

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Karya dari hasil penciptaan yang berjudul “Dhadhak Merak Pada Karya *Coffee Bar* Bahan Kulit Samak Nabati” ini telah terwujud setelah melalui proses yang sangat panjang yang telah dikerjakan dengan kesungguhan yaitu dari mencari data acuan dan sumber penciptaan yang relevan dengan tidak mudah, mempersiapkan materi penciptaan seperti alat dan bahan yang harus dicari, dipinjam, dan dibeli dengan nominal yang tidak sedikit, hingga proses penciptaan yang melalui banyak kendala, kesulitan, dan hambatan. Hasil karya dari penciptaan ini dirasa cukup untuk menjawab rumusan masalah yang telah tertulis di atas.

Hasil penciptaan ini berupa satu set *coffee bar* dengan bentuk dan motif yang bersumber dari Dhadhak Merak yang merupakan tokoh utama dalam kesenian pertunjukan reog ponorogo, yaitu dengan kedok kepala harimau (singabarong) dengan bulu merak sebagai mahkota di atasnya yang tersusun membentuk kipas. Penulis terinspirasi dengan Dhadhak Merak sebagai sumber penciptaan ini karena faktor *history* dan kesenangan penulis terhadap pertunjukan reog ponorogo terlebih dengan Dhadhak Merak. Selain itu juga terdapat misi untuk ikut serta dalam melestarikan kesenian budaya Indonesia . Terinspirasi membuat karya *coffee bar* juga karena mengambil dari apa yang sedang trend saat ini.

Karya ini diciptakan dengan bahan pokok kulit sapi samak nabati dan konstruksi dari kayu. Satu set *coffee bar* ini dibuat dengan jenis *knockdown* agar lebih fleksibel ketika disesuaikan pada ruang yang akan ditempati. Karya ini dapat digunakan sebagai mini bar pribadi yang digunakan dirumah. Hasil karya ini merupakan karya yang memiliki ukuran tidak kecil, karena *coffee bar* memang identik dengan perabot yang fungsinya untuk memenuhi kebutuhan tertentu.. Teknik yang digunakan adalah teknik menjahit, grafir, dan pewarnaan

menggunakan pewarna khusus kulit dengan detail motif tertentu menggunakan cat akrilik.

Metode penciptaan yang digunakan secara keseluruhan hingga terciptanya karya ini menggunakan metode pendekatan estetika dan ergonomi, proses pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi dan ditambah dengan study pusaka untuk mendapatkan data yang relevan dan sebenarnya, metode penciptaan yang digunakan dari awal hingga akhir menggunakan metode penciptaan 3 tahap yaitu Eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan), Perancangan (rancangan desain karya), dan Perwujudan (pembuatan karya).

B. Saran

Terwujudnya karya ini tidak terlepas dari kendala dan bahkan kegagalan yang terjadi pada saat proses penciptaan atau tahap pewujudan. Tahapan yang dilalui tidak selalu berjalan dengan lancar sesuai yang diharapkan. Namun pada saat proses penciptaan ini, penulis sudah mengerjakan semua tahapan dengan semaksimal mungkin dan menggunakan metode penciptaan karya secara ilmiah. Dalam mewujudkan karya ini perlu mengontrol suasana hati, karena setiap karya harus diciptakan dengan kesungguhan dan penghayatan. Namun kendala atau bahkan kegagalan yang terjadi dapat menjadi pembelajaran bagi penulis untuk ke depannya agar lebih baik lagi dan menambah pengalaman ketika berhadapan dengan permasalahan yang sama dengan harapan dapat menyelesaikannya dengan mudah.

Oleh karena itu, mengenai hasil karya ini, apa yang menurut penulis sudah baik belum tentu menurut pandangan orang demikian. Akhir kata penulis mengharapkan masukan, ide, kritikan dan saran yang bersifat membangun agar dapat mendukung kreatifitas dan semangat penulis untuk lebih baik dalam berkesenian. Harapannya agar diwaktu yang akan datang penulis tetap konsisten untuk terus berkarya dan bisa membagikan ilmunya agar bermanfaat untuk generasi kedepan serta dapat menyumbangkan gagasan yang bermanfaat untuk turut membangun bangsa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, G.M. Surya. 1985. “Ketrampilan Kulit Tersamak. Aneka Ilmu”. Semarang
- Atmojo, Marsum Widjodo. 2022. *Bar, Minuman dan Pelayanan*. Yogyakarta: Andi
- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni
Pertunjukan Indonesia bekerjasama dengan Arti .
- Gustami, SP. 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur, Ide Dasar Penciptaan
Karya*. Yogyakarta: Prasistawa.
- Gustami. 1978. *Nukilan Seni Ornamen Indonesia*. Yogyakarta : STSRI “ASRI”.
- Haryanto, Eko. 2004. *Ragam Hias Kursi Kayu Tunggal Jawa Tengah abad ke 17-
20*. Tesis Program Studi Desain. Institute Teknologi Bandung. Bandung:
ITB.
- Idha, Andini. 2022. “Sejarah dan Filosofi Reog Ponorogo Versi Bantarangin”.
Dalam jurnal JRPP, volume 5 nomor1, Juni 2022.
- Kartika, Dharsono Sony. 2007. *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains Bandung.
- Lisbijanto, Herry. 2013. *Reog Ponorogo*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Nilasari, Yoni. 2015. *Teknik Pewarnaan Tekstur Berbulu pada Desain Coat
Menggunakan berbagai Jenis Pewarna*. Edisi Yudisium Periode Agustus
2015.
- Pratama, Irwan Yuda. 2018. “Dadak merak”. Diskripsi Karya Seni. Institut Seni
Indonesia Surakarta, Fakultas Seni Pertunjukan, Jurusan Karawitan..
- Sunarto. 2001. *Pengetahuan Bahan Kulit untuk Seni dan Industri*. Yogyakarta:
Kasinus .
- Saraswati. 1986. *Seni Mengempa Kulit*. Jakarta: PT Bhatara Niaga Media.
- Timoer, Soenarto. 1979. *Reog di Jawa Timur*. Jakarta: Proyek Sasana Budaya.
- Vialli, Roberto Oscar. 2016. *Subtitusi Buah Naga Sebagai Pengganti Cranberry
Juice Dalam Pembuatan Cocktail Cosmopolitan*. UIB Repository

DAFTAR LAMAN

Damanik, Saskia. *Saatnya Mengenal Cara Pembuatan Kopi Dengan Teknik Manual Brewing*. <https://glitzmedia.co/post/entertainment/intermezzo/saatnya-mengenal-cara-pembuatan-kopi-dengan-teknik-manual-brewing>. Diakses 28 November 2021

Firliana, Ita. *Pengertian Furniture*. <https://jeparajatifurnindo.com/pengertian-furniture-adalah/>. Diakses 17 September 2021

Wahyu in Produk. *Mengenal Teknik Grafir dan Cara Tepat Memilih Perusahaan Percetakan*. <https://snapy.co.id/artikel/mengenal-teknik-grafir-dan-cara-tepat-memilih-perusahaan-percetakan>. Diakses 12 Desember 2021



