

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Karya seni diciptakan sebagai media berekspresi bagi seorang seniman. Dalam proses pembuatan karya seni dibutuhkan sebuah konsep dan ide kreatif. Ide tersebut diwujudkan dalam bentuk karya seni sesuai dengan karakter dan kepribadian seniman. Karya seni adalah ungkapan isi hati dari seorang seniman yang dijadikan sebagai sumber inspirasi. Inspirasi bisa didapat dari mana saja, baik itu pengalaman pribadi maupun dengan melihat kejadian yang ada di lingkungan sekitar. Menciptakan suatu karya seni merupakan suatu kepuasan tersendiri bagi seorang seniman, terciptanya suatu karya memiliki makna tersendiri bagi penciptanya.

Keindahan bentuk ubur-ubur jenis *Sea Nettle* menginspirasi penulis untuk menciptakan karya kriya logam dengan visual bentuk dari hewan tersebut. Keindahan bentuk hewan tersebut divisualkan penulis ke dalam karya kriya logam dengan menggunakan beberapa teknik yang biasa digunakan dalam pengerjaan kriya logam. Karya seni yang dihasilkan berupa karya *non-fungsional* berbentuk tiga dimensi atau patung dan karya panel dua dimensi. Berdasarkan rangkaian proses penciptaan karya seni kriya logam yang bersumber dari Ubur-ubur *Sea Nettle* ada beberapa hal yang dapat disimpulkan yakni:

1. Ide penciptaan karya seni logam ini didasari dari bentuk kekaguman penulis terhadap *visual* Ubur-ubur jenis *Sea Nettle*. Karena keunikan dari visual bentuk hewan tersebut, tidak jarang ubur-ubur menjadi inspirasi dari terciptanya beberapa karakter animasi. Sebagai contoh karakter *villain* dari *Game Metal Slug* serta karakter dalam serial animasi *Spongebob Squarepants*, dimana karakter-karakter tersebut sangat memiliki kesan dan sudah melekat pada anak-anak yang lahir pada tahun 90-an, termasuk penulis. Hewan yang kerap dipandang sebelah mata ini sebenarnya juga memiliki berbagai macam manfaat. Pada habitat aslinya ubur-ubur merupakan salah satu unsur dari susunan rantai makanan. Ubur-ubur merupakan makanan utama dari hewan

penyu. Pada peranan masyarakat, ubur-ubur juga dapat dijadikan sebagai obat yang memiliki berbagai macam khasiat. Penciptaan karya kriya logam dengan visual bentuk tubuh ubur-ubur merupakan apresiasi kenangan masa kecil penulis terhadap hewan tersebut yang ditampilkan pada karya tiga dimensi dan panel (dua dimensi).

2. Proses penciptaan karya seni kriya logam ini dimulai dari tahapan studi pustaka yakni mengumpulkan data baik melalui buku maupun internet yang berkaitan dengan Ubur-ubur. Data acuan tersebut kemudian diolah menggunakan pendekatan estetika sehingga menjadi sebuah rancangan karya berupa sketsa. Teknik yang digunakan dalam proses penciptaan karya seni kriya logam ini adalah teknik sambung (las), teknik *roll*, teknik kenteng dan teknik *modelling*. Penulis lebih menonjolkan *finishing* dalam membuat detail karya.
3. Penciptaan karya seni kriya logam yang bersumber dari Ubur-ubur *Sea Nettle* ini menghasilkan 4 (empat) karya berupa 2 (dua) karya 2 dimensi serta 2 (dua) karya 3 dimensi:
  - a. Karya pertama yang berjudul "Menari di Atas Terumbu Karang" adalah sebuah karya seni yang menggambarkan keindahan dan misteri ubur-ubur. Karya ini mengajak penonton memasuki dunia yang penuh keajaiban dan memikat, dengan menggambarkan ubur-ubur yang sedang menari di atas terumbu karang. Ubur-ubur ini memiliki bentuk indah dengan tubuh besar dan tentakel yang panjang, yang menciptakan kesan harmoni dan pesona yang luar biasa. Karya ini mengajak penonton memasuki kehidupan bawah air yang indah dan magis, serta mengingatkan akan pentingnya menjaga kelestariannya. Pesan yang dihadirkan melalui karya ini adalah tentang kebebasan, ekspresi diri, dan menjaga keindahan alam semesta yang luar biasa ini.
  - b. Karya kedua yang berjudul "Keajaiban Persahabatan di Lautan" adalah sebuah karya seni yang menggambarkan kegembiraan dan keceriaan dua anak ubur-ubur yang sedang bermain dan

berenang di dalam lautan. Karya ini menampilkan gambaran tentang persahabatan yang indah di alam bawah laut, dengan dua anak ubur-ubur yang bermain dengan riang di atas terumbu karang. Mereka memiliki tubuh yang indah dengan warna-warna cerah yang mencerminkan keunikan mereka. Gerakan mereka yang lincah dan riang mencerminkan kebebasan dan kegembiraan anak-anak yang menikmati momen bermain di alam bawah laut. Karya ini mengajak penonton untuk merasakan kehangatan dan kegembiraan yang dapat ditemukan dalam hubungan persahabatan. Pesan yang dihadirkan adalah tentang pentingnya hubungan sosial dan kebahagiaan yang bisa kita temukan melalui persahabatan.

- c. Karya ketiga yang berjudul "Harmoni di Dalam Lautan" adalah sebuah karya seni yang menampilkan dua ubur-ubur berenang bersama di lautan. Karya ini menggambarkan momen langka dimana kedua ubur-ubur berinteraksi dan menari dengan indah. Terumbu karang menjadi latar belakang yang indah, sementara kedua ubur-ubur bergerak dengan lemah gemulai dan anggun. Mereka saling berdekatan, menunjukkan keharmonisan dan keterikatan diantara mereka. Gerakan mereka yang lembut dan tentakel yang berayun-ayun menciptakan kesan keanggunan. Karya ini mengajak penonton untuk mengagumi keelokan kehidupan bawah laut dan menyadari pentingnya kerjasama dan keterhubungan di alam. Pesan yang dihadirkan adalah tentang menjaga keselarasan dalam hubungan kita dengan alam dan sesama makhluk hidup di bumi ini.
- d. Karya keempat yang berjudul "Keanggunan di Bawah Laut" adalah sebuah karya seni yang memperlihatkan keindahan dan daya tarik ubur-ubur yang berenang dengan anggun di dalam lautan. Karya ini menyoroti keunikan bentuk dan gerakan ubur-ubur, dengan tubuh yang misterius dan tentakel panjang yang berkelok-kelok. Ubur-ubur digambarkan dengan warna yang

indah, menciptakan dominasi warna yang menarik. Gerakan ubur-ubur terlihat anggun dan lembut, dengan meliuk-liuk di dalam air dan tentakel yang berayun-ayun. Karya ini mengajak penonton untuk mengagumi keelokan dan keunikan ubur-ubur, serta menghargai keanekaragaman alam bawah laut. Pesan yang dihadirkan adalah tentang pentingnya menjaga dan melindungi ekosistem laut yang rapuh. Karya ini memperlihatkan keindahan yang mempesona dan mengundang penonton untuk merasakan keajaiban bawah laut.

## **B. Saran**

Proses penciptaan Tugas Akhir ini memberikan banyak pengalaman berharga bagi penulis. Sebagai mahasiswa, menjalani tahapan ini merupakan tantangan yang sangat berarti dan menguji kemampuan penulis dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah penulis peroleh selama masa studi. Selama proses ini, penulis belajar tentang pentingnya perencanaan yang baik. Memiliki rencana yang terstruktur dan jelas sangat penting untuk memastikan kelancaran dan keberhasilan proyek Tugas Akhir. Prakteknya, dalam proses penciptaan karya tentu saja akan mengalami atau menemui kegagalan, untuk meminimalisir kegagalan tersebut diperlukan adanya rancangan atau sistematika yang jelas sebelum proses perwujudan karya. Rancangan atau sistematika dapat dimulai dari pembuatan sketsa serta pemilihan bahan atau media, pemilihan media yang sesuai akan memudahkan dalam proses selanjutnya. Pemilihan bahan dapat dilihat dari sifat media, daya tahan serta fungsi. Kemudian teknik yang akan digunakan, perencanaan teknik yang matang tentu saja dapat menjadi poin penting dalam proses penciptaan karya.

Proses penciptaan Tugas Akhir juga dapat menjadi jembatan atau media mengasah kemampuan dalam berkesenian. Proses penciptaan karya menjadi sarana belajar untuk mencari sumber informasi yang relevan, mengumpulkan data, dan menganalisisnya secara cermat. Proses ini memperluas pemahaman tentang topik yang menjadi sumber inspirasi dan

membantu mengembangkan kemampuan menghubungkan teori dengan praktik di lapangan.

Secara keseluruhan, proses penciptaan Tugas Akhir memberikan pengalaman yang tak ternilai bagi penulis. Selain menguji pengetahuan dan keterampilan, proses ini juga membantu penulis mengembangkan kemampuan baru, seperti perencanaan, analisis dan pemecahan masalah. Semua pengalaman ini dapat menjadi bekal dan membantu tumbuh dan berkembang sebagai individu yang lebih berdaya dan siap menghadapi tantangan di dunia nyata.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adiatmono, F. (2016). *Kriya Logam*. Yogyakarta: Deepublish.
- Allen, G. (2000). *Marine Fishes of South east Asia*. Periplus Singapore.
- Angge, C. (2003). *Kerajinan Logam*. Surabaya: UNESA University Press.
- Aruminingsih. (2007). *Planet Kehidupan*. Erlangga.
- Daryanto. (2013). *Teknik Las*. Bandung: Alfabeta.
- Dewi, L. G. (2018). *Kehidupan Laut - Dari Ikan Tropis Hingga Hiu Ganas*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Djelantik, A. (1999). *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Djelantik, A. (1999). *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan.
- Hendriyana, H. (2021). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya - Practice-led Research and Practice-based Research - Seni Rupa, Kriya, dan Desain - Edisi Revisi*. Yogyakarta: Andi.
- Morin, L. L. (2017). *Teknik Las dan Pengecoran Logam dalam Seni Patung*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Sahman, H. (1992). *Mengenal Dunia Seni Rupa*. Semarang: IKIP Press.
- Sucahyo, B. (2004). *Pekerjaan Logam Dasae*. Jakarta: PT Grasindo Anggota Ikapi.
- Sukaryono. (1994). *Kajian Seni Rupa*. Yogyakarta: Yayasan Kanisius.
- Yulriawan, D., & Purwandari, R. (2021). *"Ragam Kriya Dalam Komunitas Global" Tanda Mata Untuk Drs. Andono, M.Sn.* Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.

## WEBTOGRAFI

<https://www.sehatq.com/artikel/bisa-dimakan-ini-manfaat-ubur-ubur-dan-cara-mengolahnya>. (diakses pada tanggal 22 Mei 2022)

<https://goodminds.id/jenis-ubur-ubur/#:~:text=Black%20Sea%20Nette%20adalah%20salah,tentakel%20bisa%20mencapai%206%20meter>. (diakses pada tanggal 22 Mei 2022)

<https://www.merdeka.com/gaya/ini-6-danau-ubur-ubur-tanpa-sengat-tercantik-di-indonesia-tak-cuma-kakaban.html> , (diakses pada tanggal 22 Mei 2022)

