

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Konsep penciptaan Tugas Akhir ini, fokus pada aktivitas produksi mi *letheh* “Garuda” yang diawali dengan proses perendaman tepung, proses penirisan tepung, proses penggilingan adonan, proses pemadatan adonan, proses pemotongan adonan, proses pengukusan, proses pencetakan mi, proses penguraian mi, proses penjemuran mi, dan proses pengemasan mi. Dalam penciptaan motif batik, akan dikenalkan dan dimunculkan kembali peralatan tradisional untuk mencetak mi, dalam istilah lokal sering disebut dengan *munyukan* yang saat ini sudah tidak terpakai. Apabila penelitian ini tidak dilakukan maka timbul kekhawatiran terhadap teknologi tradisional yang digunakan untuk membuat mi *letheh* akan digantikan dengan mesin dan masyarakat tidak akan tereduksi terkait dengan peralatan maupun aktivitas produksi mi *letheh* secara tradisional. Selain itu, penciptaan karya ini dilakukan karena motif batik di Indonesia yang bertemakan tentang aktivitas manusia masih terbatas, sehingga dengan terciptanya karya ini dapat menambah keanekaragaman motif batik di Indonesia.

Dalam pembuatan motif diterapkan unsur desain, prinsip desain, dan asas desain untuk mencapai bentuk yang estetik. Prinsip ergonomi juga diterapkan untuk mendapatkan hubungan yang serasi dan optimal antara pengguna produk dengan produk yang digunakannya. Motif batik yang berhasil diciptakan, kemudian diaplikasikan pada batik *eco friendly* sebagai *merchandise* Desa Wisata “Bendo Nyawiji”. Proses penciptaan diawali dengan mengkaji sumber ide, wawancara secara langsung, dokumentasi dan riset pasar untuk menentukan produk *merchandise* yang akan dibuat. Kemudian dilakukan tahap imajinasi terhadap bentuk dan karakteristik aktivitas produksi mi *letheh* “Garuda” kedalam sketsa manual. Sketsa yang berhasil diwujudkan, kemudian dikembangkan menjadi desain digital, supaya mempermudah proses perwujudan. Bahan utama yang digunakan dalam perwujudan produk *merchandise* yaitu kain satin primisima, kain katun primisima, kain katun 30s dan kain rayon ATBM. Teknik perwujudan karya yang digunakan yaitu teknik

batik tulis dan teknik jahit. Dalam pengerjaan karya melalui beberapa tahapan meliputi: *mordant* kain, pemolaan berdasarkan desain, *nyorek*, *mbatik*, ekstraksi zat warna alami, pewarnaan, *nglorod*, menjahit, dan *finishing*. Produk *merchandise* yang diciptakan berjumlah 9 karya dengan judul koleksi “*Urip iku Urup*”, diantaranya yaitu sepatu, topi, tas, kemeja, kain lilit, selendang, dan kaos. Pewarna alami yang digunakan dalam penciptaan karya ini berasal dari sabut kelapa, daun jambu biji dan indigofera.

## B. Saran

Berakhirnya proses penciptaan karya Tugas Akhir dan laporan yang berjudul “**Aktivitas Produksi Mi *Lethek* “Garuda” Dalam Batik *Eco Friendly* Sebagai *Merchandise* Desa Wisata Bendo Nyawiji**” memberikan sebuah pesan dan kesan yang patut digunakan sebagai pembelajaran. Dalam menciptakan sebuah karya yang menggunakan bahan pewarna alami, banyak sekali hal diluar dugaan. Semua komponen bahan yang digunakan dalam proses perwujudan, dapat mempengaruhi hasil akhir pewarnaan. Pentingnya pengolahan bahan seperti mengolah kain dan mengolah *malam* batik sebelum proses *mbatik* sangat diperlukan. Apabila menghendaki warna yang sama persis dalam proses pewarnaan alam sangat sulit. Alangkah lebih baiknya kain yang dikehendaki warnanya sama, kain tersebut harus dijadikan dalam satu lembar. Apabila kain yang akan diwarnai sudah dipotong menjadi beberapa bagian akan kesulitan dalam membuat warna yang sama persis. Dalam proses penciptaan sebuah karya, pengolahan waktu yang baik sangatlah perlu untuk mencapai hasil yang lebih maksimal. Setelah terselesaikannya Tugas Akhir ini, diharapkan dapat menambah pengetahuan, wawasan, dan motivasi untuk terus berkarya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Affanti, Tiwi Bina, dkk. 2021. *Inovasi Batik Cap Menggunakan Canting Cap dengan Material Kertas*. K-Media. Yogyakarta.
- Hartoko, Alfa. 2011. *Design Merchandise Pilihan*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Hendriyana, Husen. 2021. *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya Practice-Led Research and Practice-Based Research Seni Rupa, Kriya, dan Desain-Edisi Revisi*. Penerbit Andi. Yogyakarta.
- Idayanti. 2015. *Panduan Menjahit Untuk Pemula, Teknik Dasar Membuat Pola, Memotong Bahan dan Menjahit*. Araska. Yogyakarta.
- Kartika, Darsono Sony dan Prawira, Nanang Ganda. 2004. *Pengantar Estetika*. Rekayasa Sains. Bandung.
- Pagulnadi, Bram. 2007. *Disain Produk 1: Disain, Disainer dan Proyek Disain*. ITB. Bandung.
- , 2008. *Disain Produk 3: Mengenal Aspek Disain*. ITB. Bandung.
- Sukari. 2020. *Mie Lethak Kuliner Khas Kabupaten Bantul*. Dinas Kebudayaan Yogyakarta. Yogyakarta.
- Sumino. 2013. *Zat Pewarna Alami Untuk Pencelupan Kain Batik Sutera dan Mori*. BP ISI Yogyakarta. Yogyakarta.
- Tim BBKB. 2018. *Penuntun Batik – Praktik Dasar dan Teknik Batik Praktis Sehari-hari*. Penerbit Andi. Yogyakarta.
- Wardoyo, Sugeng, dkk. 2019. *Kendaraan Tradisional Khas Yogyakarta Pit Onthel (Sepeda Kayuh) Sebagai Tema Penciptaan Batik Eco Friendly*. BP ISI Yogyakarta. Yogyakarta.

## DAFTAR LAMAN

[https://www.instagram.com/sejauh\\_mata\\_memandang](https://www.instagram.com/sejauh_mata_memandang). Diakses pada 30 Mei 2023.

<https://www.shutterstock.com>. Diakses Pada 4 Juni 2023.

<https://www.pinterest.com>. Diakses Pada 4 Juni 2023.

<https://www.instagram.com/lemarilila>. Diakses pada 30 Mei 2023.

<https://www.zazzle.com/illustration+tote+bags>. Diakses pada 30 Mei 2023.

<https://www.instagram.com/sekadargambar>. Diakses pada 30 Mei 2023.

## DAFTAR WAWANCARA

Yasir Feri, Pemilik Pabrik Mi Lethek Garuda, Bendo, Trimurti, Srandakan, Bantul,  
Yogyakarta, dalam Wawancara Pribadi, tanggal 20 Maret 2023

