

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Busana sekarang sudah menjadi sebuah gaya hidup yang bisa dijadikan media untuk berkarya. Maka dari itu dalam penulisan tugas akhir ini menciptakan busana *cocktail* dengan inovasi motif baru yang diambil dari bentuk rumah adat Sumba yang dipadukan dengan aksara Jawa. Ketertarikan untuk menciptakan motif rumah adat Sumba ini sendiri berawal dari keinginan untuk mengenalkan budaya Sumba melalui busana batik. Penulis juga tertarik dengan latar belakang dari rumah adat dan kebudayaan yang ada di kota Sumba itu sendiri.

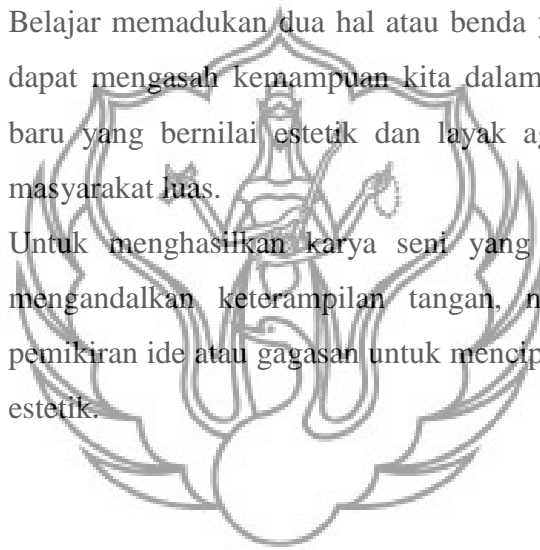
Menciptakan motif batik yang baru dengan menggabungkan 2 unsur kebudayaan yang berbeda bisa tercipta bila memiliki banyak data acuan yang bisa dijadikan patokan untuk memvisualisasikan kebudayaan yang ingin diciptakan. Memadukan visual rumah adat Sumba dengan Akasara Jawa dengan beberapa tambahan motif seperti kepala kerbau dan desain motif berbentuk lengkungan dirasa cukup memberi nilai estetik pada motif *Uma Marapu* ini.

Busana *cocktail* ini diciptakan dengan motif batik *Uma marapu* yang di buat berulang agar terlihat modern, *fresh*, namun mewah dan elegan. Busana ini menggunakan beberapa warna cerah dan beberapa warna gelap. Warna cerah dipilih penulis untuk menghilangkan kesan mistis yang ada pada latar belakang rumah adat Sumba, dan untuk memberi sentuhan ceria pada busana yang diciptakan sehingga cocok digunakan untuk kalangan anak muda tapi juga bisa digunakan oleh kalangan orang dewasa. Proses penciptaannya pun melalui beberapa tahapan yaitu dengan mencari latar belakang dari rumah adat Sumba, Aksara Jawa dan busana *cocktail*, mengumpulkan data acuan yang cukup kemudian di analisis lalu di wujudkan enam karya dengan ragam bentuk yang berbeda-beda namun tetap dalam satu tema.

B. Saran.

Adapun saran yang berkaitan dengan pembuatan karya tugas akhir ini sebagai berikut

1. Pembuatan karya sebaiknya dengan persiapan yang matang, penelitian yang cukup, dan sumber data yang akurat demi kelancaran prosesnya.
2. Ide dan data-datanya harus dilandasi oleh landasan yang kuat.
3. Dalam era globalisasi ini penciptaan suatu karya sebaiknya mengikuti *trend* yang sedang naik pada saat itu dan tanpa mengurangi tujuan awal yang ingin ditonjolkan.
4. Belajar memadukan dua hal atau benda yang sangat jauh berbeda dapat mengasah kemampuan kita dalam menciptakan karya seni baru yang bernilai estetik dan layak agar bisa diapresiasi oleh masyarakat luas.
5. Untuk menghasilkan karya seni yang berkualitas tidak hanya mengandalkan keterampilan tangan, namun adanya dorongan pemikiran ide atau gagasan untuk menciptakan karya yang bernilai estetik.



DAFTAR PUSTAKA

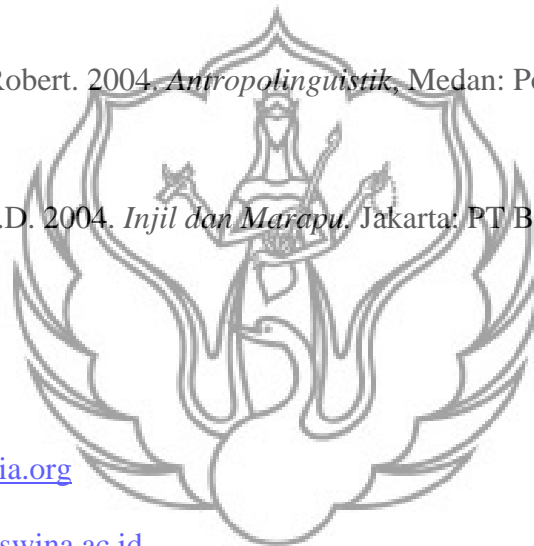
Jujun S, Suriasumantri. 1996. *Filsafat Ilmu Sebuah Pengantar Populer*, Jakarta : Pustaka Sinar Harapan

Musman Asti dan Ambar B. Arini. 2011. *Batik (Warisan Adiluhung Busana)*. Jakarta: Balai Pustaka

Padmosoekotjo. S. 1989. *Pedoman penulisan bahasa Jawa menggunakan aksara Jawa*. Surabaya: Citra Jaya Murti.

Sibarani, Robert. 2004. *Antropolinguistik*, Medan: Poda.

Wellem, F.D. 2004. *Injil dan Marapu*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia



Daftar Laman

<https://id.wikipedia.org>

<https://www.unkriswina.ac.id>

<https://instagram.com/p/BjYUfzcFplZ/>

<http://asidharta.blogspot.com>

<https://id.pinterest.com/>

<https://biebahuachim.wordpress.com>

<https://blog.frameatrip.com>

<https://deskgram.org>

<https://www.grafis-media.website/2017/06/font-kuno-dan-aksara-indonesia.html>