

BAB V PENUTUP

A. KESIMPULAN

Konsep penciptaan karya ini berhasil mempertemukan dua pemicu memori masa kecil, yaitu visualisasi magis pola ubin bunga dari adegan film *Barbie in the 12 Dancing Princesses* dengan identitas flora lokal nyata yang dikurasi dari lingkungan sekitar penulis. Kedua gagasan nostalgia tersebut dilebur secara harmonis ke dalam media seni kriya batik tulis kontemporer. Melalui pendekatan interaktif, konsep ini dikembangkan untuk mentransformasikan apresiasi seni yang semula pasif menjadi sebuah pengalaman multisensori yang partisipatoris, sehingga audiens dapat bernostalgia sekaligus menjadi bagian tak terpisahkan dari eksistensi karya tersebut.

Proses penciptaan karya ini berjalan secara runtut dan teratur melalui penerapan tiga fase metode *Practice-Based Research* (PBR), yaitu fase konseptualisasi, fase praktik kreatif-eksperimen, serta fase evaluasi dan refleksi. Seluruh tahapan dilewati secara iteratif melalui proses studi visual, eksperimen keanekaragaman bentuk motif *isen-isen*, pencarian kombinasi warna *colet* yang matang, hingga tahap penyelesaian (*finishing*). Meskipun sempat terjadi dinamika berupa proses revisi penyempurnaan pada desain dua motif batik, alur kerja iteratif ini justru berhasil membuktikan keberhasilan misi utama peneliti dalam menjaga, melindungi, dan mempertahankan ketegangan serta karakteristik material luhur kain kriya batik tulis di atas struktur mekanik ubin.

Hasil akhir penciptaan ini mewujudkan secara nyata berupa instalasi yang terdiri dari dua belas panel ubin berbentuk lingkaran dengan variasi diameter yang dinamis. Melalui perakitan sistem perangkat keras elektronik, integrasi fisik Modul Suara Taktil (*Tactile Sound Module*) di bawah permukaan ubin kain batik mampu merespons stimulus pijakan kaki audiens secara acak dan mandiri. Komponen sensor tekanan mekanik tersebut berhasil

mentransmisikan energi kinetik menjadi luaran audio berupa respons harmoni melodi yang dapat diindera dengan baik. Meskipun tingkat kejernihan suara yang dihasilkan memiliki keterbatasan teknis dan tidak sejelas perangkat seluler modern, sistem ini telah mencapai target keberhasilan fungsi utama mekanis dan interaktivitas yang direncanakan sejak awal penciptaan.

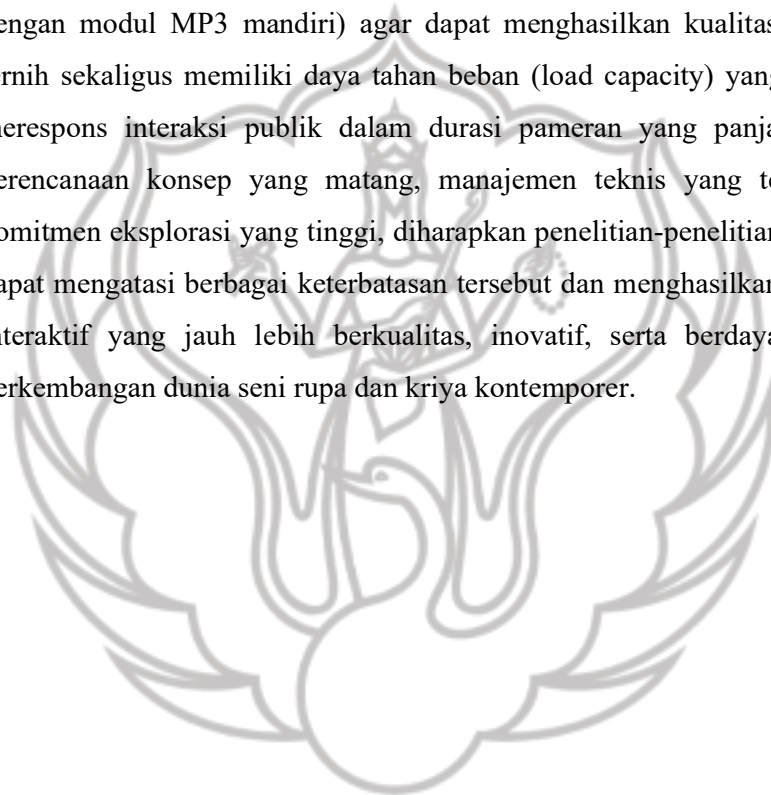
B. SARAN

Dalam proses persiapan bahan, penentuan ukuran kain untuk setiap karya harus direncanakan secara matang dengan memperhitungkan lebar kampuh (*seam allowance*) serta kelebihan kain yang cukup. Hal ini penting untuk mengantisipasi agar kain tidak terlalu mepet atau kekurangan ukuran saat ditarik dan direkatkan ke kerangka ubin kayu. Selain itu, dalam proses pewarnaan batik tulis kontemporer yang menggunakan zat warna Indigosol, faktor eksternal seperti intensitas cahaya matahari dan kelembapan udara sangat memengaruhi konsistensi *tone* warna latar belakang (*background*). Untuk mengantisipasi ketidakselarasan visual antar-karya, peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan standardisasi takaran zat warna dan sesegera mungkin mengulang proses pencelupan jika terjadi deviasi warna yang kontras agar seluruh panel ubin memiliki kesatuan *tone* yang harmonis. Selain itu, jika menghadapi keterbatasan dalam meniru akurasi warna objek flora asli di alam, eksplorasi kreativitas dapat dialihkan pada pengayaan tekstur visual melalui variasi motif *isen-isen* yang rumit dan dinamis, sehingga karya tetap tampil atraktif dan memiliki nilai estetika kriya yang tinggi.

Penggunaan modul perekam (*sound recorder module*) sederhana dalam instalasi interaktif memiliki batasan teknis berupa rendahnya kejernihan audio (*output* suara kurang *clear*). Selain itu, terdapat risiko mekanis di mana tekanan fisik atau injakan yang terlalu kuat dari audiens dapat secara tidak sengaja menekan kembali tombol *record*, yang berpotensi menghapus data suara yang telah disimpan. Sebagai solusi taktis di ruang pameran, peneliti menyarankan penerapan instruksi atau regulasi interaksi yang jelas bagi pengunjung (seperti papan tata cara memperlakukan karya). Untuk jangka panjang, diperlukan perencanaan konfigurasi ruang rongga di bawah ubin

yang lebih matang guna membatasi jarak tekan mekanik (*travel jarak switch*) agar tidak langsung membentur tombol perekam utama.

Bagi mahasiswa atau peneliti kriya selanjutnya yang tertarik untuk mengembangkan karya interaktif berbasis komputasi fisik (*physical computing*), disarankan untuk mengalokasikan waktu dan upaya (*effort*) yang lebih besar pada fase eksplorasi mekanis sistem audio sejak awal riset. Sangat direkomendasikan untuk mengeksplorasi perangkat keras atau mikrokontroler yang lebih mutakhir (seperti integrasi sensor tekanan *Force Sensitive Resistor* dengan modul MP3 mandiri) agar dapat menghasilkan kualitas suara yang jernih sekaligus memiliki daya tahan beban (*load capacity*) yang kuat untuk merespons interaksi publik dalam durasi pameran yang panjang. Melalui perencanaan konsep yang matang, manajemen teknis yang terukur, serta komitmen eksplorasi yang tinggi, diharapkan penelitian-penelitian selanjutnya dapat mengatasi berbagai keterbatasan tersebut dan menghasilkan karya kriya interaktif yang jauh lebih berkualitas, inovatif, serta berdaya guna bagi perkembangan dunia seni rupa dan kriya kontemporer.



DAFTAR PUSTAKA

- Candy, L., & Edmonds, E. (2018). Practice-Based Research in the Creative Art: Foundations and Future from the Front Line. *Leonardo*, 51(1), 111–117. <https://doi.org/10.1162/LEON>
- Damono, S. D. (2018). *Alih Wahana*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Dewey, J. (1934). *Art as Experience*. Minton, Balch & Company.
- Djelantik, A. A. M. (1999). *Estetika: Sebuah Pengantar*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Hendriyana, H. (2022). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya Practice-Led Research dan Practice-Based Research Seni Rupa, Kriya dan Desain - Edisi Revisi*. Penerbit Andi.
- Hutcheon, L. (2006). *A Theory of Adaptation*. Routledge.
- Karomah, I., Ratnawati, I., & Anggriani, S. D. (2022). Legenda Asal Mula Reog Kendang Tulungagung sebagai Ide Penciptaan Batik Lukis pada Selendang. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(11), 1639–1656. <https://doi.org/10.17977/um064v2i112022p1639-1656>
- O’Sullivan, D., & Igoe, T. (2004). *Physical Computing: Sensing and Controlling the Physical World with Computers*. Thomson Course Technology.
- Richardson, G. (2006). *Barbie in the 12 Dancing Princesses*. <https://www.imdb.com/title/tt0859594/> diakses pada 12 Februari 2026, pukul 19.38
- The Tech. (2019). *The Music Mural*. Feb 27. <https://medium.com/@TheTech/the-music-mural-c785586f1b2a> diakses pada 27 Februari 2026, 13.27