

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Penciptaan karya logam yang berjudul “Burung Phoenix dalam Karya Logam” penulis mengemukakan beberapa kesimpulan sebagai jawaban atas permasalahan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Beberapa kesimpulan yang diambil dari penulisan ini adalah konsep penciptaan karya tugas akhir logam ini mengangkat tema burung phoenix sebagai ide penciptaan karya ini. Pemilihan tema ini berawal dari ketertarikan menonton salah satu anime berjudul *One Piece* yang memunculkan salah satu karakter bernama Marco dengan kelebihan mempunyai kekuatan mitologi burung phoenix. Momen itu yang akhirnya membuat penulis ingin lebih jauh menggali informasi tentang burung phoenix. Setelah melakukan riset mengenai burung ini diketahui bahwasanya burung phoenix menyimbolkan tentang keabadian, kebangkitan, dan regenerasi. Karya yang diciptakan dalam tugas akhir ini juga menekankan pada gesture burung untuk mempertebal simbolisme yang terkandung pada makhluk mitologi burung phoenix. Proses ilmiah pada tahap penciptaan ini mengacu pada teori estetika yang dikemukakan A.A.M Djelantik untuk mengkaji keindahan pada karya yang diciptakan serta teori semiotika yang dikemukakan Charlese Sanderse Pierce melalui Kriss Budiman untuk memperkuat makna dari hasil karya yang telah diciptakan.

Proses penciptaan karya tugas akhir ini mempunyai tahapan proses yang cukup panjang, mulai dari pembuatan beberapa sketsa alternatif yang dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan dipilih beberapa sketsa untuk direalisasikan menjadi karya. Proses penciptaan karya dibuat menggunakan teknik pengecoran lilin hilang (*lost wax casting*) dengan bahan dasar logam aluminium, serta teknik las *asetilen* untuk proses menyambung hasil karya dan teknik *engrave* yang digunakan pada saat proses mendetail. Proses finishing karya logam ini menggunakan cat dan *gold leaf* (prada) yang kemudian ditutup menggunakan clear doff. Proses penciptaan karya mengacu metode *practice based research* yang dikemukakan Gray, Malins dan Candy sebagai acuan dalam proses penciptaan karya logam ini.

Hasil penciptaan karya logam dengan ide dasar burung phoenix berjumlah empat buah, dengan bentuk relief dan tiga dimensi. Satu buah karya yang didisplay di tembok dan tiga buah karya yang didisplay menggunakan pustek. Karya satu berjudul Ambisi Menuju Puncak Tertinggi, karya dua berjudul Api Semangat, karya tiga berjudul Potensi dan karya

empat berjudul Lahirlah. Adapun pesan yang disampaikan pada keseluruhan karya penulis yaitu tentang regenerasi, semangat, kelahiran dan pembaharuan yang dialami oleh penulis selama menjalani roda kehidupan.

B. Saran

Proses penciptaan sebuah karya seni membutuhkan waktu dan tahapan proses yang cukup panjang, tahap eksplorasi serta pengolahan ide yang cukup matang akan mempengaruhi hasil akhir karya yang diciptakan. Keuletan dan kesabaran tinggi dalam proses penciptaan sebuah karya seni juga diperlukan, agar pada saat mendapatkan berbagai kendala yang tidak terprediksi bisa diatasi dengan tepat. Pemahaman yang baik tentang teknis pengerjaan yang akan digunakan pada saat proses penciptaan sebuah karya seni juga sangat berpengaruh terhadap hasil akhirnya.

Selama proses perwujudan karya logam ini, penulis mengalami beberapa kendala mulai dari kurangnya ilmu pengetahuan tentang teknis pengecoran logam. Kurangnya alat penunjang pada saat proses pengerjaan karya logam ini juga menjadi salah satu kendala, sehingga sedikit menghambat pada saat proses pengerjaan karya logam ini. Selain masalah teknis dan keterbatasan alat, kendala yang dihadapi pada saat pengerjaan karya ini yaitu tentang penggunaan bahan cetakan, pada awalnya cetakan menggunakan tanah liat untuk melapisi model lilin namun bahan ini dinilai kurang tepat karena pada saat melapiskannya pada model, tanah liat akan hancur akibat sifatnya yang menyusut. Untuk mengatasi kendala tersebut, penulis menggunakan cetakan berbahan dasar gipsum dengan syarat sebelum melakukan penuangan logam cair, cetakan gipsum harus benar-benar dalam kondisi kering agar tidak menimbulkan gelembung pada hasil pengecoran.

Penulis juga sempat mengalami kendala pada saat proses finishing, yaitu terkait teknik yang patinasi menggunakan amonia yang ternyata tidak bisa menimbulkan warna yang sesuai dengan keinginan, walaupun sempat mencoba beberapa kali melakukan eksperimen salah satunya dengan melapisi *copper sulfat* pada karya. Penambahan *copper sulfat* cukup berpengaruh pada alumunium untuk menggunakan teknik patinasi, namun setelah dibiarkan selama satu hari warna patinasi yang sudah muncul akan berwarna putih dengan karakter seperti kapur. Oleh karena kendala tersebut akhirnya penulis menggunakan finishing pada karya logam dengan *gold leaf* (prada).

Penulis menyadari jika hasil akhir karya yang diciptakan jauh dari kata sempurna, baik dari segi perwujudan karya seni ataupun penulisannya. Hal ini dikarenakan keterbatasan

kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki. Penulis hanya menyarankan kepada pembaca jika ingin berkarya, terlebih dahulu untuk memahami teknis yang akan digunakan serta pemahaman karakter bahan yang digunakan agar tidak terlalu menghambat pada saat proses penciptaan karya seni.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramlan, Practice Based Research in Art and Design, Why Not?, dalam INTI: *Jurnal Perintis Pendidikan Faculty of Art & Design (FSSR) UiTM Shah Alam*, vol 18, 2010
- Brittain, A and Morton, P. 1997. *Engraving On Precious Metals*. New York: Arco Pub.Co.
- Budiman, Kriss. 2011. *Semiotika Visual: Konsep, Isu, dan Problem Ikonitas*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Djelantik, A. 2004. *Eстетika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Gray, Carole, and Julian Malins. 2004. *Visualizing Research: A Guide to the Research Process in Art and Design*. England and USA: Ashgate Publishing Limited and Ashgate Publishing Company.
- Japardi, Johan. 2018. *Mitos dan Legenda China*. Jakarta: Gramedia.
- Nigg, Joseph. 2015. *The Phoenix: An Unnatural Biography of a Mythical Beast*. Chicago and London: The University of Chicago Press.
- Pujiyanto, Harry, dkk. 2011. *Simbol dan makna bentuk naga (Studi Kasus: VIHARA SATYA BUDHI BANDUNG)* : Wimba Jurnal Komunikasi Visual dan Multimedia, vol, 3. No 2.
- Sopcak, James E. 1986. *Handbook of Lost Wax or Investment Casting*. Baldwin Park, CA: Gem Guides Book Company.
- Tim Redaksi KBBI. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Keempat)*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Van den Broek, R. 1972. *The Myth of The Phoenix: According To Classical and Early Christian Traditions*. Leiden: Brill.
- Weman, Klas. 2012. *Welding Processes Handbook*. Stockholm, UK: Woodhead Publishing Limited.

WEBTOGRAFI

Agmasari, S. (2014). <https://nationalgeographic.grid.id/read/13295208/hakikat-makna-burung-phoenix-dalam-tradisi-cina?page=all> , diakses pada 24 Desember 2022 pukul 20.26

https://www.newworldencyclopedia.org/entry/Mythical_creature diakses penulis pada tanggal 24 desember 2022, jam 14.00 WIB.

<https://id.pinterest.com/pin/440860251037599284/> diakses penulis pada tanggal 17 november 2022, pukul 09.16 WIB

<https://id.pinterest.com/pin/628955904226006062/>, diakses penulis pada tanggal 22 november 2022, pukul 10.16 WIB

<https://id.pinterest.com/pin/155303887669343370/>, diakses penulis pada tanggal 22 november 2022, pukul 08.16 WIB

<https://id.pinterest.com/pin/3025924742218711/> , diakses pada tanggal 29 Desember 2022, pukul 12.16 WIB

<https://id.pinterest.com/pin/914862418988933/>, diakses pada tanggal 29 November 2022, pukul 13.16 WIB

<https://www.instagram.com/reel/CfzBO8OjWKi/?igsh=ZnBhYmRnN2V4M2kx> , diakses pada tanggal 25 Maret 2023, pukul 08.16 WIB

<https://www.instagram.com/p/CLZfy26g3Pp/?igshid=YmMyMTA2M2Y=> , diakses penulis pada tanggal 14 november 2022, pukul 08.16 WIB

<https://www.kelumajang.com/pendidikan/9817874161/apa-makna-burung-phoenix-dalam-mitologi> , diakses pada tanggal 7 februari 2023 pukul, 15.00 WIB

<https://bobo.grid.id/read/08946237/mengenal-phoenix-burung-dari-mitologi-yunani-dalam-film-harry-potter?page=all>, diakses pada tanggal 7 februari 2023 pukul, 16.00 WIB