

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Sebuah karya seni terlahir dari ketertarikan, kesukaan, kecintaan akan suatu hal, yang sifatnya tidak mutlak, dan setiap orang relatif berbeda-beda. Hal tersebutlah yang terkadang menjadi sebuah kegelisahan yang kemudian menjadi ide atau gagasan untuk melahirkan sebuah karya seni. Meskipun ide dari sesuatu hal yang sama, namun karya yang diciptakan belum tentu sama karena setiap orang juga memiliki imajinasi, pengamatan, dan pola berfikir yang berbeda-beda.

Ide penciptaan tugas akhir ini “Batik Biota Laut dalam *Scrapframe* sebagai Media Edukasi” berawal dari Pameran Distorsi Harmoni yang diadakan di Karimunjawa, tepatnya di desa Karimujan. Selagi mengikuti pameran disana selama kurang lebih satu minggu, penulis menyempatkan untuk bermain di pantai sesering mungkin, mengamati sekitar pantai, dan melihat air laut berkilau yang menerima pantulan sinar matahari, sungguh keindahan yang Tuhan ciptakan untuk manusia. Kemudian muncul rasa penasaran penulis untuk melihat apa saja yang ada di laut, dan diputuskan untuk snorkeling.

Hanya kekaguman yang terpikir saat melihat warna biru air laut dan pemandangan laut yang sangat indah, bermacam-macam ikan yang jarang ditemui penulis dalam keseharian, terumbu karang, dan sempat mencicipi anggur laut dengan rasa yang unik, perpaduan antara rasa asin dan asam yang segar. Hal ini membuat penulis tergugah untuk mencari tahu dan menggali informasi lebih banyak tentang biota yang ada di laut. Beberapa informasi yang penulis dapat dari Internet, film, buku, dan majalah. Setelah penulis memahami dan melihat dari beberapa sumber, ada kekaguman dan rasa untuk bercerita tentang biota laut, kemudian penulis mengubahnya menjadi karya

panel tekstil yang menampilkan bagian-bagian dan bentuk-bentuk dari biota laut sebagai media edukasi.

Proses pembuatan karya Tugas Akhir ini, penulis menggunakan kain katun Primisima. Diawali dengan menggambar bentuk-bentuk biota laut menggunakan spidol *snowman* non pemanen. Hal ini diinisiatif penulis perihal susahnya menghilangkan bekas pensil pada kain. Setelah penyeketan selesai, bisa dilanjutkan pada teknik batik. Batik terdiri dari beberapa tahapan, yaitu: menyanting, mewarna, dan *pelorotan*. Pencantingan dimulai saat lilin batik sudah mencair, diperkirakan lilin tidak terlalu panas saat proses menyanting. Pencantingan selesai, kemudian kain direndam kurang lebih satu jam guna melunturkan warna spidol pada kain. Setelah perendaman selesai, dengan keadaan kain yang sedikit basah sudah bisa diwarnai.

Proses pewarnaan dimulai dari kain yang dibentang pada spanram, kemudian siap diwarnai dengan kuas dan spon. Warna remasol dituang pada cup, diberi sedikit air hangat, diaduk, kemudian ditambah air dingin. Air panas digunakan untuk membuat puyer remasol tercampur secara merata sehingga terhindar dari gumpalan-gumpalan puyer yang tersisa, kemudian warna siap diaplikasikan. Setelah tahap pewarnaan selesai, kain diangin-anginkan, memilih tempat yang teduh guna menghindari sinar matahari secara langsung. Setelah agak kering dilanjutkan dengan fiksasi warna. Fiksasi pada pewarnaan remasol menggunakan *waterglass*. Fungsi *waterglass* digunakan untuk mengunci warna dan membuat warna lebih pekat. Setelah selesai pada proses fiksasi, kain kemudian dikeringkan. Saat *waterglass* sudah kering, kain siap dibilas. Pembilasan ini dimaksudkan untuk menghilangkan *waterglass* pada kain. Setelah selesai dilanjut pada tahap *pelorotan*.

Pada saat *pelorotan* atau penghilangan malam pada kain, jangan lupa menambahkan soda abu pada air yang sudah mendidih. Tunggu sebentar dalam beberapa menit, kemudian kain siap dimasukkan pada panci. Pada saat memasukkan kain pada panci sebaiknya kain dlm keadaan sudah basah. Hal ini kemungkinan berkaitan dengan ketahanan kain.

Penulis berkesimpulan bahwa proses eksplorasi dan eksperimen yang sudah dilakukan, telah mampu membuka pikiran-pikiran yang terbatas selama ini. Sesuai dengan judul Tugas Akhir Penciptaan ini, “Batik Biota Laut dalam *Scrapframe* sebagai Media Edukasi” pada akhirnya penulis dapat merangkum beberapa kesimpulan sebagai hasil dari penciptaan karya seni selama ini, di antaranya adalah:

1. Menciptakan 8 buah karya batik dengan sumber ide biota laut dengan judul: *Under The Sea, Plankton, Nekton, Benthos, Alga Merah dan Alga Coklat, Alga Hijau-Biru dan Alga Hijau, I'm on my way, dan Wonders.*
2. Menciptakan karya panel batik dengan cara *display* karya yang tidak biasa.
3. Menciptakan karya seni menjadi salah satu media edukasi dasar tentang biota laut.
4. Setelah selesainya proses penciptaan Tugas Akhir ini bukan berarti aktivitas kreatif selesai juga, justru hal ini adalah momentum yang baik untuk mulai bekerja dengan lebih produktif serta kreatif di dalam kehidupan berkesenian lebih lanjut.

Kendala yang penulis hadapi selama proses pengerjaan Tugas Akhir Penciptaan ini adalah:

1. Pada tahap pencantingan, Penulis kurang memberi isian pada bentuk-bentuk biota laut.
2. Penulis belum menampilkan visualkan air, yang mana penulis baru menyadari hal tersebut ketika pengerjaan *scrapframe* sudah selesai. Hal tersebut seharusnya dilakukan penulis sebelum bentuk-bentuk biota laut ditempelkan pada *frame*.
3. Kendala lain terjadi saat penulis bimbang untuk menambahkan kaca pada karya. Hal ini berkaitan pada perawatan dan kebersihan karya. Karya yang berongga membuat proses pembersihan sulit dilakukan dan tentunya menjadi sasaran laba-laba dan serangga lainnya.

Sedangkan, apabila dipasang kaca, dikhawatirkan akan mengganggu penglihatan saat ada cahaya yang memantul dari kaca. Hal tersebut kemudian di diskusikan penulis pada dosen pembimbing satu dan dosen pembimbing dua.

4. Pada saat penulisan, komputer tiba-tiba error, file hilang sementara *back up* dari laporan belum ada. file laporan dalam keadaan belum dan baru akan di *upload* di penyimpanan akun *online*. Hal ini berakibat penulis harus mengetik ulang dari awal laporan.
5. Manajemen waktu yang baik akan membuat proses Tugas Akhir penciptaan dan akan berjalan lebih optimal.

Untuk itu pada waktu ke depan diperlukan langkah-langkah sebagai berikut supaya persoalan yang sama tidak terulang lagi, di antaranya adalah manajemen, file yang lebih baik dan teratur, secara rutin membuat *back up* laporan. Kendala-kendala tersebut menjadi sebuah pembelajaran yang baik bagi penulis untuk dapat berkarya lebih baik lagi di masa yang akan datang.

B. Saran

Berkesenian adalah sebuah proses yang tidak bisa dipelajari dalam waktu yang singkat. Berkesenian khususnya dalam bidang tekstil haruslah memiliki banyak pengalaman, dan terus bereksperimen dalam bidang-bidang tekstil baik itu dari segi pewarnaan maupun desain. Menjalani proses penciptaan karya seni dengan durasi waktu yang singkat tentu membutuhkan strategi tertentu. Memilih perasaan sebagai tema penciptaan tugas akhir ini tentu bukanlah kebetulan belaka. Karya-karya yang diciptakan sebelumnya kebanyakan memilih perasaan untuk dijadikan tema, baik untuk kepentingan pribadi maupun tugas kuliah. Butuh waktu membangun sebuah perasaan kemudian mengembangkannya menjadi sebuah ide penciptaan

Sebuah kegagalan dalam berkarya tekstil merupakan sebuah pembelajaran yang sangat berarti untuk menganalisis, kemudian menemukan teknik, ide, dan cara-cara baru untuk menghasilkan karya yang indah. Berproses dalam tekstil merupakan sebuah konsep panjang yang harus diakui langkah demi langkah. Kendala-kendala yang dihadapi selama proses pengerjaan karya dapat memberikan pengalaman dan masukan yang sangat penting.

Untuk memudahkan pembuatan penciptaan karya ada baiknya memerlukan konsep yang matang karena dengan begitu saat eksekusi akan menjadi lebih mudah. Persiapan alat, bahan dan objeknya pun harus lebih di pikirkan agar kesesuaian ide dan pesan dapat disampaikan. Tidak lupa juga mengingatkan untuk mendokumentasikan (teks, foto, video) segala proses saat menjalani penciptaan karya seni, baik itu observasi, perumusan gagasan, eksplorasi/eksperimentasi, maupun saat pengerjaan karya.

Pendokumentasian juga perlu dilakukan sebagai rekam jejak dan pengingat karena adakalanya manusia sering lupa. Menurut penulis, karya seni yang baik adalah karya seni yang dapat merangsang penontonnya untuk memberikan tanggapan, walaupun tanggapan baik ataupun tanggapan buruk. Karena adanya tanggapan pada suatu karya seni itu merupakan suatu hal yang berhasil membawa masuk kedalam sebuah karya dengan interpresentasinya masing-masing. Penulis berharap apa yang di ungkapkan lewat karya “Batik Biota Laut dalam *Scrapframe* sebagai Media Edukasi” ini memberikan gambaran yang positif sehingga bisa memotivasi teman-teman dalam berkarya selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiono Sugeng, R.M.S Jusuf, Andriana Pusparini. 2003. *Bunga Rampai Hipertes dan Keselamatan Kerja*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Djoemena, Nian S. 1987, *Ungkapan Sehelai Batik: Batik Its Mystery and Meaning*, Djambatan, Jakarta.
- Gustami, Sp 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur. Ide Dasar Penciptaan Karya*. Prasistwa: Yogyakarta.
- Ibrahim, R. Dan Nana, Syaodih S. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kusumawardhani, Indra. 2012. *Pengaruh Corporate Governance, Struktur Kepemilikan, dan Ukuran Perusahaan Terhadap Manajemen Laba*. *Jurnal Akuntansi dan Sistem Teknologi Informasi*.
- Romimohtarto, K dan Juwana, Sri. 2005. *Biologi Laut Ilmu Pengetahuan Tentang Biota Laut*. Jakarta: Djambatan.
- Soedarso Sp. (1987). *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana.
- The Liang Gie. 1976. *Garis Besar estetika (Filsafat Keindahan)*. Karya Kencana. Yogyakarta.

WEBTOGRAFI

- <https://dosenbiologi.com/makhluk-hidup/biota-laut>(Diakses Juni 2019)
- [http://www.academia.edu/11290249/MAKALAH TENTANG BATIK](http://www.academia.edu/11290249/MAKALAH_TENTANG_BATIK)
(Diakses Juni 2019)
- <https://kerajinanindonesia.id/kreasi-kerajinan-scrapbook-di-jember/>,
(Diakses Juni 2019)
- https://www.google.com/search?q=scrapframe&safe=strict&tbm=isch&tbs=rimg:CcoMPw90LyZ4IjgITJzC2R3-qrLq3qEOiaiW_1fqssexojWYB5OhFWKt0u
(Diakses Juni 2019)
- <https://lifestyle.okezone.com/read/2015/12/16/406/1268893/lembata-miliki-jutaan-biota-laut> (Diakses Juni 2019)
- <http://keyziameyer.blogspot.com/2015/03/scrapframe-dan-scrapbook.html>
(Diakses Juli 2019)
- (<https://kamuslengkap.id/>, (Diakses September 2019).
- <https://static.primary.prod.gcms.the-infra.com/static/site/plankt/image/plankt.jpg>,
(Diakses November 2019)
- <https://www.mongabay.co.id/2015/07/24/>, (Diakses November 2019)
- <https://static.primary.prod.gcms.the-infra.com/static/site/plankt/image/plankt.jpg>,
(Diakses November 2019)
- <http://snarg.net/wp-content/uploads/2018/10/Ikan-Tercepat.jpg>,
(Diakses November 2019)
- <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thum>,
(Diakses November 2019)
- <https://i2.wp.com/pomidor.id/wp-content/uploads/2019/04/095-Terumbu-Karang.jpg?fit=600%2C350&ssl=1> (Diakses November 2019)
- <https://www.google.com/search?q=scrapframe&safe=strict&tbm>,
(Diakses Desember 2018)
- <http://digilib.uinsby.ac.id/15316/5/Bab%202.pdf>, (Diakses Desember 2019).
- <http://longdistancetravels.com/wp-content/uploads/2019/02/Keindahan-Biota-Laut-Taman-Nasional-Wakatobi.jpg>, (Diakses Desember 2019).
- https://allyouneedisbiology.files.wordpress.com/2015/12/img_fotosminiatura_esquemaecosistemas.jpg?w=414&h=315, (Diakses Desember 2019).
- <https://www.deepseanews.com/wp-content/uploads/2015/03/DgCDkYh2rjFJ1SA72tydoqz.jpg>
(Diakses Desember 2019)
- <https://www.semanticscholar.org/paper/High-evolutionary-potential-of-marine-zooplankton>, (Diakses Desember 2019)
- <https://www.semanticscholar.org/paper/High-evolutionary-potential-of-marine-zooplankton>, (Diakses Desember 2019)
- <https://i.pining.com/originals/e9/e6/82/e9e682b8d9318df7c1d735da2b3dc947.jpg>
(Diakses Desember 2019)
- <https://1.bp.blogspot.com/-qmdqK1qm1Zo/WUxPOH5PXNI.jpg>,
(Diakses Desember 2019)
- <https://fineartamerica.com/featured/tide-pools-of-oregon-coast-deebrowning.html>, (Diakses Desember 2019)