

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Pada karya penciptaan yang berjudul “Visualisasi Animasi Disney *Coco* dalam Busana Kasual Batik” ini melalui tahapan proses yang panjang serta konsep yang matang dalam persiapannya. Berawal dari menonton film animasi Disney yang berjudul *Coco* kemudian penulis tertarik untuk menjadikan animasi *Coco* ini sebagai karya tugas akhir dalam perkuliahan ini.

Dengan mengambil busana kasual yang dirasa cocok dengan film animasi *Coco*, penulis ingin mengedepankan batik pada busana kasual ini dengan banyaknya motif batik pada hampir setiap busana kasual ini, juga dengan warna panas dan dingin agar terkesan lebih cocok dengan film *Coco* yang menceritakan tentang dua dunia yaitu dunia kematian dan kehidupan dimana dunia kehidupan penulis beri warna panas dan dunia kematian penulis beri warna dingin.

Ketujuh karya busana batik casual yang bertemakan *Coco* ini memiliki bentuk model dan ukuran panjang busana yang berbeda, bahan utama busana adalah kain katun primisima. Busana kasual ini ditujukan untuk wanita remaja dan dewasa, dapat dipakai pada acara semi formal atau untuk kegiatan sehari-hari.

Dalam penyelesaian Tugas Akhir ini dengan 16 desain yang telah dibuat, diwujudkan tujuh karya busana yang berjudul “Ernesto 1”, “Ernesto 2”, “Hector 1”, “Hector 2”, “Miguel 1”, “Miguel 2” dan “Miguel 3”. Terciptalah hasil jadi perwujudan visualisasi animasi Disney *Coco* dalam busana kasual batik menjadi sebuah koleksi yang terdiri dari tujuh busana sesuai dengan ketentuan penciptaan karya. Pada proses penciptaan karya penulis memilih bahan yang digunakan yaitu kain katun Primisima, kain katun Rayon Premium, dan kain katun Twill, selain kain penulis juga menggunakan pewarna batik teknik colet dengan pewarna Remasol. Dari pembuatan karya sebanyak 7 busana ini penulis banyak belajar hal baru tentang pembuatan batik dari proses mencanting, mewarna, hingga selesai proses pembuatan busana.

## B. Saran

Dalam proses pembuatan karya tugas akhir yang berjudul “Visualisasi Animasi Disney *Coco* dalam Busana Kasual Batik” ini membutuhkan ketelitian dan kesabaran dalam pembuatan karya, agar dapat menghasilkan bentuk karya yang sesuai dengan konsep yang diinginkan. Kendala yang dialami dalam proses pembuatan karya ini yakni menyanting batik dan pewarnaan batik.

Proses membatik terdapat sedikit ketidaksempurnaan yang disebabkan oleh *malam* yang menetes pada kain. Pada proses pewarnaan, kadar pigmen warna oranye kurang sehingga warna yang dihasilkan sedikit pudar, kemudian pada warna navy dibutuhkan gradasi yang sangat halus agar tidak terkesan bertabrakan, namun karena terlalu halus gradasi antara warna gelap dan terang tidak terlalu terlihat.

Setelah beberapa kendala yang dialami penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam mengerjakan tahapan karya ini harus meningkatkan ketelitian dan kesabaran sehingga kendala tersebut dapat teratasi. Semoga kesulitan yang dialami penulis serta bagaimana mengatasinya dapat menjadi pembelajaran bagi pembaca.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alim Zaman, Moh., 2000. 100 Tahun mode di Indonesia 1901-2000.
- Arini dan Musman. 2011. *Batik Warisan Adiluhung Nusantara*. Yogyakarta: GMedia.
- Bustaman, Burmansyah. 2001. *Web Design Dengan Macromedia Flash mx 2004*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Djoemena, Nian S, 1990. *Batik dan Mitra*, Jakarta: Djambatan.
- Ernawati, dkk. 2008. *Tata Busana SMK untuk jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Gustami, Sp. 2007. *Butir-butir Mutiara Estetika Timur, Ide dasar penciptaan Karya*. Yogyakarta: Prasistawa
- Himawan, M., Patimah, S. S. (2014). *Teknik gampang desain busana dari pola hingga jadi*. Jakarta: Prima
- Kartika, D.S. (2004). *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains
- Lasseter, John. 2017. *The Art Of Coco*. California: Chronicle Books.
- Lisbijanto, Herry. 2013. *BATIK*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Poespo, G. 2007. *Teknik Menggambar Mode Dan Busana*. Yogyakarta: Kanisius
- Primus, Supriono. 2017. *Ensiklopedia The Heritange Of Batik Identitas Pemersatu Kebangsaan Bangsa*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Prihartini, Titin. 2020. *Perancangan Busana Kasual Wanita dari Bahan Jumputan Dipadu Bahan Lurik*. Yogyakarta: Akademi Kesejahteraan Sosial.
- Wulandari, Ari. 2011. *Batik Nusantara*. Yogyakarta: CV Andi Offset.

## DAFTAR LAMAN

- Putri, Fhita. 2018. "Busana Kasual Kekinian".  
Sumber:<https://biebahuachim.wordpress.com/2012/11/21/busana-casual/>
- Unkrich, Lee. 2017. "Coco." Walt Disney Pictures.  
Sumber: <https://www.cineman.ch/en/movie/2017/Coco/>.
- Wijayanti, Ruth Elisha 2021. "Sinopsis Coco, Film Animasi Tentang Mimpi, Musik, & Makna Keluarga".  
Sumber:<https://tirto.id/sinopsis-coco-film-animasi-tentang-mimpi-musik-makna-keluarga-f8Ra>

