

**KEHIDUPAN SEMUT PEMOTONG DAUN (*GENUS*
ATTA DAN *ACROMYRMEX*) SEBAGAI MOTIF
SULAM PADA BUSANA PESTA MALAM GALA**



PENCIPTAAN

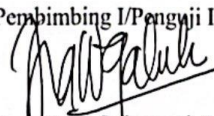
**BINTAR DARU PRAMESTI
NIM 2112252022**

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

Tugas Akhir berjudul:

Kehidupan Semut Pemotong Daun (*Genus Atta dan Acromyrmex*) Sebagai Motif Sulam Pada Busana Pesta Malam Gala diajukan oleh Bintang Daru Pramesti, NIM 2112252022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90211**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji I



Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A.

NIP. 19770418 200501 2 001/NIDN. 0018047703

Pembimbing II/Penguji II



Septianti, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19920927 202203 2 012/NIDN. 0727099203

Cognate/Penguji Ahli



Dr. Suryo Tri Widodo, S.Sn., M.Hum.

NIP. 19730422 199903 1 005/NIDN. 0022047304

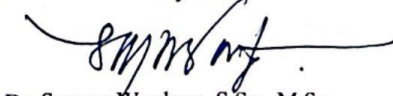
Koordinator Prodi S-1 Kriya



Dr. Akhmad Nizam, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720828 200003 1 006/NIDN. 0028087208

Ketua Jurusan Kriya



Dr. Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19751019 200212 1 003/NIDN. 0019107504

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahudin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001/NIDN. 0019107005

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa dengan berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “KEHIDUPAN SEMUT PEMOTONG DAUN (*GENUS ATTA* DAN *ACROMYRMEX*) SEBAGAI MOTIF SULAM PADA BUSANA PESTA MALAM GALA”, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selama penulisan Tugas Akhir ini banyak sekali arahan dan bimbingan terutama dari pembimbing akademik dan pihak lainnya, baik disampaikan secara tertulis maupun lisan. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

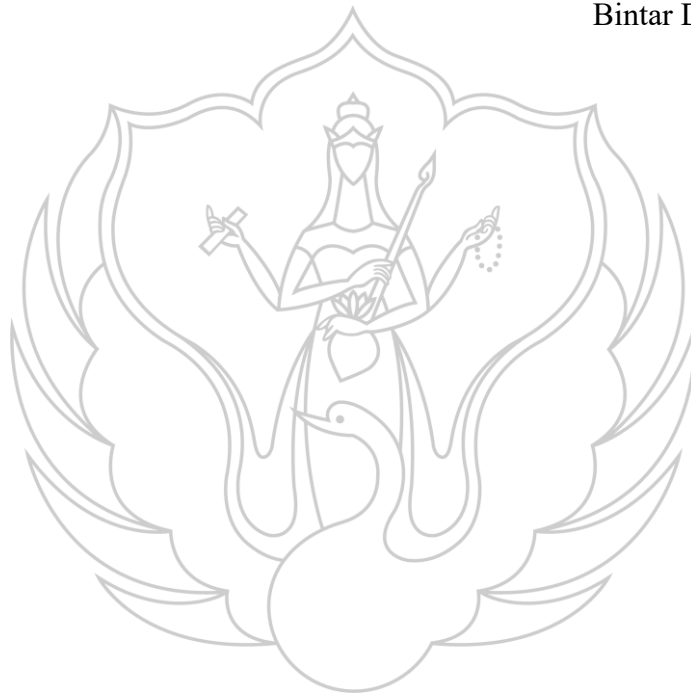
1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektorat Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Dr. Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Kriya Program Studi S-1 Kriya
4. Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah mengarahkan dan membimbing penulis hingga selesai karya tulis ini
5. Septianti, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah mengarahkan dan membimbing penulis hingga selesai karya tulis ini
6. Dr. Suryo Tri Widodo, S.Sn., M.Hum. selaku Cognate
7. Dr. Akhmad Nizam, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Akademik
8. Seluruh jajaran Dosen dan Staf Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain
9. Kedua orang tua dan kakak saya tercinta yang selalu mendoakan dan mendukung saya mulai dari awal hingga selesainya Tugas Akhir ini
10. Teman-teman saya yang selalu memastikan saya dalam keadaan baik baik saja dan selalu memberi dukungan serta semangatnya, diantaranya Qarira, Tiara, Audrey, Arla, Ucha, Dila, dan teman-teman lainnya

Dalam penyelesaian penulisan dan pembuatan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Maka, penulis sangat berharap kritik dan saran dari semua pihak agar dapat dijadikan perbaikan dan pembelajaran kedepannya. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak.

Yogyakarta 28 Mei 2025



Bintar Daru Pramesti



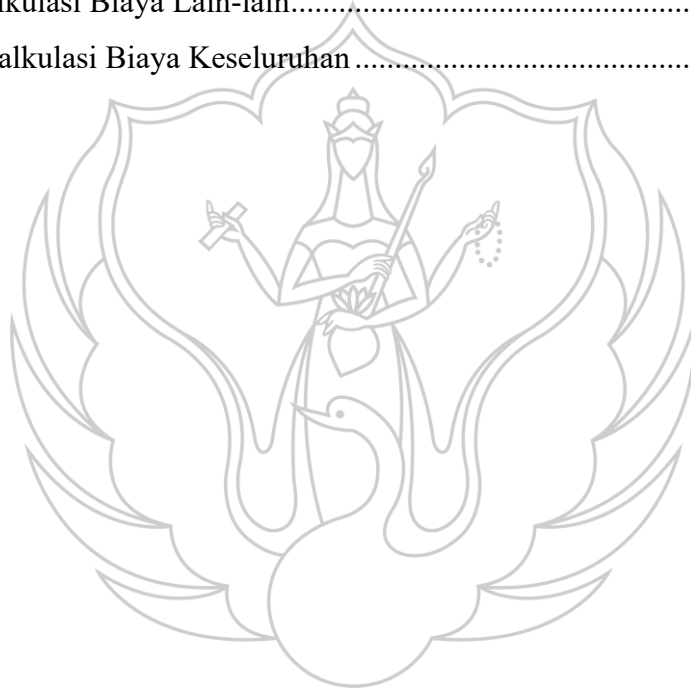
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	3
1. Tujuan Penciptaan.....	3
2. Manfaat Penciptaan.....	3
D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan.....	4
1. Metode Pendekatan	4
2. Metode Penciptaan	5
BAB II.....	7
KONSEP PENCIPTAAN.....	7
A. Sumber Penciptaan	7
B. Landasan Teori	13
BAB III	17
PROSES PENCIPTAAN	17
A. Data Acuan	17
1. Semut Pemotong Daun.....	17

3. Busana Pesta Malam Gala.....	20
4. Sulam	21
B. Analisis Data Acuan	22
C. Rancangan Karya	25
1. Motif Alternatif	26
2. Motif Terpilih	27
3. Sketsa Alternatif.....	28
4. Sketsa Terpilih.....	29
5. Desain Busana.....	30
D. Proses Perwujudan	47
1. Alat dan Bahan.....	47
2. Teknik Perwujudan.....	56
3. Tahap Penciptaan	57
E. Kalulasi Biaya Pembuatan Karya.....	72
BAB IV	78
TINJAUAN KARYA	78
A. Tinjauan Umum.....	78
B. Tinjauan Khusus	80
BAB V.....	91
PENUTUP.....	91
A. Kesimpulan dan saran	91
1. Kesimpulan	91
2. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	94
DAFTAR LAMAN	96
LAMPIRAN.....	97
A. KATALOG	97
B. POSTER	103
C. FOTO SITUASI PAMERAN	104
D. CV	105

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Ukuran badan	25
Tabel 3. 2 Alat	47
Tabel 3. 3 Bahan.....	52
Tabel 3. 4 Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 1	72
Tabel 3. 5 Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 2.....	73
Tabel 3. 6 Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 3.....	74
Tabel 3. 7 Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 4.....	75
Tabel 3. 8 Kalkulasi Biaya Alat.....	76
Tabel 3. 9 Kalkulasi Biaya Lain-lain.....	76
Tabel 3. 10 Kalkulasi Biaya Keseluruhan.....	77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Semut Pemotong Daun.....	7
Gambar 2 2 Game The Ants Underground Kingdom	9
Gambar 2 3 Busana Pesta Malam	11
Gambar 2 4 Busana Pesta Malam	11
Gambar 2 5 Sulam Benang dan Payet.....	12
Gambar 2 6 Moodboard	13
Gambar 3 1Semut Pemotong Daun Tampak Depan.....	17
Gambar 3 2 Semut Pemotong Daun Tampak Samping.....	17
Gambar 3 3 Semut Pemotong Daun Tampak Atas	18
Gambar 3 4 Kegiatan Semut Memotong Daun	18
Gambar 3 5 Kegiatan Semut Membawa Potongan Daun di Atas Ranting.....	18
Gambar 3 6 Kegiatan Semut Membawa potongan Daun Berjalan di Tanah	19
Gambar 3 7 Game The Ants Underground Kingdom	20
Gambar 3 8 Busana Pesta dengan Sulam	20
Gambar 3 9 Busana pesta dengan Sulam Benang dan Payet	20
Gambar 3 10 Busana Pesta dengan Sulam Payet.....	21
Gambar 3 11 Sulam Benang Motif Daun dan Semut.....	21
Gambar 3 12 Sulam Payet.....	21
Gambar 3 13 Sketsa Alternatif Motif Sulam.....	26
Gambar 3 14 Sketsa Motif Sulam Terpilih	27
Gambar 3 15 Sketsa Busana Alternatif	29
Gambar 3 16 Sketsa Busana Terpilih	29
Gambar 3 17 Desain Busana 1	30
Gambar 3 18 Sketsa Motif Sulam Desain 1	31
Gambar 3 19 Pola Busana 1	34
Gambar 3 20 Desain Busana 2	35
Gambar 3 21 Sketsa Motif Sulam Desain 2	36
Gambar 3 22 Pola Busana 2	38
Gambar 3 23 Desain Busana 3	39

Gambar 3 24 Sketsa Motif Sulam Desain 3	40
Gambar 3 25 Pola Busana 3	42
Gambar 3 26 Desain Busana 2	43
Gambar 3 27 Sketsa Motif Sulam Desain 4	44
Gambar 3 28 Pola Busana 4	46
Gambar 3 29 Tahapan Penciptaan	57
Gambar 3 30 Proses Perancangan Desain Busana dan Motif Sulam	58
Gambar 3 31 Proses Mencetak Motif Sulam	59
Gambar 3 32 Proses Membuat Pola Busana	60
Gambar 3 33 Proses Membuat Pola Busana diatas Kain	61
Gambar 3 34 Proses Meletakkan Pola Motif diatas Kain	62
Gambar 3 35 Proses Tracing Motif Sulam	62
Gambar 3 36 Proses Tracing Motif Sulam	63
Gambar 3 37 Proses Pemasangan Kain diatas Pembidang	64
Gambar 3 38 Proses Menyulam Benang	64
Gambar 3 39 Proses Menyulam Benang	65
Gambar 3 40 Proses Menyulam Benang	65
Gambar 3 41 Proses Menyulam Payet Pada Pembidang Besar	66
Gambar 3 42 Proses Menyulam Payet Pada Pembidang Bulat	66
Gambar 3 43 Proses Menyulam Payet Tanpa Pembidang	67
Gambar 3 44 Proses Melepaskan Kain Dari Pembidang Sulam	67
Gambar 3 45 Proses Pemetongan Dan Pemisahan Kain Yang Sudah disulam	68
Gambar 3 46 Proses Jahit Obras	69
Gambar 3 47 Proses Menjahit	70
Gambar 3 48 Proses Menjahit	70
Gambar 3 49 Proses Pemasangan Balen	70

INTISARI

Semut pemotong daun termasuk dalam subkelompok semut penanam jamur, yang hidup dengan jamur di dalam sarangnya. Semut ini hidup di bawah tanah membentuk sarang dengan struktur yang kompleks, menyerupai kota bawah tanah. Semut ini juga dapat mengangkat dan membawa beban 50 kali lebih besar dari berat tubuh mereka sendiri. Semut ini memiliki naluri untuk mencari makan, mereka berjalan untuk memotong daun dari tanaman, kemudian mengangkut potongan daun dengan rahang mereka dan kembali ke sarang untuk membudidayakan kebun jamur.

Karya seni ini menggunakan beberapa metode pendekatan dan teori yaitu, estetika, ergonomi dan desain. Metode penciptaan yang digunakan dalam karya ini yaitu metode penciptaan Mujiyono dengan 3 tahapan. Diawali tahapan eksplorasi ide dengan mengumpulkan data terkait kehidupan semut pemotong daun. Selanjutnya tahap improvisasi, pada tahap inilah akan dibuat sketsa/desain busana pesta malam, serta desain motif yang akan dibuat dengan teknik sulam payet dan benang, dan terakhir tahap perwujudan, pada tahapan ini dimulai dari penyempurnaan desain, persiapan alat dan bahan, proses pengerjaan, diakhiri dengan *finishing* karya.

Karya tugas akhir ini berjumlah 4 buah busana pesta malam gala, dengan kombinasi beberapa warna yaitu, coklat, hijau, dan krem. Penyusunan warna dibuat untuk menghasilkan tampilan seperti visual pada kehidupan semut pemotong daun secara ilmiahnya. Sehingga tercipta karya dengan makna yang sesuai.

Kata kunci: kehidupan semut pemotong daun, sulam benang, sulam payet, busana pesta malam gala

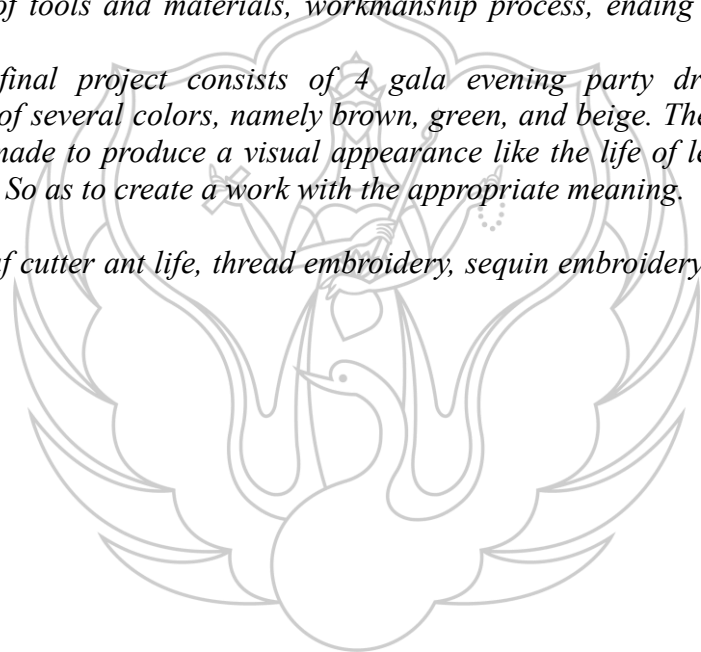
ABSTRACT

Leaf cutter ants belong to a subgroup of fungus-growing ants, which live on fungi in their nests. These ants live underground forming nests with complex structures, resembling underground cities. They can also lift and carry loads 50 times greater than their own body weight. These ants have a foraging instinct, they walk to cut leaves from plants, then transport the cut leaves with their jaws and return to the nest to cultivate the mushroom garden.

This artwork uses several approaches and theories, namely, aesthetics, ergonomics and design. The creation method used in this work is Mujiyono's creation method with 3 stages. It begins with the exploration of ideas by collecting data related to the life of leaf cutter ants. Next is the improvisation stage, at this stage sketches/designs of evening party clothes will be made, as well as motif designs that will be made with sequin and thread embroidery techniques, and finally the embodiment stage, at this stage starting from design refinement, preparation of tools and materials, workmanship process, ending with finishing the work.

This final project consists of 4 gala evening party dresses, with a combination of several colors, namely brown, green, and beige. The arrangement of colors is made to produce a visual appearance like the life of leaf cutter ants scientifically. So as to create a work with the appropriate meaning.

Keyword: *leaf cutter ant life, thread embroidery, sequin embroidery, gala evening gown*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Semut adalah serangga kecil yang termasuk dalam famili *Formicidae* dan ordo *Hymenoptera*, terdiri lebih dari 12.000 spesies (Suhara, 2009:2). Semut merupakan serangga pekerja keras dan sering dijadikan contoh untuk melambangkan keahlian. Dalam kehidupan, pengamatan dari aktivitas hewan sering dijadikan sebagai teladan, karna terdapat beberapa nilai moral yang dapat diambil dari aktivitas hewan tersebut. Salah satu hewan yang memiliki hubungan erat dengan nilai-nilai sosial di masyarakat yaitu semut. Populasi semut yang hidup dalam suatu koloni yang besar akan bekerja sama agar koloni tersebut dapat terus berkembang dan hidup sejahtera.

Salah satu jenis semut yang unik dan menarik yaitu semut pemotong daun. Semut ini digolongkan sebagai *genus Atta* dan *Acromyrmex* (Speight, Martin R.; Watt, Allan D.; Hunter, Mark D. 1999:156). Semut pemotong daun termasuk dalam subkelompok semut penanam jamur, yang hidup dengan jamur di dalam sarangnya (Khayat, 2024). Semut ini hidup di bawah tanah membentuk sarang dengan struktur yang kompleks, menyerupai kota bawah tanah. Menurut (Safira, 2023), semut pemotong daun dapat mengangkat dan membawa beban 50 kali lebih besar dari berat tubuh mereka sendiri.

Awal timbulnya ide kehidupan semut pemotong daun ini, dari salah satu *game* terkenal bernama "*The Ants: Underground Kingdom*". *Game* ini sempat ramai pada tahun 2023 lalu. Dalam salah satu misi dari *game* ini, serta menjadi salah satu jenis semut yang disorot lebih yaitu semut pemotong daun. Semut pemotong daun sangat menarik untuk ditinjau lebih dalam. Visual mereka dalam *game* inipun cukup kompleks, mereka membudidayakan daun untuk menghasilkan jamur, maka dari itu mereka disebut sebagai pemasok sumber makanan dan sumber energi. Budidaya ini sangat penting bagi perkembangan sarang semut. Visual kegiatan semut pemotong daun dalam *game* ini serupa dengan proses kehidupan ilmiahnya. Semut pemotong daun sering disebut sebagai semut petani. Seperti halnya manusia yang bertani, mereka kemudian bergantung pada hasil pertaniannya untuk keberlangsungan hidup mereka, karena hasil panen mereka merupakan sumber makanannya.

Busana pesta malam gala dipilih dalam penciptaan karya ini sebagai media untuk mengenalkan kehidupan semut pemotong daun, karena busana pesta malam

saat dikenakan seringkali digunakan untuk menarik perhatian orang sekitar, maka dari itu biasanya jenis busana ini dibuat dengan sentuhan variasi yang dominan dan berkilau pada busana, dengan maksud menjadi perhatian orang sekitar. Busana pesta malam gala adalah busana yang digunakan pada kesempatan pesta di malam hari, dengan model busana yang lebih mewah dan berkesan glamour serta memiliki potongan pola lebih bervariasi. Warna busana pesta malam berbeda dengan busana pesta pada kesempatan lainnya karena busana pesta malam menggunakan warna dan hiasan yang lebih mencolok (Hediningsih & Tresna, 2022).

Busana ini dibuat dengan variasi sulam benang dan payet untuk memberi kesan keindahan, kemewahan, dan kilauan yang memanjakan mata saat. Sulam benang yaitu seni kerajinan tangan, yang dibuat dengan benang dan jarum untuk menghias serta melibatkan pembuatan pola. Payet adalah benda dekoratif berbentuk kecil yang ditempelkan pada pakaian dengan teknik sulam tangan (Maya dan Coly, 2007). Sulam payet juga memberikan kesan kilau yang indah.

Kehidupan semut pemotong daun setelah ditinjau dan dilihat lebih dalam menimbulkan rasa kagum, selain karena aktivitasnya yang serupa dengan proses bertani pada manusia, kehidupan semut ini juga sangat terarah dan kerjasama mereka sangat menakjubkan, mereka memiliki etos kerja yang sangat tinggi. Salah satu hewan kecil yang seringkali hanya dilihat sisi buruknya, bahkan belum banyak masyarakat yang mengenal jenis semut ini, justru mereka memiliki kehidupan yang menarik dan menakjubkan untuk sekedar dilihat. Kehidupan mereka jika dipahami dapat dijadikan teladan bagi masyarakat dalam proses kehidupan. Berangkat dari hal inilah, dipilihnya kehidupan semut pemotong daun sebagai penciptaan karya seni berupa busana pesta malam gala dengan teknik sulam.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep kehidupan semut pemotong daun pada busana pesta malam gala?
2. Bagaimana proses penuangan motif sulam kehidupan semut pemotong daun ke dalam busana pesta malam gala?
3. Bagaimana hasil penciptaan busana pesta malam gala dari kehidupan semut pemotong daun?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan

- a. Mewujudkan konsep kehidupan semut pemotong daun pada penciptaan busana pesta malam.
- b. Menjelaskan proses penuangan motif sulam kehidupan semut pemotong daun dalam busana pesta malam gala.
- c. Mengidentifikasi hasil penciptaan busana pesta malam gala dari kehidupan semut pemotong daun.

2. Manfaat Penciptaan

- a. Pribadi
 1. Menghasilkan kreativitas mahasiswa dalam menciptakan karya seni busana pesta malam gala
 2. Mengembangkan teknik sulam benang dan payet dalam busana pesta malam gala
- b. Pendidikan
 1. Menghadirkan busana pesta malam dalam nuansa baru dengan teknik sulam, sebagai perkembangan seni rupa khususnya pada seni kriya tekstil
 2. Media ilmu pengenalan kehidupan jenis hewan yang dikenal sebagai hewan petani
- c. Masyarakat
 1. Media pembelajaran dalam memahami proses kehidupan semut pemotong daun
 2. Memberikan teladan nilai-nilai sosial di masyarakat dari kehidupan semut pemotong daun

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetika

Alasan digunakannya pendekatan estetika dalam penciptaan karya ini yaitu berkaitan dengan nilai estetika dari corak atau motif, warna, dan tekstur. Unsur estetika ini adalah salah satu hal yang tidak terpisahkan dalam karya seni salah satunya dalam sebuah busana.

Pendekatan estetika dalam seni sudah menjadi bahan utama yang wajib bagi seniman dalam menciptakan karyanya. Estetika di sini akan dilihat dari pemilihan nilai-nilai yang tepat sesuai dengan jenis kesempatan serta konsep

dari busana ini, dari sinilah akan memunculkan keindahan bagi yang melihatnya.

b. Pendekatan Ergonomi

Ergonomi (*ergonomics*), dalam proses desain merupakan aspek yang sangat penting dan bersifat baku. Bagaimanapun juga, perencana seharusnya memahami berbagai masalah yang berkaitan erat dengan hubungan antara manusia dengan benda; atau, hubungan antara pengguna dengan produk yang hendak dibuat (Palgunadi, 2008:7).

Dalam karya seni ini, pendekatan ergonomi digunakan pada rancangan desain yang dibuat dengan sedemikian rupa dengan memperhatikan kenyamanan dan keefisienan pengguna rancangan karya ini, serta memperhatikan postur tubuh dan menyesuaikan ukuran serta bentuk tubuh sesuai dengan yang akan mengenakannya. Adapun unsur bahan yang digunakan nantinya memiliki kualitas yang baik dan tidak menimbulkan rasa tidak nyaman bagi pemakai. Maka dari itu selain memperhatikan unsur keindahannya secara *visual*, pendekatan ergonomi ini mendukung keberhasilan karya dalam aspek kenyamanan, keamanan, juga kemudahan bagi penggunaannya, karena pada karya seni ini akan melalui proses interaksi langsung antara karya dan pengguna. Kedua metode pendekatan ini dipilih guna menghasilkan karya seni yang seimbang, indah dan harmonis.

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan karya ini akan menggunakan metode pendekatan yang dikembangkan oleh Hawkins (Mujiyono, 2010:80) metode penciptaan terdiri atas tahapan penciptaan berupa : Eksplorasi ide, Improvisasi, dan Perwujudan. Adapun tahapan-tahapannya sebagai berikut:

1. Tahapan Eksplorasi Ide

Pada tahap ini penulis mengumpulkan informasi-informasi dari apa yang dilihat, dialami dan dibacanya. Di tahap ini juga penulis menyikapi dan menanggapi data-data yang telah didapatnya terkait dengan topik serta keilmuan dari judul yang dipilihnya. Selanjutnya pada tahap ini akan dilakukan pencatatan ide, untuk kemudian menyimpan inspirasi. Penulis melakukan pengamatan melalui jurnal dan buku tentang semut pemotong daun, pada bentuk dan aktivitas kehidupan semut ini, serta dari *game The Ants*

Underground Kingdom dengan maksud memperdalam ide dan visualisasi yang terkait dengan kegiatan semut pemotong daun dalam kehidupannya.

2. Tahapan Improvisasi

Pada tahap ini merupakan lanjutan dari tahap sebelumnya yaitu ide-ide yang telah didapatkan kemudian disatukan untuk selanjutnya penentuan objek ataupun bentuk karya yang akan diwujudkan. Pada tahap inilah akan dibuat sketsa atau desain busana dan motif yang sesuai dengan hasil eksplorasi ide yang telah dipilih.

3. Tahapan Perwujudan

Pada tahapan ini dimulai dari penyempurnaan desain, persiapan alat dan bahan, proses pengerjaan, diakhiri dengan *finishing* karya. Perwujudan karya ini dimulai dari pembuatan pola lalu menggambar pola diatas kain yang telah dipilih sesuai desain masing-masing, selanjutnya pemberian motif sulam pada kain yang telah diberi pola, selanjutnya melakukan proses penyulaman dengan sulam tangan sesuai dengan motif yang sudah didesain dengan menggunakan benang, lalu memberi tambahan payet dengan sulam tangan agar memberi kesan mewah dan lebih hidup, selanjutnya adalah penggabungan karya dan *finishing* karya

