

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Karya Tugas Akhir berjudul ‘‘Penggambaran Siklus Kehidupan Suku Na’vi pada Film *Avatar The Way of Water* ke dalam Karya Panel’’ merupakan hasil proses penciptaan yang menggunakan teknik batik sebagai medium utama, dengan pewarnaan berbasis remasol. Selain teknik batik, penciptaan karya ini juga mengintegrasikan berbagai teknik tekstil lain, seperti couching stitch, aplikasi payet, serta prada/prodo, sehingga menghasilkan komposisi visual yang kompleks dan berlapis. Inspirasi awal karya ini berangkat dari pengalaman menonton film *Avatar The Way of Water* yang dirilis pada 14 Desember 2022, di mana pengamatan terhadap siklus kehidupan dalam film tersebut menunjukkan kesesuaian dengan siklus kehidupan manusia, mulai dari kelahiran hingga kematian.

Proses perwujudan karya melalui tahapan panjang yang meliputi pencarian sumber ide, perancangan desain, serta pemilihan material berkualitas untuk mendukung terciptanya karya yang representatif. Konsep utama diwujudkan dalam bentuk panel yang mengisahkan siklus kehidupan suku Na’vi, dengan fokus pada perjuangan Jake Sully dalam melindungi diri dan keluarganya dari ancaman bangsa manusia. Narasi tersebut direalisasikan melalui teknik batik lukis, couching stitch, aplikasi payet, dan tahap akhir berupa finishing dengan prada/prodo. Selama proses perancangan, film *Avatar The Way of Water* ditonton secara berulang untuk memperdalam pemahaman visual dan naratif, serta dilengkapi dengan pencarian referensi tambahan melalui berbagai media. Tahapan selanjutnya meliputi proses membatik, pewarnaan, hingga penyelesaian akhir.

Karya Tugas Akhir ini diwujudkan dalam sepuluh panel batik lukis, terdiri atas empat karya berukuran 96×70 cm dan enam karya berukuran 107×79 cm. Perbedaan ukuran tersebut disebabkan oleh penggunaan tambahan kayu rentek pada enam panel. Keseluruhan karya membutuhkan waktu penggerjaan kurang lebih enam bulan. Sepuluh panel ini saling berkaitan secara naratif, karena masing-masing merupakan hasil pemenggalan adegan dari film *Avatar The Way of Water* yang kemudian direkonstruksi ulang dalam bentuk karya visual secara berurutan. Penciptaan karya ini bertujuan untuk mendukung kemajuan seni kriya tekstil, dengan fokus pada eksplorasi karya panel tekstil.

Selama proses penciptaan karya Tugas Akhir ini, tidak terlepas dari berbagai hambatan yang muncul. Hambatan – hambatan tersebut menjadi bagian dari dinamika penciptaan yang justru menambah pengalaman serta memberikan tantangan tersendiri dalam mewujudkan karya panel ini. Kesulitan muncul pada aspek teknis pewarnaan remasol, karena sifatnya yang mudah menyerap berbeda pada tiap jenis kain sehingga konsistensi warna antar panel sulit dijaga. Berbagai teknik lainnya, seperti batik lukis, couching stich, aplikasi payet, serta prada/prodo, juga menuntut koordinasi yang kompleks agar tidak menimbulkan ketidakseimbangan visual dalam komposisi karya. Selain itu, durasi penggerjaan yang relatif panjang, yakni sekitar enam bulan, memerlukan tingkat kedisiplinan yang tinggi, sementara detail penggerjaan manual sering kali memperlambat tahapan produksi. Perbedaan ukuran panel yang disebabkan oleh penambahan kayu rentek pada sebagian karya menimbulkan tantangan tersendiri dalam menjaga keseragaman komposisi serta kesinambungan naratif antar panel.

B. Saran

Proses penciptaan karya Tugas Akhir ini memberikan banyak bentuk pembelajaran serta pengalaman baru dalam perwujudan sebuah proyek seni. Kendala yang dialami selama masa penggerjaan karya ini ketika pengaplikasian teknik coutching stich yang cukup memakan banyak waktu. Pengaplikasian coutching stich ini hamper di semua bagian karya, terlebih pada bagian rambut yaitu dengan mengkepang terlebih dahulu helai – perhelai baru dipasangkan ke luar kainnya. Pada dasarnya teknik coutching stich ini mudah untuk diaplikasikan, tetapi berhubung dikerjakan dalam sepuluh karya dan waktu yang singkat jadi hasilnya kurang begitu maksimal.

Saran bagi pencipta lain yang ingin menggunakan teknik coutching stich ini, diharapkan bisa membagi waktu secara matang agar hasil dari apa yang diinginkan bisa terwujud sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, Agus Mediana. 2014. *Eksplorasi Bentuk Ikan dalam Penciptaan Karya Seni Rupa*. Tesis S-2 Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Anggono, Cathleen. *Perancangan Busana Evening Wear dengan Pengaplikasian Ragam Hias Bunga Nasional Menggunakan Teknik Batik Prada*. Diss. Universitas Ciputra, 2023.
- Aprilia Mentari, Mukhirah, Fitriana. 2017. *The Cheng Of Bridal Hair Accessories of Great Aceh Brides*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga. Volume 2 Nomor 4. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pkk/article/view/9709>. Diakses Desember 2019.
- Ardianto, D. T. (2014). Dari Novel ke Film: *Kajian Teori Adaptasi sebagai Pendekatan dalam Penciptaan Film*. Panggung, 24(1).
- Cheah, H. F. N. (2008). *Embroidering the Golden Chersonese: Metallic Thread Needlework in the Malay Peninsula*.
- Conroy, T. (2018). *Adaptation as salvage. Where is Adaptation?: Mapping cultures, texts, and contexts*, 9, 15.
- Gustami. 2004. *Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis*. Yogyakarta: Pascasarjana ISI
- Gustami. 2007. *Butir – Butir Mutiara Estetika Timur*, Pratista: Yogyakarta.
- Kartika, Dharsono Sony. 2007. *Estetika*, Bandung: Rekayasa Sains.
- Patriswari, Meivi. 2024. *Kisah The Tenth Labor Of Hercules Dalam Karya Panel*. Jurnal Kriya Fakultas Seni Rupa. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Putri, Asyfa. S., Y. 2022. *Tokoh Disney Mulan Dalam Karya Panel*. Jurnal Kriya Fakultas Seni Rupa. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

- Rianto, Dhimas. (2025). *Penulisan Skenario Adaptasi Novelta “LUSIFER! LUSIFER!” Karya Venerdi Handoyo dengan Menerapkan Struktur Dramatik Piramida Freytag untuk Membangun Negative Change Tokoh Utama.* Program Studi Film dan Televisi. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Supriono, Y. P. (2024). *Ensiklopedia The Heritage Of Batik, Identitas Pemersatu Kebanggaan Bangsa.* Penerbit Andi.

