

BAB IV

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Penciptaan karya berlandaskan pada empat teori yaitu bentuk, fungsi, warna, dan estetis. Metode penciptaan karya melalui tiga tahap yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Tahap eksplorasi yaitu pencarian sumber ide penciptaan, yaitu ikan semah sebagai motif pada karya kemeja pria. Tahap perancangan yaitu mengaplikasikan data yang telah di kumpulkan dengan membuat sketsa dan desain alternatif, tahap perwujudan yaitu mewujudkan desain terpilih menjadi sebuah karya yang akan diterapkan dalam proses kerja. Perwujudan karya ini dimulai dari *mordanting*, pemindahan motif, mencanting, mencolet, fiksasi bagian motif, menembok, fiksasi dasar kain, melorod, mencuci kain batik, mengeringkan kain, pemotongan kain, menjahit, pemasangan kancing, dan *finishing*. Menggunakan kain katun sutra, lapisan kain (*furing*), dan bahan pendukung lainnya, dengan teknik batik tulis dan jahit mesin.

Pengkarya menciptakan karya fungsional yang berangkat dari bentuk ikan semah yang dijadikan sebagai motif. Karya yang diciptakan yaitu dari bentuk ikan semah yang disusun mengikuti aliran arus air tanpa merubah bentuk ikan semah itu sendiri, dan disusun berbaris dari atas menuju ke bawah, dari kiri ke kanan, sehingga membentuk aliran air dan bagian yang kosong diisi dengan bentuk sisik ikan. Perwujudan karya menggunakan

kain katun sutra, lapisan kain (furing), dan bahan pendukung lainnya, dengan teknik batik tulis dan jahit mesin.

B. SARAN

Proses penciptaan karya pengkarya menggunakan teknik batik tulis dan jahit mesin dengan pola berukuran M yang menggunakan pewarnaan remazol dengan teknik pewarnaan yaitu *mencolet* menggunakan kuas. Selain itu ada beberapa teknik batik seperti teknik pewarnaan *celup* yang bisa digunakan dalam proses penciptaan karya.

Penciptaan karya seni memerlukan waktu yang panjang dengan proses yang tidak mudah. Pengkarya menyarankan agar bisa memanfaatkan waktu yang ada semaksimal mungkin untuk penggarapan karya, agar tidak terjadi desakan-desakan waktu pengumpulan dalam mengerjakan karya.

Penciptaan tugas akhir Kriya Seni ini diharapkan karya ini tidak hanya memenuhi tuntutan akademis, namun juga dapat dijadikan inspirasi dalam menghasilkan karya yang memberi pencerahan bagi diri pribadi pengkarya maupun penikmat seni serta masyarakat luas lainnya. Melalui karya ini diharapkan dapat menjadi acuan dan pedoman bagi Masyarakat dan Mahasiswa, dapat menjadi referensi dalam membuat karya maupun tulisan bagi mahasiswa khususnya Program Studi Kriya Seni penciptaan karya untuk ke depannya, dan juga teferensi bagi pengkarya, seniman maupun pemerintah baik di Sumatera Barat mapun di luar Sumatera Barat.

DAFTAR PUSTAKA

- Frisilia, Yelli. 2021. "Ikan Cupang sebagai Ide Penciptaan Interior Ruang Tamu". *Laporan Tugas Akhir*, Padangpanjang: Institut Seni Indonesia Padangpanjang
- Gustami, SP. 2000. *Butir Butir Mutiara Estetika Timur, Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Prasista
- Lisbijanto, Heri. 2019. *Batik Edisi 2*. Yogyakarta: Histokultura
- Margono, Sumardi, Sigit Astono, Sri Murtono. 2007. *Apresiasi Seni 2, Seni Rupa dan Seni Teater*. Ghalia Indonesia Printing.
- Monavera, Ria. 2021. "Kacung Beruk sebagai Motif pada Kemeja Pria". *Laporan Tugas Akhir*, Padangpanjang: Institut Seni Indonesia Padangpanjang
- Nugroho, Eko. 2008. *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: Andi Offset
- Riyanto, Didik. 1995. *Proses Batik, Batik Tulis-Batik Cap-Batik Printing*. Yogyakarta: CV. Aneka
- Rahardjo, Fadjar. 2022. *Ekobiologi Ikan, Persebaran Dan Keberagaman Ikan*, Bogor: IPB
- Salam, Sofyan. 2020. *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makasar: Badan Penerbit UNM
- Sachari, Agus. 2002. *Estetika Makna, Simbol dan Daya*. Bandung: Penerbit ITB
- Setiawati, Puspita. 2004. *Kupas Tuntas Proses Membatik*. Yogyakarta: Absolut
- Sony, Dharsono. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains
- Subagja, Jojo. 2019. *Budidaya Ikan Dewa*. Bogor: Penerbit IPB Press
- Susanto. Mikke. 2004. *Menimbang Ruang Menata Rupa, Wajah & Tata Pameran Seni Rupa*. Yogyakarta: Galang Press