

**REPRESENTASI REMPAH – REMPAH DALAM PERHIASAN
LOGAM**



JURNAL

Luciana Wury Triasih

NIM: 1611931022

TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI

JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2020

**REPRESENTASI REMPAH – REMPAH DALAM PERHIASAN
LOGAM**



JURNAL

Luciana Wury Triasih

NIM: 1611931022

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni

2020

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

REPRESENTASI REMPAH – REMPAH DALAM PERHIASAN LOGAM
diajukan oleh Luciana Wury Triasih, NIM 1611931022, Program Studi Kriya Seni,
Jurusan Kriya Logam, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah
disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 20 Juli 2020.

Pembimbing I

Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum
NIP. 19620729 199902 1 001

Pembimbing II

Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.A
NIP.19740430 199802 2 001

Ketua Jurusan/ Program Studi
S-1 Kriya Seni

Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum
NIP. 19620729 199902 1 001

REPPRESENTASI REMPAH-REMPAH DALAM PERHIASAN LOGAM

Oleh:

Luciana Wury Triasih / 1611931022

INTISARI

Indonesia adalah salah satu negara yang luas memiliki keanekaragaman etnis, budaya, bahasa dan hayati yang tidak dimiliki bangsa lain. Rempah-rempah menjadi salah satu kekayaan hayati di Indonesia yang tumbuh subur. Beragamnya kuliner tradisional nusantara dipengaruhi juga dengan adanya rempah-rempah. Adapun beberapa rempah-rempah yang sering digunakan untuk menambah cita rasa kuliner tradisional antara lain cengkih, pala, jahe, kayu manis dan kembang lawang. Tugas Akhir Karya Seni ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsep, tema, bentuk, dan teknik penciptaan kriya logam, yaitu perhiasan. Karya ini mengangkat objek rempah-rempah sebagai inspirasi penciptaannya. Penciptaan perhiasan logam ini berdasarkan pendekatan estetika dan ergonomi. Karya penciptaan perhiasan ini menggunakan metode *Practice Based Research* oleh Linda Candy. Metode ini digunakan dalam membuat karya seni dikarenakan mudah dipahami dan sesuai dengan kaidah-kaidah penciptaan karya. Hasil dari penciptaan karya ini adalah 6 perhiasan yaitu *earcuff*, gelang, bros, dan cincin. Penciptaan perhiasan yang merepresentasikan rempah – rempah sebagai inspirasi untuk eksplorasi bentuk, konstruksi, dan tekstur.

Kata Kunci: Rempah, Tembaga, Perhiasan

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Penciptaan

Indonesia adalah salah satu negara yang luas, memiliki keragaman etnik, budaya, bahasa dan hayati yang tidak dimiliki bangsa lain. Salah satu kekayaan hayati di Indonesia yang tumbuh subur yaitu rempah-rempah. Dalam sejarahnya, rempah-rempah di Indonesia menjadi daya tarik pedagang bangsa Eropa sehingga menjadi komoditi perdagangan berharga pada masa lampau dan masa penjajahan bangsa Eropa di Indonesia. Indonesia sangat melimpah, sehingga terkenal menjadi salah satu bagian identitas bangsa Indonesia di mata dunia.

Kekayaan dan hasil rempah-rempah Indonesia ini menghasilkan keragaman kuliner nusantara, hal ini merupakan salah satu budaya yang dihasilkan. Kuliner tradisional Indonesia memiliki pengaruh penting dalam memperkuat budaya dan identitas lokal. Eksistensi kuliner tradisional yang saat ini masih dilestakan secara turun temurun merupakan warisan resep yang diturunkan dari generasi ke generasi.

Keragaman rempah-rempah yang ada di Indonesia, memiliki karakter spesifik sesuai dengan jenisnya. Karakter tersebut bisa meliputi bentuk, tekstur, aroma dan warna yang khas. Kadang kala bentuk-bentuk rempah-rempah yang ditemukan memiliki nilai estetika yang cukup menarik, unik dengan melihat struktur yang terdapat pada rempah-rempah tersebut. Bahkan banyak seniman mengangkat jenis rempah-rempah tersebut untuk dijadikan sumber penciptaan karya seni, hal yang sama penulis lakukan. Keanekaragaman hayati ini menjadi sumber inspirasi bagi penulis dalam membuat karya.

Menurut Soedarso SP istilah Kriya Seni adalah jenis seni kriya yang bagus buatannya (craftsmanship-nya tinggi), bentuknya indah dan dekoratif, namun satu syarat bagi eksistensi seni kriya telah hilang, yaitu bahwa seni kriya jenis ini tidak lagi menyanggah fungsi praktis, baik karena indahnya si pemilik lalu merasa sayang untuk memakainya dalam kehidupan sehari-hari, maupun karena dari sejak didesain memang sudah dilepaskan dari fungsi (Soedarso, 2006:113)

Perhiasan menjadi salah satu produk kriya yang digunakan untuk menghias atau memperindah tubuh manusia, terutama untuk kaum wanita. Perhiasan saat ini merupakan salah satu hal penting yang tidak dapat dilepaskan dari penampilan dan gaya hidup, meskipun perhiasan seringkali dianggap sebagai elemen dekoratif, ternyata bisa memberikan dampak pengaruh besar terhadap penampilan seseorang. Fungsi perhiasan telah berevolusi dari waktu ke waktu mulai dari penghias, fungsi simbolik, dan penanda status sosial. Kebutuhan perhiasan pada wanita begitu penting sehingga menjadi bagian utama yang harus diperhatikan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan dapat dipahami bahwa terdapat kebutuhan akan perhiasan lebih bervariasi, penciptaan karya perhiasan ini bermaksud memberikan wawasan mengenai keberadaan rempah-rempah Indonesia sebagai identitas budaya serta melakukan pengembangan dan inovasi dalam pembuatan karya kriya logam.

Ketertarikan penulis dengan rempah-rempah, karena memiliki beberapa aspek keistimewaan yang terdapat didalamnya yaitu aspek visual dan aspek kebudayaan. Hal ini memandu penulis untuk mengenal dan mengerti karakteristik visual pada rempah-rempah menjadi inspirasi dalam menciptakan perhiasan. Desain yang menerapkan elemen-elemen seni rupa berupa bidang dengan prinsip penyusunan seperti komposisi, proporsi, kesatuan, kontras sehingga diciptakan karya dengan rancangan desain perhiasan yang inovatif.

2. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah merepresentasikan bentuk rempah-rempah pada perhiasan logam?
2. Bagaimanakah proses penciptaan perhiasan logam dengan tema rempah-rempah?
3. Produk perhiasan jenis apa saja yang dapat dihasilkan?

3. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

Tujuan

1. Menciptakan perhiasan berbasis ide rempah-rempah
2. Merepresentasikan perhiasan logam yang terinspirasi dari rempah.
3. Memahami proses dan hasil penciptaan perhiasan dengan bahan logam tembaga.

Manfaat

1. Dapat memperoleh gambaran yang jelas mengenai proses pembuatan perhiasan kriya logam serta fungsi, bentuk dan estetika instrumen rempah-rempah.
2. Menambah keanekaragaman desain dalam perancangan perhiasan fashion karya kriya logam.
3. Diharapkan mampu menjadi referensi dan menambah wawasan kepada akademisi, kriyawan, penikmat mode dan masyarakat luas mengenai perhiasan.

4. Metode Pendekatan

Metode pendekatan yang digunakan untuk mengkaji sumber ide agar dapat diaplikasikan pada pembuatan perhiasan ini adalah:

a. Pendekatan Estetika

Penciptaan perhiasan rempah-rempah ini menggunakan teori estetika diperlukan untuk menganalisis karya seni berdasarkan pengamatan terhadap obyek seni, menganalisis dan mengungkapkan nilai-nilai keindahan pada rempah – rempah sebagai sumber ide penciptaan. Pendekatan estetis diperlukan dalam mempertimbangkan rancangan dan pengguna agar selaras

Unsur – unsur seni yang mendasar menurut A.M.M Djelantik yaitu pertimbangan proporsi, kesatuan dan keutuhan, penonjolan atau penekanan, keseimbangan, dan harmoni. (Djelantik, 1999:9) Elemen-elemen melalui prinsip estetika dari segi visual seperti garis, bentuk, warna dan tekstur diperlukan agar karya seni perhiasan yang dihasilkan mencapai keindahan yang berkarakter atau memiliki ciri khas.

b. Pendekatan Ergonomi

Pendekatan ergonomi merupakan kenyamanan suatu produk atau karya seni yang terjadi kontak langsung dengan keseluruhan tubuh pengguna. Pendekatan ergonomi membantu penulis menentukan ukuran benda yang dibuat harus diperhatikan. Penerapan ilmu ergonomi ini sangat diperlukan, permukaan dan tepian logam harus dipastikan halus dan tidak melukai pengguna. Selain itu pemilihan bentuk, warna dan finishing benda dibuat sedemikian rupa sehingga nyaman bersentuhan dengan bagian tubuh.

5. Metode Penciptaan

Pada penciptaan karya perhiasan rempah-rempah ini, digunakan metode penelitian berbasis praktik (*practice-based research*) yaitu penciptaan berdasarkan penelitian. Dikutip dari Candy, L. & Edmonds, E.(dalam Centaury Harjani, 2019: C2-6) mengatakan bahwa *Practice-Based Research* adalah suatu metode penelitian untuk memperoleh suatu pengetahuan baru melalui praktik dan hasil praktik yang dilakukan dalam penelitian, penelitian dan praktek pada metode ini saling bergantung dan melengkapi satu sama lain (Candy & Edmonds, 2018). Menurut Candy.L (2006) Empat elemen kunci dijelaskan secara singkat pada pengantar publikasinya yang berjudul *Practice Based Research: A Guide* yaitu:

a. Permasalahan (*The Problem*)

ialah sebuah pernyataan singkat dari pertanyaan atau masalah penelitian yang dibahas oleh skripsi ini. Dalam hal ini penulis memiliki ketertarikan terhadap bahan pangan lokal rempah-rempah sebagai identitas budaya diangkat menjadi produk perhiasan kreatif. Permasalahan yang terkait pada karya ini berhubungan dengan bagaimana ide, konsep, tema, bentuk, bahan pada obyek rempah-rempah direpresentasikan dalam karya perhiasan logam.

b. Konteks (*The Context*)

Apa karya yang telah dilakukan yang memunculkan pertanyaan dan makna seperti apa? (permasalahan seperti apa yang dibahas). Penulis mengeksplorasi perhiasan kreatif dengan menonjolkan bentuk, tekstur dan konstruksinya.

c. Metode (*The Method*)

Pendekatan untuk memecahkan masalah (eksperimental, berbasis praktik, analitik) dijelaskan dalam bagian ini. Penciptaan ini fokus dengan acuan pendekatan estetika dan ergonomi. Pada karya ini, penulis menggunakan referensi karya Ute Kolar, Jacqueline Ryan, Kayo Saito, Naomi Filmer yang fokus pada bentuk, tekstur dan konstruksi membantu penulis melalui *prototype* yang dimodifikasi. Pada perhiasan, penulis eksplorasi dengan konstruksi gerak untuk menjadikan perhiasan inovatif.

d. Hasil (*The Outcomes*)

Disini lah kontribusi kunci untuk pengetahuan dijelaskan secara ringkas. Hal ini muncul dari karya yang telah diciptakan dan terbukti dapat memajukan pemahaman atau praktik internasional. Nilai dari *Outcome* ini menjadi salah satu untuk komunitas (ilmuwan komputer, seniman, ahli teori) dan penting untuk menjadi jelas tujuan mereka. Dalam hal ini penulis menghasilkan karya inovasi desain *wearable art jewelry* dengan inspirasi rempah-rempah. Untuk itu penulis menghasilkan karya perhiasan dengan fokus pada konstruksi, bentuk dan tekstur.

Practice by Reseach yang dilakukan Candy L dan Edmonds E merupakan penelitian yang menghasilkan suatu pengetahuan baru dari yang dihasilkan saat praktek maupun hasil dari praktek tersebut. Pada proses praktek yang melibatkan kreatifitas tidak hanya berfokus pada menciptakan suatu karya, namun cara proses pembuatan tersebutlah yang mengarah ke transformasi ide baru dan mengarah ke pekerjaan baru. Seperti halnya saat penulis mengerjakan tugas akhir, untuk menciptakan sebuah karya, penulis harus melakukan berberapa trial and error untuk mencapai hal yang diinginkan. Pada proses pembuatan karya inilah yang menghasilkan suatu pengetahuan baru baik itu kegagalan saat berproses maupun menemukan jalan pintas baru saat berproses. Hal inilah yang perlu dicapai saat pembuatan karya agar kegagalan yang terjadi tidak akan terulang kedepannya dan pada proses yang baru harus dikembangkan.

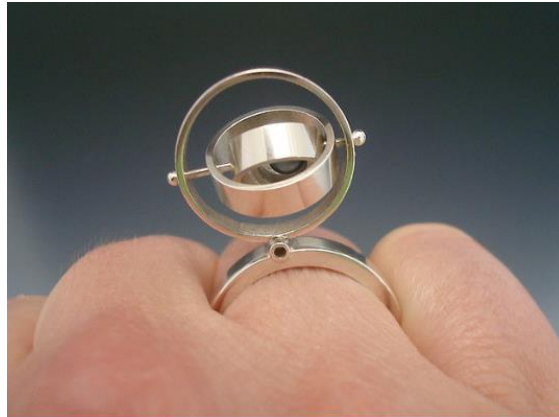
Adapun penggunaan metode *practice based research* yang penulis lakukan dalam bentuk yang disederhanakan. Disesuaikan dengan kebutuhan praktek kerja yang telah dilaksanakan. Dalam penciptaan karya tugas akhir kali ini, langkah-langkah dalam menerapkan metode penciptaan *practice based research* tersebut dapat dilihat dalam bagan sebagai berikut: sesuai dengan tugas akhir pada penciptaan ini.



Gambar 1 Bagan Metode Penciptaan *Practice Based Research* yang di modifikasi oleh Yulriawan Dafri

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Acuan



Gambar 1 Satellite Ring karya Danielle Miller-Gilliam
(Sumber: <https://www.flickr.com/photos/daniellemillerjewelry/3336784382/>,
Diakses 3 Maret 2020, 12.37)



Gambar 2 Ear cuff dari Mara Paris
(Sumber: <https://mara.paris/product/aino-earcuff-silver/left>,
Diakses 25 Februari 2020 pukul 20.15 WIB)



Gambar 3 Kembang Lawang
Foto: Luciana Wury, 2020

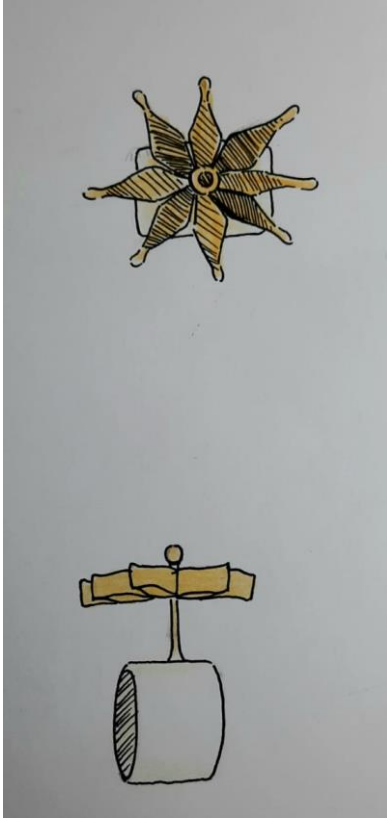


Gambar 4 Kayu Manis
Foto: Luciana Wury, 2020

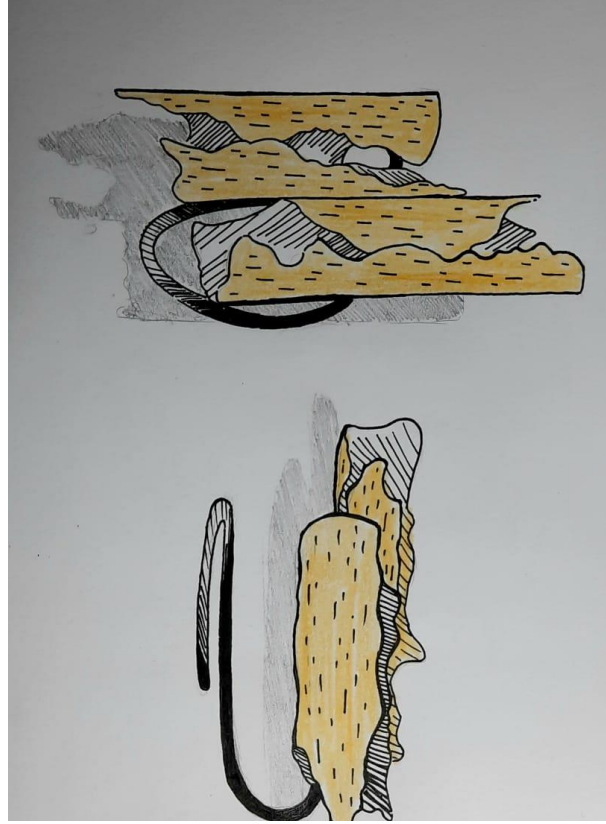
2. Analisis Data Acuan

Hasil analisis data acuan mengenai karya cincin Danielle Miller (Gambar 1) sebagai acuan penulis dalam menampilkan wujud karya. Karya cincin dengan konstruksi tersebut yang bisa menghasilkan gerakan pada sebuah perhiasan. Pada data acuan mengenai gambar *Earcuff* produk dari Mara Paris (Gambar 2) ini sebagai acuan penulis dalam membuat karya perhiasan *earcuff*, disamping model yang menarik, unik dan *eye catching*. Analisis data acuan bentuk pada rempah Kembang Lawang, Kayu Manis, dan Kulit Pala (Gambar 3, 4, dan 5), menggunakan teori estetika dan ergonomis agar komposisi, tekstur, bentuk perhiasan yang dibuat menambah keindahannya serta dekoratif dalam karya tersebut.

3. Sketsa Terpilih



Gambar 5 Sketsa Cincin
Foto: Luciana Wury, 2020



Gambar 6 Sketsa *Earcuff* Kayu Manis
Foto: Luciana Wury, 2020

4. Teknik Perwujudan Karya

Pada proses pembuatan karya ini adalah proses keseluruhan enam karya.

Berikut merupakan proses pembuatan karya perhiasan logam tembaga

- a. Pemandangan gambar ke plat tembaga sesuai dengan pola desain
- b. Pemotongan pola desain pada plat tembaga sesuai dengan ukuran
- c. Mengikir permukaan dan bagian bekas potongan yang masih tajam
- d. Memotong tembaga sesuai dengan sketsa desain
- e. Menatah permukaan plat logam dan kawat logam agar menimbulkan efek timbul
- f. Pembuatan efek pada permukaan logam dengan teknik etsa
- g. Mematri rangkaian logam yang sudah dibuat dan dipotong sesuai desain
- h. Membersihkan logam yang sudah dipatri dengan air aki untuk menghilangkan sisa kotoran
- i. Melakukan pewarnaan menggunakan teknik chrome warna gold

5. Hasil Karya



Judul: *Protect Your Heart*

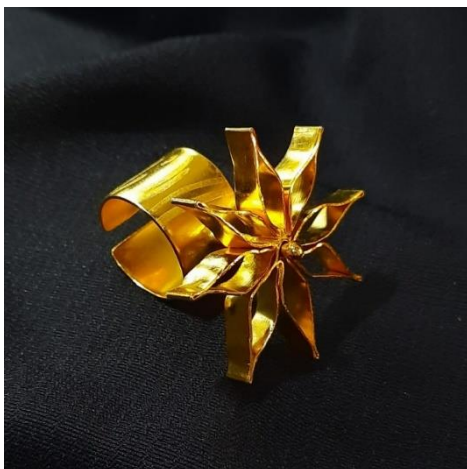
Material: Tembaga

Teknik: Tatah, Patri Perak dan *Chrome*

Tahun: 2020

Karya ini terinspirasi dari bentuk rempah kayu manis. Bentuk dari kayu manis sudah mengalami perubahan atau sudah dideformasi berdasarkan prinsip desain. Belahan kayu manis ini menjadi ketertarikan penulis, visualisasi dari kayu manis tersebut diwujudkan menjadi earcuff. Teknik yang digunakan dalam karya ini, tatah, patri perak, dan chrome

sebagai finishing. Bentuk kayu manis disusun menempel menjadi 2 buah, Judul karya *Protect Your Heart!* Terinspirasi dari manfaat yang diberikan rempah kayu manis jika dikonsumsi mampu membantu mengatasi masalah penyakit jantung. Kebaikan alam bisa kita dapatkan untuk raga yang terwujud dari rempah kayu manis.



Judul: *Good Luck in Love*

Material: Tembaga

Teknik: Patri Perak, Etsa dan *Chrome*

Tahun: 2020

Karya ini tercipta dilatarbelakangi oleh pengamatan bentuk rempah kembang lawang. Kelopak kembang lawang yang kering berbentuk bunga mekar berwarna kecokelatan yang kemudian divisualisasikan pada cincin. Bentuk geometris kembang lawang sangat menarik perhatian, Prinsip ruang dan gerak

digunakan dalam karya cincin ini. Pada bagian kembang lawang yang dijadikan sebagai dekoratif utama dalam cincin dibuat dan disusun untuk menciptakan gerakan. Teknik patri perak digunakan untuk membuat konstruksi cincin. Gerakan yang diciptakan pada cincin ini bertujuan untuk memberikan pengalaman menarik bagi penggunaanya. Warna ini didominasi dengan pilihan finishing *chrome* emas sengaja diciptakan untuk memberikan warna kontras dan menambah nilai estetis dari bentuk perhiasan itu sendiri.

C. Kesimpulan

Dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini, penulis mengambil judul “Representasi Rempah – Rempah Dalam Karya Perhiasan Logam” terinspirasi dari rempah-rempah dari aspek visual menampilkan keindahannya. Karya perhiasan ini tergolong wearable art jewelry. Bentuk perhiasan yang dengan konstruksi yang berbeda dari perhiasan konvensional, sehingga pemakainnya terlihat lebih catchy. Pengalaman karya kreatif dalam penciptaan perhiasan ini didasari ekspresif individualitas objek yang dibuat, imajinatif desain, kemampuan untuk membuat visual objek lebih menarik juga fungsional yang baik. Penciptaan karya ini menampilkan bentuk rempah-rempah sebagai ide penciptaan. Bentuk dari rempah-rempah tidak diwujudkan sama persis dengan aslinya. Proses modifikasi bentuk dan dekorasi pada wujud rempah dan konstruksi pada perhiasan. Dalam pembuatan karya ini melalui beberapa tahapan yaitu observasi obyek yang akan digunakan sebagai ide penciptaan secara langsung maupun melalui buku, pembuatan desain, pembentukna karya, penyambungan karya dan finishing karya. Dibuat beberapa desain alternative yang kemudian dipilih 6 desain untuk dikembangkan dalam bentuk gambar kerja. Karya yang dihasilkan berupa 6 karya perhiasan terdiri dari 2 cincin, 2 earcuff, 1 gelang, dan 1 bros. Pada akhir proses dilakukan peyelepan, finishing metal polish dan chrome warna gold dan silver untuk memunculkan kilap dan warna kontras pada karya.

Proses pembuatan karya ini melalui berbagai eksperimen yang tidak jarang terdapat kegagalan atau hasil yang kurang memuaskan dan maksimal. Kegagalan dalam proses patri seringkali terjadi dalam proses pengerjaannya. Pola yang dipotong sesuai dengan sketsa desain juga tidak jarang mengalami kesalahan sehingga tidak rata bentuk dan konstruksinya yang tidak seimbang. Dengan adanya kegagalan tersebut dapat menjadi motivasi dan koreksi bagi penulis untuk mendapatkan hasil yang maksimal dan lebih baik ke depannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Barzani, R. Much. 2008. *Pendidikan Seni Rupa 2*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Djelantik, A.A.M.1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Arti.
- Gruber, Karl et all. 2013. *Pengetahuan Bahan dalam Pengerjaan Logam*. Bandung: Angkasa.
- Kartika, Dharsono Sony. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Meyerowitz, Patricia. 1978. *Making Jewelry and Sculpture Through Unit Construction*.New York: Dover Publication, Inc
- Soedarso. Sp. 2006. *Trilogi Seni: Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan Seni*. Badan Penerbit ISI Yogyakarta.

DAFTAR LAMAN

<http://ejournal.kemenpar.go.id/index.php/jki>. Diakses tanggal 5 Juni 2020.

<https://www.healthline.com/nutrition/star-anise>. Diakses tanggal 1 Juni 2020.