

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Sebagai dengan budaya yang sangat beragam, membuat Indonesia menjadi bangsa yang sangat kaya. Dari penelitian dan penciptaan karya ini, membuat pencipta menyadari bahwa masih sangat luas peluang kita untuk memperkenalkan dan memperlihatkan betapa indahnya budaya Indonesia ke mata dunia. Secara khusus, pada konteks penciptaan karya ini. Tempe merupakan warisan budaya Indonesia yang saat ini sedang berjuang untuk menetapkan klaim dari UNESCO sebagai salah satu makanan warisan budaya dunia (*Intangible Cultural Heritage of Humanity*). Sehingga karya ini diharapkan bisa menjadi salah satu bentuk dukungan (baik secara visual maupun intelektual) bagi tempe, Indonesia, dan bagi seni itu sendiri.

Karya atau hasil penelitian menjawab permasalahan dari rumusan masalah mengenai bagaimana merancang perhiasan kontemporer yang merepresentasikan kampanye anti #MentalTempe dengan ciri khas tekstur, *pattern*, dan warna dari tempe. Perancangan dan perwujudan karya difokuskan pada ciri khas dari kedelai dan tempe kedelai. Sehingga pengkajian secara visual, eksplorasi bentuk dan eksperimen lebih banyak berfokus pada warna, bentuk, dan *pattern* dari kedelai dan tempe. Penerapan dari hasil penelitian dituangkan kedalam bentuk perhiasan kontemporer, dimana perhiasan kontemporer bersifat bebas dan terkini. Hasil karya juga menjawab permasalahan poin kedua dalam rumusan masalah, yaitu dengan menuangkan hasil riset kedalam bentuk karya perhiasan kontemporer. Wujud *kampanye* anti #MentalTempe diperlihatkan secara berani dan eksperimental kedalam perhiasan kontemporer, sebagai perwujudan dari bentuk rasa bangga dan positif. Permasalahan yang telah disusun sebelumnya mencoba dijawab melalui penelitian dan penciptaan ini :

1. Menciptakan perhiasan kontemporer yang memiliki tujuan untuk merepresentasikan kampanye anti #MentalTempe dengan ciri khas tekstur, *pattern*, dan warna dari tempe. Penciptaan dimulai dari proses eksplorasi karya menggunakan bantuan metode ATUMICS dan metode *practice based research* untuk membantu proses realisasi karya. Kedua metode ini sangat berguna dan memberikan kontribusi banyak selama masa penelitian dan penciptaan karya dilakukan. Metode ini banyak membantu pada saat proses penciptaan perhiasan kontemporer, terkhusus pada proses pembuatan desain, pembuatan prototipe, hingga saat proses pewarnaan. Hingga dapat menghasilkan karya yang dapat merepresentasikan ciri khas dari tempe. Pewarnaan merupakan salah satu faktor penunjang dalam segi visual. Proses dan teknik pewarnaan tergantung dengan zat dan bahan warna yang digunakan. Seperti pada penciptaan ini, antara penggunaan cat tembok, cat aerosol, maupun plating (untuk logam) masing-masing memiliki teknik tersendiri. Sedangkan tekstur, *pattern*, maupun bentuk dapat dikembangkan dan dieksplorasi lebih lanjut, namun tetap masih menyesuaikan dari objek maupun tujuan penciptaan.
2. Perwujudan kampanye anti #MentalTempe kedalam karya dapat dilihat dari bentuk visual dari karya. Dimana karya dengan sangat kental mengangkat ciri khas visual (tekstur, *pattern*, dan warna) dari tempe kedelai. Dilihat berdasarkan nilai historis dan latar belakang, tempe juga merupakan makanan tradisional yang terus eksis sampai saat ini. Bahkan tempe juga sedang dalam proses pendaftaran agar diakui sebagai makanan warisan budaya dunia (*Intangible Cultural Heritage of Humanity*) ke UNESCO. Kelestarian tempe menjadi semangat untuk menciptakan karya perhiasan kontemporer, seiring dengan terus eksisnya tempe sebagai makanan warisan budaya.

## B. Saran

Proses penciptaan karya memberikan banyak pengalaman dan pengetahuan baru bagi pencipta. Dari awal proses penciptaan, mengamati berbagai bentuk dan jenis tempe yang ada di pasar lokal, kemudian proses pengkajian sumber visual, proses eksplorasi sketsa dan perwujudan karya, hingga pada akhirnya menjadi sebuah karya utuh. Proses yang panjang ini menjadi bagian dalam pembelajaran kedepannya.

1. Penciptaan ini mengalami kendala pada kaitan antar rangkaian. Kaitan *ring* cenderung ringkih dan kerap terbuka. Sehingga *ring* kerap kali terkait bahkan terjatuh. Solusi yang dapat dilakukan adalah menggunakan ukuran kawat yang lebih tebal dan kokoh, misalnya menggunakan kawat ukuran 0,9. Selain alternatif menggunakan kawat yang lebih tebal, bisa juga dengan menggunakan teknik patri. Penggunaan teknik patri pada kawat *ring* membuat *ring* menjadi permanen (tidak ada celah terbuka) sehingga *ring* menjadi lebih permanen.
2. Selain dari pemilihan bahan kaitan *ring* yang kurang maksimal ini, penciptaan ini juga banyak mengalami kendala pada proses pewarnaan *chips* yang terbuat dari bahan tripleks. Permasalahan yang dihadapi seperti salah memilih alas, cat yang saling menempel, dan warna yang kurang merata maksimal. Diharapkan pada penciptaan berikutnya, peneliti menjadi belajar dari kesalahan dari peneliti sebelumnya. Diharapkan juga agar peneliti berikutnya lebih mengerti kiat-kiat pewarnaan, dan berani mengeksplorasi bahan dan pewarna yang lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahnan, D. (2022, Apr 11). *Decentralising Food: Could Tempeh be the Most Fun Way?*. Youtube.
- Badan Standarisasi Nasional (2012). *Tempe : Persembahan Indonesia untuk Dunia*. Jakarta: Badan Standarisasi Nasional
- Briede, Elina. (2022). *Jewelry Inspired by Architecture*.  
*Available at:* <https://elinabriedejewelry.com/read/1071540/>
- Candy, L., Edmonds, E., *Practice Based Research: A Guide*, University of Technology Sydney, CCS Report: 2006-V1.0 November 2006
- Carpenter, B. (2011). *Ethnic Jewellery from Indonesia*. Singapore: Editions Didier Millet Ltd
- Kamisa. (1997). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya : Kartika.
- Forum Tempe Indonesia. (n.d.). *Tentang Kami*. Retrieved from <https://forumtempe.org/index.php/id/>
- Haliza, W., Endang Y. Purwani., RIDwan Thahir. (2007). *Pemanfaatan Kacang-Kacangan Lokal Sebagai Substitusi Bahan Baku Tempe dan Tahu*. *Buletin Teknologi Pascapanen Pertanian*, 3(1), 1-8. Retrieved from [https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjv0s6\\_-Ov6AhU9FLcAHYICBgsQFnoECBYQAAQ&url=http%3A%2F%2Frepository.pertanian.go.id%2Fhandle%2F123456789%2F3429&usg=AOvVaw1vQk7kSPvmfRK3H4XExpam](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjv0s6_-Ov6AhU9FLcAHYICBgsQFnoECBYQAAQ&url=http%3A%2F%2Frepository.pertanian.go.id%2Fhandle%2F123456789%2F3429&usg=AOvVaw1vQk7kSPvmfRK3H4XExpam)
- Halim, M. (2021, May 27). *Tempe Didaftarkan Jadi Warisan Kuliner Budaya UNESCO*. Retrieved from <https://rri.co.id/humaniora/kuliner-nusantara/1060738/tempe-didaftarkan-jadi-warisan-kuliner-budaya-unesco>
- Hendranto, D. W. (2021). *Logam Perhiasan Sebagai Ekspresi Seni Kontemporer*. *Jurnal Senirupa Warna*, 7(1), 37–46. <https://jsrw.ikj.ac.id/index.php/jurnal/article/view/105>

- Humas BSN. (2018, Sept 24). Tempe: Makanan Sehat Indonesia untuk Dunia. Available at <https://bsn.go.id/main/berita/detail/9673/tempe-makanan-sehat-indonesia-untuk-dunia>
- Indonesia Tempe Movement. (2015). Available at: <https://www.tempeovement.com/>
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2021, Mar 28). Available at: <https://kemenparekraf.go.id/>
- KBBI daring. Estetika. (2016). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/estetika>.
- KBBI daring. Kampanye. (2016). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kampanye>.
- KBBI daring. Kontemporer. (2016). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kontemporer>.
- KBBI daring. Perhiasan. (2016). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/perhiasan>.
- Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2020, July). Ekonomi Kreatif di Indonesia. Available at : [https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwiE3J7p4870AhVo\\_XMBHeMZBlSQFnoECAIQAQ&url=https%3A%2F%2Fkebudayaan.kemdikbud.go.id%2Fdikma%2Fwpcontent%2Fuploads%2Fsites%2F6%2F2020%2F07%2FBahan-Ekraf\\_compressed.pdf&usg=AOvVaw01ILqVv9s3iplaW0vDtDe5](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwiE3J7p4870AhVo_XMBHeMZBlSQFnoECAIQAQ&url=https%3A%2F%2Fkebudayaan.kemdikbud.go.id%2Fdikma%2Fwpcontent%2Fuploads%2Fsites%2F6%2F2020%2F07%2FBahan-Ekraf_compressed.pdf&usg=AOvVaw01ILqVv9s3iplaW0vDtDe5)
- Marianto, M. D. (2019). Seni & Daya Hidup dalam Perspektif Quantum. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta
- Nugraha, Adhi. (Sept 19, 2019). *Perkembangan pengetahuan dan metodologi seni dan desain berbasis kenusantaraan : aplikasi metoda ATUMICS dalam pengembangan kekayaan seni dan desain Nusantara*. Seminar Nasional Seni dan Desain: “Reinvensi Budaya Visual Nusantara”, Surabaya.
- Nurchayanti, D., Tiwi, B. (2018) “Pengembangan Desain Batik Kontemporer Berbasis Potensi Daerah dan Kearifan Lokal”. *Jurnal Socioteknologi*, 17(3), 391–402. [https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2018.17.3.7\\_](https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2018.17.3.7_)
- Tempe Movement. (2021, Nov 05). Instagram
- Warisan Budaya Takbenda Indonesia. Tempe Jawa Tengah. Available at: <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id/?newdetail&detailTetap=525>

Yanuar, Yudono. (2018, Mar 21). Tempe Akan Didaftarkan sebagai Warisan Budaya Dunia ke Unesco. *Available at:* <https://bisnis.tempo.co/read/1071540/tempe-akan-didaftarkan-sebagai-warisan-budaya-dunia-ke-unesco/full&view=ok>

