

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan dari bab satu hingga bab empat, pada laporan penciptaan karya ini yang berjudul ornamen *Ni'o Fofo* pada rumah tradisional Nias Selatan sebagai motif batik dalam busana *art wear* dapat ditarik kesimpulan bahwa penciptaan busana *art wear* selalu melewati proses pencarian sumber ide serta konsep penciptaan. Selain itu, karya yang diciptakan memiliki nilai pengembangan, pelestarian budaya, serta menjadi media edukatif. Ornamen *Ni'o Fofo* merupakan salah satu ornamen yang terdapat pada rumah tradisional Nias Selatan. Tidak hanya keunikan bentuk ornamennya, akan tetapi makna yang terkandung dalam ornamen *Ni'o Fofo* yaitu ketulusan hati membuat penulis tertarik untuk menjadikan ornamen tersebut sebagai motif batik.

Penciptaan karya diawali dengan penerapan ilmu pembuatan motif utama, pengembangan motif, penerapan motif, pembuatan sketsa alternatif, pengembangan sketsa terpilih, pembuatan pecah pola hingga proses penggabungan atau proses menjahit. Penciptaan motif dilakukan secara manual dan digitalisasi. Tahap awal yaitu menciptakan desain kasar pada media kertas, kemudian disempurnakan dengan bantuan digital. Proses penerapan motif dilakukan secara manual mulai dari pemindahan gambar pada kain hingga proses membatik. Proses perancangan busana dilakukan secara manual, diawali dari pembuatan pola pecahan busana, kemudian pemindahan pola pada kain, selanjutnya pemotongan pola, dan proses akhir yaitu penjahitan kain menjadi busana *art wear* yang sesuai dengan desain. Penerapan warna yang dipilih penulis yaitu biru dan hitam dengan penggunaan bahan baku *naphol* dan kain katun primis tari kupu.

Terdapat enam karya busana *art wear* yang dihasilkan, dengan penerapan ukuran M standar wanita dewasa. Penyusunan tata letak motif batik pada busana *art wear* ini menonjolkan motif *Ni'o Fofo*, baik motif pertama maupun motif kedua dengan penerapan yang telah dirancang

dengan ukuran yang proposional. Penggunaan material pendukung lainnya menjadikan busana yang diciptakan penulis lebih terlihat unik, elegan dan nyaman saat dikenakan.

B. Saran

Penciptaan karya busana *art wear* ini memerlukan waktu yang cukup panjang. Sebuah kendala dalam proses penciptaan merupakan salah satu hal yang wajar dan tidak dapat dihindari. Setiap proses yang dilewati merupakan sebuah pembelajaran berharga dan menjadi pengalaman yang dapat menambah wawasan dalam menciptakan karya-karya selanjutnya. Waktu, lingkungan, dan pengelolaan diri sendiri merupakan faktor-faktor yang perlu dikendalikan dengan baik yang bertujuan dalam menghasilkan karya yang lebih maksimal. Setiap kesalahan dan kegagalan yang terjadi, pasti pada akhirnya menemukan solusi terbaik ketika dijalani dengan ketenangan dan ketulusan hati.

Proses perancangan desain motif dan desain busana menjadi kendala pada awal perwujudan karya tugas akhir ini. Pembuatan motif yang meliputi tahap stilisasi yang berlandaskan pada teori batik dan estetika dimana pengamatan awal terhadap ornamen *Ni'o Fofu* dikembangkan menjadi sebuah motif batik yang mengandung unsur titik, garis dan isen-isen. Penulis merancang dan memulai tahap desain motif ini dengan mengawali penentuan objek yang akan dikembangkan yaitu bentuk burung dengan paruh melengkung kemudian mengembangkannya dengan teknik stilisasi dengan penambahan isen-isen. Proses desain busana juga merupakan tahapan yang memiliki kendala rumit. Alasannya karena perlu adanya penyesuaian desain terkait bahan baku yang digunakan serta penyesuaian warna dan motif yang akan dikombinasikan. Hal tersebut mempengaruhi pada proses penentuan pola pada kain serta mempengaruhi proses penjahitan. Ketelitian dan fokus merupakan kunci utama dalam menciptakan karya terbaik, meskipun terkadang terdapat kesalahan yang perlu diperbaiki. Melalui proses ini, penulis dapat menghasilkan karya yang memuaskan dan sesuai dengan desain yang diinginkan.

Dalam penciptaan karya ini terdapat kekurangan dan keterbatasan. Maka dari itu dibutuhkan kritik maupun saran yang membangun agar dalam penciptaan karya selanjutnya dapat mendekati kesempurnaan.



DAFTAR PUSTAKA

- Duha, Nata'alui. 2012. *Omo Niha Perahu Darat di Pulau Bergoyang*. Gunungsitoli: Museum Pusaka Nias.
- Gustami, SP. 2008. *Nukilan Seni Ornamen Indoneisa*. Yogyakarta: Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Hariyanto, Isbandono. 2016. *Mengenal Tenun Lutik ATBM (Alat Tenun Bukan Mesin) Pedan Klaten*. Yogyakarta : Badan Penerbit Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Hasri, Tanya Rosa Ajeng Tyas. 2021. *Penciptaan Art Wear Inspirasi Komodo Aplikasi Tenun Nusa Tenggara Timur di Jember Fashion Carnaval ke-19 "Virtue Fantasi"*. Bandung : Jurnal ATRAT.
- Kartika, Dharsono Sony. 2007. *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains Bandung.
- Kusrianto, Adi. 2020. *TextilePEDIA & FashionPEDIA*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta
- Musman, Asti. 2015. *Lurik : Pesona, Ragam & Filosofi*. Yogyakarta: Andi.
- Nuning, Maria Magdalena. 2015. *Metode Penciptaan Bidang Seni Rupa: Praktek Berbasis Penelitian (Practice Based Research), Karya Seni Sebagai Produksi Pengetahuan dan Wacana*. Yogyakarta: Corak Jurnal Seni Kriya.
- Poespo, Goet. 2000. *Teknik Menggambar mode dan Busana*. Yogyakarta: Kanisius.
- Susanto, Sewan. 1973. *Seni Kerajinan Batik Indonesia*. Yogyakarta: Balai Penelitian Batik dan Kerajinan, Lembaga Penelitian dan Pendidikan Industri, Depatemen Perindustrian Republik Indoneisa.

TM, Soegeng. 1987. *Tinjauan Seni Rupa*. Yogyakarta: Saku Sana Yogyakarta.

Zebua, Hs. 2003. *Ornamen Nias*. Nias: Tim Penata Karya Seni Budaya Nias.



DAFTAR LAMAN

<https://id.pinterest.com/pin/664069907602083990/>. *Busana Art Wear*. Diakses pada 20 Agustus 2024.

<https://id.pinterest.com/pin/664069907602372380/>. *Busana Art Wear*. Diakses pada 20 Agustus 2024.

<https://id.pinterest.com/pin/664069907600346663/>. *Busana Art Wear*. Diakses pada 20 Agustus 2024.

