

***GOMU GOMU NO MI* DALAM SERIAL KOMIK *ONE*
PIECE PADA KARYA PERHIASAN GELANG**



PENCIPTAAN

Christabel Dion Ariadne

NIM 1912155022

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2023

***GOMU GOMU NO MI DALAM SERIAL KOMIK ONE
PIECE PADA KARYA PERHIASAN GELANG***



PENCIPTAAN

Oleh:
Christabel Dion Ariadne
NIM 1912155022

**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
2023**

Tugas Akhir Kriya berjudul:

Gomu Gomu No Mi dalam Serial Komik *One Piece* pada Karya Perhiasan Gelang diajukan oleh Christabel Dion Ariadne, NIM 1912155022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90211), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 24 November 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji I



Dra. Tiarna Irawani, M.Sn
NIP. 19610824 198903 2 001/NIDN. 0024086108

Pembimbing II/Penguji II




Gandar Setiawan, S.Sn., M.Sn
NIP. 198912132 019000 1 015/NIDN. 0013128905

Cognate/Penguji Ahli



Budi Hartono, S.Sn., M.Sn
NIP. 19720920 200501 1 002/NIDN. 0020097206


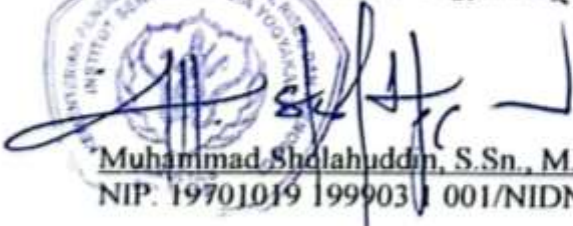
Ketua Jurusan/Program Studi S-1 Kriya



Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A
NIP. 19740430 19982 2 001/NIDN. 0030047406

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T
NIP. 19701019 199903 1 001/NIDN. 0019107005

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa. Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya, keluarga besar saya, serta dosen, guru, dan berbagai pihak yang sudah membantu saya dalam mewujudkan karya Tugas Akhir ini.

MOTTO

“Jika Hidup Hanya Mengalir Mengikuti Arus Saja, Maka Sampah di Sungai Juga Bisa”



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir ini benar benar disusun oleh saya sendiri. Seluruh perangkaian, proses penciptaan, dan hasil karya dalam Tugas Akhir ini merupakan hasil *research*, eksplorasi, yang saya kembangkan menjadi sebuah karya. Dalam laporan Tugas Akhir ini tidak ada pendapat yang pernah ditulis, dan diterbitkan oleh pihak lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir dan dicantumkan dalam daftar Pustaka.

Yogyakarta, 24 November 2023

Christabel Dion Ariadne



KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan dengan izin-Nya sehingga laporan dan karya Tugas Akhir dengan judul “*Gomu Gomu No Mi* dalam Serial Komik *One Piece* pada Karya Perhiasan Gelang” ini dapat diselesaikan oleh penulis. Tujuan penyusunan Tugas akhir ini adalah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana S-1 Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dan juga sebagai referensi untuk menambah wawasan, ilmu serta pengetahuan baru bagi pembacanya dalam bidang perhiasan dan pembaca serial komik *One Piece*.

Dalam proses penciptaan karya Tugas Akhir dan Laporan ini tidak mungkin dapat diselesaikan tanpa bantuan dan bimbingan berbagai pihak yang secara langsung dan tidak langsung membantu saya.

Terimakasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus
2. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T, Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A, Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dra. Titiana Irawani, M.Sn, Dosen Pembimbing I yang sudah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungannya dalam proses pembuatan karya dan laporan Tugas Akhir ini.
6. Gandar Setiawan, S.Sn., M.Sn, Dosen Pembimbing II yang sudah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungannya dalam proses pembuatan karya dan laporan Tugas Akhir ini.
7. Budi Hartono, S.Sn., M.Sn, Cognate/Penguji Ahli.
8. Budi Hartono, S.Sn., M.Sn, Dosen Wali.
9. Seluruh pengajar dan staff jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Bapak Priyana J. Salim, Pemilik Salim Silver yang sudah mengizinkan saya mengerjakan karya Tugas Akhir di studionya.

11. Seluruh karyawan Salim Silver, khususnya Mbak Wahyu, Mbak Lisa, Bu Eni, Mbak Marni, Pak Sugeng, Pak Wahyudi, Pak Suparma, Dimas, Pak Sadi, Pak Walijan, Pak Jumakir, Mbak Ari, Mbak Retno, Mbak Yanti, Mbak Nisa.
12. Kedua orang tua yang selalu memberikan support, dan doanya.
13. Teman - teman seperjuangan mahasiswa Jurusan Kriya Institut Seni Indonesia Yogyakarta Angkatan 2019.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan laporan Tugas Akhir ini tentunya masih banyak kekurangan, untuk itu penulis mengucapkan permohonan maaf. Penulis mengharapkan saran dan kritik dari semua pihak yang bersifat membangun pada laporan ini. Dengan sungguh rendah hati, penulis mengucapkan terimakasih. Semoga laporan Tugas Akhir ini bermanfaat bagi penulis, pembaca komik *One Piece*, dan masyarakat awam.

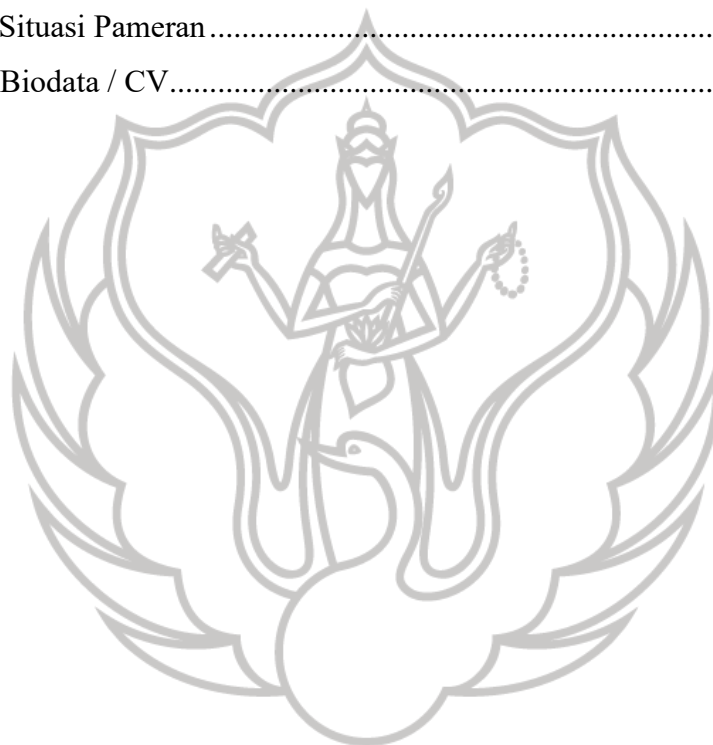
Yogyakarta, 24 November 2023

Christabel Dion Ariadne

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	1
HALAMAN JUDUL DALAM	2
HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
INTISARI (ABSTRAK)	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan	4
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	7
A. Sumber Penciptaan	7
B. Landasan Teori Estetika	14
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	18
A. Data Acuan	18
B. Analisis Data Acuan	20
C. Rancangan Karya	22
D. Proses Perwujudan	37
1. Alat	37
2. Bahan	44
3. Teknik Pengerjaan	47
4. Tahap Pengerjaan	48
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	69
BAB IV. TINJAUAN KARYA	77
A. Tinjauan Umum	77

B. Tinjauan Khusus	79
BAB V. PENUTUP	100
A. Kesimpulan	100
B. Saran	102
DAFTAR PUSTAKA.....	104
DAFTAR LAMAN	104
LAMPIRAN.....	106
A. Poster Pameran	106
B. <i>QR Code Katalog Karya</i>	107
C. <i>QR Code Video Sinematik Karya</i>	107
D. Situasi Pameran.....	108
E. Biodata / CV.....	108



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Alat	37
Tabel 3.2 Bahan	44
Tabel 3.3 Peta Konsep Pengerjaan	48
Tabel 3.4 Kalkulasi Biaya Pembuatan Perhiasan 1	69
Tabel 3.5 Kalkulasi Biaya Pembuatan Perhiasan 2	69
Tabel 3.6 Kalkulasi Biaya Pembuatan Perhiasan 3	70
Tabel 3.7 Kalkulasi Biaya Pembuatan Perhiasan 4	71
Tabel 3.8 Kalkulasi Biaya Pembuatan Perhiasan 5	71
Tabel 3.9 Kalkulasi Biaya Pembuatan Perhiasan 6	72
Tabel 3.10 Kalkulasi Biaya Pembuatan Perhiasan 7	73
Tabel 3.11 Kalkulasi Biaya Pembuatan Perhiasan 8	73
Tabel 3.12 Kalkulasi Biaya Pembuatan Perhiasan 9	74
Tabel 3.13 Kalkulasi Biaya Pembuatan Perhiasan 10	75
Tabel 3.14 Kalkulasi Total Biaya Pembuatan Perhiasan	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Berikut adalah buku komik <i>One Piece</i> Volume 1	10
Gambar 2.2	<i>Scene</i> dalam Komik <i>One Piece</i> Volume 1	10
Gambar 2.3	Tampilan buah <i>Gomu Gomu No Mi</i>	11
Gambar 2.4	<i>Scene</i> dalam Komik <i>One Piece</i>	11
Gambar 2.5	Tampilan buah <i>Gomu Gomu No Mi</i>	12
Gambar 2.6	<i>Danecraft Cuff Sterling Silver Bracelet</i>	12
Gambar 2.7	<i>Bracelet Dragonfly Cuff Style</i>	13
Gambar 3.1	Buah <i>Gomu Gomu No Mi</i>	19
Gambar 3.2	Tampilan Buah <i>Gomu Gomu no Mi</i>	19
Gambar 3.3	<i>Danecraft Cuff Sterling Silver Bracelet</i>	20
Gambar 3.4	<i>Bracelet Dragonfly Cuff Style</i>	20
Gambar 3.5	Gelang Motif Bunga	20
Gambar 3.6	Sketsa Alternatif	22
Gambar 3.7	Sketsa Alternatif	23
Gambar 3.8	Sketsa Alternatif	23
Gambar 3.9	Sketsa Alternatif	23
Gambar 3.10	Sketsa Alternatif	24
Gambar 3.11	Sketsa Alternatif	24
Gambar 3.12	Sketsa Alternatif	24
Gambar 3.13	Sketsa Alternatif	25
Gambar 3.14	Sketsa Alternatif	25
Gambar 3.15	Sketsa Alternatif	26

Gambar 3.16 Sketsa Alternatif	26
Gambar 3.17 Sketsa Alternatif	26
Gambar 3.18 Sketsa Terpilih 1	27
Gambar 3.19 Sketsa Terpilih 2	28
Gambar 3.20 Sketsa Terpilih 3	29
Gambar 3.21 Sketsa Terpilih 4	30
Gambar 3.22 Sketsa Terpilih 5	31
Gambar 3.23 Sketsa Terpilih 6	32
Gambar 3.24 Sketsa Terpilih 7	33
Gambar 3.25 Sketsa Terpilih 8	34
Gambar 3.26 Sketsa Terpilih 9	35
Gambar 3.27 Sketsa Terpilih 10	36
Gambar 3.28 Desain Terpilih dan Plat Tembaga yang sudah dipotong	49
Gambar 3.29 Proses <i>Ngluroni</i> dan Penempelan Plat Tembaga Pada Jabung .	50
Gambar 3.30 Hasil Penempelan Plat Tembaga dan Penempelan Desain.....	51
Gambar 3.31 Proses <i>Ngrancapi</i>	52
Gambar 3.32 Proses <i>Perwudulan</i> dan Hasil Teknik <i>Wudulan</i>	53
Gambar 3.33 Proses Pengisian dan Penempelan Jabung Pada Plat Tembaga	54
Gambar 3.34 Proses Pengukiran dengan Teknik Ukir Usap	54
Gambar 3.35 Hasil <i>Penatasan</i> Gelang Ukir	55
Gambar 3.36 Hasil Akhir Proses Pengukiran	55
Gambar 3.37 Proses Pembakaran Kawat	56
Gambar 3.38 Proses Pembakaran Gelang Ukir.....	57

Gambar 3.39	Proses Penipisan Patri Menggunakan Mesin <i>Plepet</i>	57
Gambar 3.40	Hasil Penipisan Patri Harris	58
Gambar 3.41	Proses Pengawatan <i>Outline</i> Gelang	58
Gambar 3.42	Hasil Pengawatan <i>Outline</i> Gelang	59
Gambar 3.43	Proses Pencelupan Gelang Ukir Kedalam <i>Obat Godhog</i>	60
Gambar 3.44	Proses Penyikatan Menggunakan Sikat Kawat	60
Gambar 3.45	Hasil Proses Penyikatan	61
Gambar 3.46	Proses Pengeboran dan Penggergajian Gelang Ukir	61
Gambar 3.47	Proses Pengamplasan dan Pengeboran	62
Gambar 3.48	Proses Pengamplasan Menggunakan Mesin Poles.....	63
Gambar 3.49	Proses Pemolesan Halus Menggunakan Mesin Poles	63
Gambar 3.50	Hasil Poles Halus Menggunakan Mesin Poles	64
Gambar 3.51	Proses Penekukan Gelang	65
Gambar 3.52	<i>Before</i> dan <i>After</i> Hasil Proses Penekukan Gelang Ukir	65
Gambar 3.53	Proses Pemolesan Kembali	66
Gambar 3.54	Proses Pembersihan Gelang Dari <i>Langsol</i>	66
Gambar 3.55	Proses Pengeringan Gelang Ukir Menggunakan <i>Kompressor</i> .	67
Gambar 3.56	Proses Pengeringan Menggunakan <i>Hairdyer</i>	67
Gambar 3.57	Hasil Pengeringan Menggunakan <i>Hairdryer</i> dan <i>Kompressor</i>	68
Gambar 4.1	Gelang 1 “ <i>Gomu Gomu Kyokusen No Eda</i> ”	79
Gambar 4.3	Gelang 2 “ <i>Chigatte Ite Mo Daijōbudesu</i> ”	81
Gambar 4.5	Gelang 3 “ <i>Yosō-gai no Konseputo</i> ”	83
Gambar 4.7	Gelang 4 “ <i>Kami ga Eranda Akuma no Mi</i> ”	85
Gambar 4.9	Gelang 5 “ <i>Baransu ga Mottomo Jūyōna Bubundesu</i> ”	87

Gambar 4.11 Gelang 6 “ <i>Kasanariau no Eda</i> ”	89
Gambar 4.13 Gelang 7 “ <i>Sōgo ni Setsuzoku sa Reta Kudamono no Bubun</i> ” ..	91
Gambar 4.15 Gelang 8 “ <i>Yukkuri to Oeru</i> ”	93
Gambar 4.17 Gelang 9 “ <i>Hitotsu no Onaji Bubun</i> ”	95
Gambar 4.19 Gelang 10 “ <i>Saigo ni Shite Saiaku no</i> ”	97



INTISARI

Penciptaan karya perhiasan berkonsep buah iblis *Gomu Gomu no Mi* ini berawal dari kebiasaan penulis yang suka membaca serial komik *One Piece*, sehingga tertarik untuk membuat karya perhiasan dengan konsep dari *One Piece*. Buah iblis didalam serial komik *One Piece* karya Eiichiro Oda ini dikenal dengan sebutan *Akuma no Mi*, dan menjadi salah satu unsur kekuatan dalam serial komik *One Piece*. Penulis tertarik untuk menjadikan salah satu buah iblis sebagai ide penciptaan perhiasan, nama buah iblis tersebut adalah *Gomu Gomu no Mi*. Tujuan dari penciptaan ini adalah mendeskripsikan konsep, menjelaskan proses, dan menghasilkan karya perhiasan dengan konsep dari serial komik *One Piece*: buah *Gomu Gomu no Mi*. Dalam penciptaan karya ini menggunakan metode pendekatan berdasarkan teori dan pendapat dari A. A. M. Djelantik (2004:37) yang berpendapat bahwa nilai estetis dalam seni rupa pasti memiliki unsur yaitu garis, bentuk, tekstur, irama, dan warna. Penulis juga menggunakan metode pendekatan ergonomi dari Palgunadi (2008:37) yang menjelaskan bahwa ergonomi memiliki peran penting dalam menentukan seberapa penting nilai keamanan dan kenyamanan suatu produk terhadap penggunaannya. Metode penciptaan karya perhiasan ini dilakukan berdasarkan teori SP. Gustami (2007:329) tentang tiga tahap enam langkah dalam menciptakan karya seni.

Pada proses penciptaan karya perhiasan ini penulis berhasil mewujudkan sepuluh karya perhiasan gelang yang terdiri dari dua yang bertekstur *flat*, dan delapan yang mempunyai tekstur ukiran. Berikut judul - judul karya Tugas Akhir: *Gomu Gomu Kyokusen No Eda*, *Chigatte Ite Mo Daijōbudesu*, *Yosō-gai no Konseputo*, *Kami ga Eranda Akuma no Mi*, *Baransu ga Mottomo Jūyōna Bubundesu*, *Kasanariau no Eda*, *Sōgo ni Setsuzoku sa Reta Kudamono no Bubun*, *Yukkuri to Oeru*, *Hitotsu no Onaji Bubun*, dan *Saigo ni Shite Saiaku no*.

Kata kunci: *One Piece*, Buah Iblis *Gomu Gomu no Mi*, Perhiasan Gelang

ABSTRACT

The creation of this jewelry work with the Gomu Gomu no Mi devil fruit concept started from the writer's habit of reading the One Piece comic series, so he was interested in making jewelry with the One Piece concept. The devil fruit in the One Piece comic series by Eiichiro Oda is known as Akuma no Mi, and is one of the elements of strength in the One Piece comic series. The author is interested in using one of the devil fruits as an idea for creating jewelry, the name of the devil fruit is Gomu Gomu no Mi. This creation aims to describe the concept, explain the process, and produce jewelry works with a concept from the One Piece comic series: Gomu Gomu no Mi fruit. In creating this work, an approach method based on the theory and opinion of A. A. M. Djelantik (2004:37) is used, which thinks that aesthetic value in fine art must have elements, namely line, shape, texture, rhythm, and color. The author also uses the ergonomics approach method from Palgunadi (2008:37) which explains that ergonomics has an important role in determining how important the safety and comfort value of a product is to its users. The method for creating jewelry works is based on SP theory. Gustami (2007:329) about three stages and six steps in creating works of art.

In the process of creating this jewelry work, the author succeeded in creating ten bracelet jewelry works, consisting of two with a flat texture, and eight with a carved texture. The following are the titles of the Final Assignment works: Gomu Gomu Kyokusen No Eda, Chigatte Ite Mo Daijōbudesu, Yosō-gai no Conceptuto, Kami ga Eranda Akuma no Mi, Baransu ga Mottomo Jūyōna Bubundesu, Kasanariau no Eda, Sōgo ni Setsuzoku sa Reta Kudamono no Bubun, Yukkuri to Oeru, Hitotsu no Onaji Bubun, and Saigo ni Shite Saiaku no.

Keywords: One Piece, Gomu Gomu no Mi Devil Fruit, Bracelet Jewelry

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berawal dari ketertarikan dan kesukaan penulis terhadap serial komik *One Piece*, penulis mengambil salah satu unsur kekuatan yang ada pada komik *One Piece*, yaitu Buah Iblis (*Akuma No Mi*) sebagai motif ke dalam perhiasan kriya logam. Selama membaca komik *One Piece*, penulis banyak melihat dan merasakan kesenangan tersendiri, karena *One Piece* menyajikan alur cerita yang mudah dipahami dan petualangan yang dialami oleh semua tokohnya. Komik *One Piece* mengambil latar belakang pada zaman kejayaan bajak laut di dunia nyata, yaitu pada abad ke 17 dan awal abad ke 18. (Komik *One Piece*, *Volume 1-2*) Komik *One Piece* mengisahkan tentang petualangan seorang anak remaja yang terinspirasi untuk menjadi seorang Raja Bajak Laut dan mencari harta karun terbesar yaitu *One Piece*, nama anak remaja ini adalah Monkey D. Luffy. Luffy adalah protagonis utama/*main character* dalam serial komik *One Piece* ini, meskipun Luffy adalah tokoh utama, dia adalah orang yang bodoh dan konyol. Karena kebodohnya, dia tidak sengaja memakan buah iblis yang bernama *Gomu Gomu No Mi* yang mengubahnya menjadi manusia karet.

Berdasarkan komik *One Piece Volume 1*, buah *Gomu Gomu no Mi* adalah buah iblis pertama yang diperlihatkan, buah *Gomu Gomu no Mi* mempunyai karakteristik luar berwarna ungu gelap, berbentuk bulat dengan pola huruf “S” yang mengelilingi seluruh permukaan buah, dan memiliki tangkai yang melengkung ke atas.

Berbicara tentang cerita fiksi, yang tidak jarang memperlihatkan *backstory* tentang seorang karakter yang awalnya terlihat lemah. Namun ternyata memiliki kekuatan besar yang tersembunyi didalam tubuhnya, hal ini juga ditemukan dalam *universe* dunia *One Piece* yang dimanifestasikan dalam kekuatan buah iblis yang dimakan oleh Monkey D. Luffy. Berdasarkan komik *One Piece volume 103*, buah iblis *Gomu Gomu no Mi* yang dimakan oleh Luffy berhasil dibangkitkan kekuatannya secara penuh atau *awakening*, dan didalam komik tersebut terungkap sebuah fakta bahwa buah iblis itu ternyata bukanlah buah lemah yang seperti diperlihatkan pada awal perkenalannya.

Motif perhiasan saat ini sudah banyak yang mempunyai konsep ide dari bunga, hewan, atau bentuk bentuk modern lainnya. Namun sangat jarang penulis temukan yang mengambil konsep ide dari cerita fiksi yang dijadikan sebagai perhiasan logam.

Berdasarkan pernyataan diatas, penulis sudah melakukan *research* mendalam tentang ide konsep buah *Gomu Gomu no Mi* dari komik *One Piece* yang dijadikan perhiasan, dan dapat penulis simpulkan bahwa seniman Indonesia jarang ada yang menggunakan konsep buah *Gomu Gomu no Mi* untuk dijadikan sebagai sumber ide didalam karyanya. Oleh karena itu, karya yang penulis buat menjadi sebuah inovasi baru dalam seni kriya logam, khususnya pada perhiasan.

Alasan penulis mengambil buah *Gomu Gomu no Mi* sebagai sumber ide penciptaan perhiasan, karena penulis melihat karakteristik pada kulit luar buah *Gomu Gomu no Mi* yang memiliki unsur ornamen lengkung berpola huruf “S” yang menurut penulis sangat unik jika diterapkan ke dalam konsep perhiasan.

Selain itu, alasan lain penulis memilih buah *Gomu Gomu no Mi* sebagai sumber ide penciptaan yaitu karena ingin membuat inovasi baru dengan mengkombinasikan konsep dari unsur fiksi, ornamen, dan perhiasan menjadi sebuah karya yang bisa digunakan sebagai produk dalam suatu *event*. Perhiasan yang diwujudkan nantinya tidak untuk dipakai sehari – hari, namun hanya dipakai saat *event – event* tertentu saja.

Tujuan dibuatnya karya dengan konsep dari serial komik *One Piece* ini adalah untuk digunakan sebagai referensi dan menyampaikan kepada masyarakat umum bahwa unsur dalam komik fiksi bisa dibuat nyata menjadi karya, juga sebagai sarana edukasi bahwa karya seni bisa mengambil ide dari mana saja, tidak terbatas oleh apapun, serta penulis ingin mengungkap sejarah asli, nama sebenarnya dari buah *Gomu Gomu No Mi*, dan juga kekuatan aslinya yang ternyata disembunyikan sehingga membuat buah *Gomu Gomu No Mi* seperti buah iblis tipe biasa. Beberapa hal penting yang penulis ingin ungkapkan dalam karya ini hanya terdapat dalam komiknya saja, belum diperlihatkan *dianimanya*, sehingga kebenaran tentang buah *Gomu Gomu No*

Mi ini belum banyak yang mengetahui jika hanya menonton animenya saja. Oleh karena itu, penulis ingin mengungkapkan sejarah, nama asli, dan kekuatan asli dari buah *Gomu Gomu No Mi* ini sehingga semakin banyak penggemar serial komik *One Piece* yang mengetahuinya.

Melalui karya tugas akhir ini, penulis ingin menunjukkan bahwa kita bebas mengambil sumber ide penciptaan karya dari komik, film, dan sebagainya. Penulis juga ingin mengungkapkan nama asli, sejarah dan kekuatan sebenarnya dari buah *Gomu Gomu No Mi* yang disembunyikan kepada penggemar serial *One Piece* yang hanya menonton animenya saja, dan tidak membaca serial komiknya juga. Karya yang akan dibuat adalah karya perhiasan logam dengan teknik ukiran, patri, dan gergaji. Karya akan di display dalam kotak kaca atau akrilik. Penulis berharap karya ini mampu dipahami dengan baik oleh penggemar serial komik/anime *One Piece* maupun non penggemarnya, dan mampu memperlihatkan, menjelaskan keunikan serta keistimewaan yang dimiliki oleh buah *Gomu Gomu No Mi* dari serial komik *One Piece*.

B. Rumusan Penciptaan

- 1) Bagaimana konsep buah *Gomu Gomu No Mi* dalam perhiasan gelang?
- 2) Bagaimana proses kreatif dalam pembuatan buah *Gomu Gomu No Mi* pada perhiasan gelang?
- 3) Bagaimana hasil perwujudan buah *Gomu Gomu No Mi* dalam perhiasan gelang?

C. Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan

1. Mendeskripsikan konsep buah *gomu gomu no mi* dari serial komik *one piece* ke dalam karya perhiasan kriya logam.
2. Menjelaskan proses dan mewujudkan karya seni kriya logam dengan mengambil referensi dari serial komik.
3. Menghasilkan karya yang dapat menggambarkan keunikan unsur serial komik dalam karya perhiasan kriya logam.

b. Manfaat

1. Memberikan acuan dan nuansa baru dalam perkembangan seni rupa pada umumnya dan seni kriya logam pada khususnya.
2. Memberi pemahaman dan mengenalkan keunikan dari serial komik pada karya kriya logam kepada masyarakat umum.
3. Untuk dinikmati oleh masyarakat penikmat seni maupun masyarakat pada umumnya.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

A. Metode Pendekatan Perhiasan

1. Estetika

Pendekatan estetika adalah metode yang mengacu pada nilai estetis dalam seni rupa seperti garis, warna, tekstur, irama, dan bentuk (Djelantik, 2004:37). Pendekatan estetis bertujuan agar karya yang akan dibuat memperoleh keindahan dan memiliki satu ciri khas. Teori estetika yang dikemukakan oleh Djelantik akan diterapkan dalam karya perhiasan kriya logam dengan mengangkat satu unsur kekuatan di serial komik *One Piece* yakni Buah *Gomu Gomu No Mi*. Pembuatan karya perhiasan dengan tema *Gomu Gomu No Mi* dalam Serial Komik *One Piece* pada Karya Perhiasan Gelang ini menerapkan nilai estetis garis, warna, tekstur, dan bentuk. Garis dalam penciptaan karya ini adalah garis yang membentuk buah *gomu gomu no mi* dari tangkai, buah, pola buah, daun, dan sulur pohonnya. Bentuk yang dimaksud adalah pola bentuk “S” pada buah *gomu gomu no mi*, dan bentuk keseluruhan mulai dari tangkai hingga bentuk kulitnya. Lalu, ada tekstur, tekstur yang diterapkan adalah tekstur buah *gomu gomu* yang pada pola luarnya menonjol dan datar. Irama dari karya perhiasan ini adalah motif – motifnya yang mempunyai beberapa unsur yang seirama/sama, dan tidak ada yang berbeda sendiri. Serta warna, warna yang diterapkan pada karya perhiasan ini menggunakan warna emas agar terlihat lebih mewah dan *stylish* jika dipadukan dengan setelan berwarna hitam.

2. Ergonomi

Berkaitan dengan hubungan antara manusia dengan produk, ergonomi sering disebut juga sebagai ‘ilmu yang berkaitan erat dengan faktor - faktor manusia’, demikian menurut Palgunadi (2008:73). Dapat disimpulkan bahwa metode pendekatan ergonomis adalah dengan mempertimbangkan nilai keamanan dan kenyamanan. Faktor ergonomis dalam karya perhiasan yang penulis buat meliputi ukuran berat badan, bentuk jari, besarnya lengan, pemilihan bahan, efeknya jika terkena kulit, finishing akhir, dan akan melukai kulit atau tidak jika digunakan.

B. Metode Penciptaan

Membuat sebuah karya seni secara metodologis harus melalui tiga tahapan utama, yaitu: eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan), perancangan (rancangan desain karya), dan perwujudan (pembuatan karya) SP Gustami (2007:329).

1. Eksplorasi

Metode ini digunakan untuk menyelidiki data yang sudah ada kemudian data digunakan untuk mencari bentuk baru. Beberapa langkah eksplorasi yang dilakukan yaitu:

- a. Pencarian berita-berita dari fandom *One Piece* pada media sosial instagram, twitter, serial anime *One Piece*, komik, website fandom *One Piece* dan media cetak yang bersangkutan dengan buah *Gomu Gomu No Mi* dari *One Piece* di berbagai belahan dunia. Berita-berita tersebut kemudian dipilah dan disesuaikan dengan konsep yang akan diangkat dalam pembuatan karya tugas akhir.
- b. Penggalian landasan teori yang digunakan dan penggambaran buah *Gomu Gomu No Mi* yang didapat dari sumber yang benar.

2. Perancangan

Metode ini digunakan dalam penciptaan karya sebelum karya diwujudkan pada karya perhiasan kriya logam. Metode ini berupa sketsa-sketsa alternatif dalam kertas yang kemudian didesain ulang dalam bentuk digital agar mempermudah proses pengerjaan karya yang rencananya akan dibuat dalam ukuran perhiasan sedang.

3. Perwujudan

Perwujudan karya dilakukan dengan tahapan yang runtut agar tidak terjadi keliaran ekspresi atau karya keluar dari tema sebelumnya, yaitu mulai dari pengumpulan data, analisis sketsa, pembuatan desain, persiapan alat dan bahan, proses pengerjaan atau perwujudan karya serta finishing. Perwujudan karya logam ini dimulai dari pemotongan plat logam tembaga dengan ukuran yang sudah disesuaikan. Proses selanjutnya yakni teknik ukir yang dilanjut dengan penyetelan karya perhiasan gelang. Proses perwujudan terakhir yakni *finishing*, yakni pengamplasan, pemolesan, serta pemberian lapisan akhir *coating* dengan teknik *plating* warna emas untuk warna gelangnya.

