

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Pengalaman seringkali adalah guru terbaik dalam kehidupan. Dalam proses pembuatan karya perhiasan gelang ukir bertema buah *Gomu Gomu no Mi* yang penulis lakukan ini semuanya adalah pengalaman yang sangat penting bagi penulis. Berawal dari kebiasaan dan kesukaan penulis membaca komik *One Piece* membuat penulis terinspirasi untuk menjadikannya sebagai sumber ide penciptaan perhiasan.

Penulis melihat bahwa sejarah dibalik buah *Gomu Gomu no Mi* sangat menarik dan hanya segelintir orang saja yang mengetahuinya, selain itu bentuk buah *Gomu Gomu no Mi* yang mempunyai pola huruf “S” sendiri juga tidak kalah unik bagi penulis. Dengan mengamati pola dan mencari referensi tentang buah *Gomu Gomu no Mi*, penulis kemudian mencoba menggambarkannya ke dalam bentuk perhiasan gelang dengan mengkreasikan batang, sulur, dan daun tambahan pada buah *Gomu Gomu no Mi* dikarenakan didalam komik *One Piece* tidak diperlihatkan dengan jelas. Penulis memilih perhiasan gelang saja dikarenakan buah *Gomu Gomu no Mi* kurang bagus jika dibuat kecil ukurannya, dan akan menjadi kurang terlihat jelas bentuk buahnya.

Proses perwujudan karya perhiasan ini menggunakan bahan tembaga dan teknik yang digunakan adalah teknik tatah ukir, patri, gergaji, dan *finishing*. Penulis menggunakan desain buah *Gomu Gomu no Mi* yang berbeda beda bentuknya, ada yang bentuknya full, setengah potong seperti bekas gigitan, dan seperempat gigitan.

Tahap demi tahap penciptaan perhiasan dimulai dengan menyiapkan sketsa, desain, alat dan bahan, kemudian dilanjutkan dengan tahap pengukiran, penyetelan, dan *finishing*. Dalam proses penciptaan karya perhiasan ini penulis berhasil mewujudkan sepuluh gelang ukir berkonsep buah *Gomu Gomu no Mi*, namun dalam prosesnya penulis mendapatkan sebuah pelajaran penting yang berupa kendala dalam proses mewujudkan karya perhiasan gelang ukir ini.

Penulis sering mengalami kendala dalam proses pemasangan kawat menggunakan teknik patri, dikarenakan bagian belakang hasil ukiran gelang tersebut berbentuk cekung dan kawat yang akan dipasangkan harus dijepit menggunakan jepit logam khusus agar tidak jatuh terkena suhu panas dari *torch*.

Bagian paling sulitnya adalah mematri ujung kawat pada ukiran gelang, jika tidak dipatri pada bagian ujungnya terlebih dahulu akan semakin menyulitkan mematri bagian tengah, dan ujung akhirnya.

Lalu selanjutnya pada saat mengukir dengan teknik tatah ukir, penulis melakukan kesalahan yang menurut penulis lumayan fatal yaitu penulis mengukir plat tembaga terlalu dalam sehingga mengakibatkan beberapa gelang ukiran tembus atau *jebol* dan ada salah satu yang terlalu cembung bentuknya. Saat proses pengukiran hasil ukirannya seharusnya tidak boleh terlalu cembung, hal ini dikarenakan akan membuat gelang retak dan sulit untuk ditekuk menggunakan *sunglon*. Untuk bagian yang tembus harus penulis tambal menggunakan teknik patri, hal ini juga mengakibatkan beberapa pola ukiran menjadi tidak berbentuk sempurna, namun masih terlihat jelas pola ukirannya.

Penulis juga mengalami kendala saat membersihkan gelang ukir yang sudah dikawat menggunakan *obat godhog*, seharusnya penulis melakukan proses pembakaran/*nghuroni* dengan lebih merata agar kotoran bekas pematrian bisa rontok semua namun penulis kurang merata dalam membakarnya. Hal ini membuat hasil setelah pencelupan gelang ukir pada *obat godhog* menjadi kurang maksimal. Penulis menyimpulkan jika proses pembersihan gelang yang sudah dikawat hasilnya kurang maksimal itu dikarenakan pembakarannya menggunakan gembosan, bukan menggunakan *torch* gas yang suhunya stabil. Selain itu setelah dibersihkan menggunakan *obat godhog* dan disikat kawat, beberapa gelang ukir mengalami bolong – bolong kecil sehingga perlu ditambal lagi menggunakan patri harris. Penulis menyimpulkan hal ini disebabkan karena plat tembaga dicelupkan terlalu lama pada *obat godhog* sehingga mengalami keropos

Dalam proses perwujudan karya perhiasan gelang ini penulis menyadari bahwa terjadi perbedaan ukuran, dan beberapa perubahan pada desain dan hasil akhir. Hal ini disebabkan karena kemampuan penulis belum terlalu bagus dalam mengerjakan dan penulis masih terus belajar mencoba bagaimana membuat karya perhiasan lebih baik lagi.

Sepuluh karya yang berhasil diwujudkan penulis berasal dari delapan belas desain yang semuanya berbentuk gelang, diantaranya dua bertekstur datar atau *flat*, dan delapan bertekstur ukiran. Berikut nama namanya; *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.

Hasil dari proses penciptaan ini penulis berharap dapat menginspirasi dan menjadi tambahan referensi bagi pembaca untuk mencoba membuat karya dengan tema dari film, *anime*, bahkan komik atau media lainnya. Dengan dituliskannya dari awal proses pembuatan desain hingga proses perwujudan, evaluasi, *trial and error* yang penulis lakukan secara detail, penulis berharap dapat memberi manfaat, informasi, dan pengalaman yang bisa dipelajari supaya tidak mengulangi kesalahan yang penulis lakukan.

B. Saran

Dalam proses penciptaan karya perhiasan ini penulis mengalami cukup banyak kendala yang tidak terduga mulai dari pembuatan sketsa buah *Gomu Gomu no Mi* yang harus dikembangkan hingga proses pengerjaan yang membutuhkan waktu untuk bisa maksimal. Berbagai kendala yang penulis temui bisa terselesaikan berkat bimbingan, saran, dan bantuan dari berbagai pihak. Kendala yang penulis temui tidak membuat penulis berputus asa, namun semakin membuat penulis menjadi lebih terlatih atau *jago* setelah mencoba sendiri dan mempraktekannya. *Trial* dan *error* yang penulis terus menerus lakukan membuat penulis menjadi lebih mengerti bagaimana caranya membuat, menyetel, dan *memfinishing* karya perhiasan.

Saran pertama yang penulis dapatkan adalah tentang bagaimana cara memilih ukuran bahan yang pas untuk diukir. Dalam proses pengukiran memilih ukuran bahan yang sesuai ukuran sewajarnya, dalam artian tidak boleh terlalu tebal dan tidak boleh terlalu tipis. Ukuran yang aman untuk bahan plat kuningan/tembaga/perak/alumunium adalah 0,6 hingga 0,7mm, jika lebih tebal dari itu maka plat harus digiling atau ditipiskan atau istilahnya dikurangi ketebalannya menggunakan mesin plepet hingga sesuai ukuran amannya yaitu 0,6 - 0,7mm.

Saran kedua yang penulis dapatkan masih tentang proses pengukiran, namun kali ini adalah tentang cara mengukir yang dalam kategori “aman” untuk

disetel. Yaitu dalam proses pengukiran saat melakukan *pewudulan* bagian belakang plat tidak boleh terlalu cembung kedepan, sewajarnya saja cembungnya. Hal ini bertujuan untuk menghindari plat saat disetel dalam produk seperti gelang jika ditekek hasilnya akan jelek atau bisa juga patah atau retak. Penulis melakukan kesalahan ini pada karya kesepuluh, dan hasilnya benar – benar retak sehingga harus ditambal menggunakan patri harris untuk memperbaikinya. Setelah dipatri pun hasilnya mengakibatkan tenggelamnya sebagian motif ukir penulis, namun untungnya masih terlihat jelas.

Saran ketiga yang penulis dapatkan adalah tentang bagaimana cara mematri yang benar. Pada saat proses pematrian atau penyambungan logam, suhu yang digunakan harus sesuai antara 2 bahan tersebut. Jika suhu tidak sama maka akan mengakibatkan salah satu logam menjadi *keropos* akibat menerima suhu terlalu panas, dan jika suhu kurang panas maka patri harris tidak akan melebur ke logam yang akan disambung. Penulis menggunakan *torch* gas dalam proses pematrian yang mempunyai suhu tinggi dan stabil, namun penulis tetap harus belajar mengatur suhu yang pas agar karya penulis tidak rusak saat dipatri. Beberapa karya gelang penulis sudah ada yang berhasil penulis patri dalam proses pemasangan kawat pada *outlinenya*.

Secara garis besarnya, penulis sudah mempunyai pengalaman dalam proses mewujudkan karya perhiasan gelang berkonsep buah Gomu Gomu no Mi dari serial komik one piece ini. Namun, penulis juga masih tetap harus mempelajari tentang bagaimana cara melakukan riset secara menyeluruh, dan detail tentang sumber ide serta teknik apa yang akan digunakan untuk mewujudkannya. Penulis sadar untuk berkembang penulis harus keluar dari zona nyaman, maka penulis juga perlu untuk mencoba membuat karya perhiasan dengan teknik yang belum pernah penulis coba yang mungkin itu terlihat sulit namun jika sudah mengetahui caranya bisa terasa lebih mudah. Tidak apa – apa melakukan kesalahan karena dengan pengalaman pernah melakukan kesalahan itu manusia menjadi mengerti bagaimana cara melakukannya yang benar. Dalam proses pembuatan juga tidak boleh terburu-buru karena akan mempengaruhi hasil akhirnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryo Sunaryo, 2009. *Ornamen Nusantara: Kajian Khusus tentang Ornamen Indonesia*. Semarang: Dahara Prize.
- Djelantik, A.A.M. 2004. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: MSPI.
- Djelantik, A.A.M 1990. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika*. Denpasar: STSI.
- Eiichiro Oda, 1998. *One Piece: Romance Dawn*. Elex Media Komputindo. Vol 1, 1-209.
- Eiichiro Oda, 1997. *One Piece: Pejuang Pembebasan*. Elex Media Komputindo. Vol 103, 1-209.
- Palgunadi, Bram, 2008. *Desain Produk 3: Aspek-aspek Desain*. Bandung: Penerbit ITB.
- Gustami, S.P., 2008. *Nukilan Seni Ornamen Indonesia*, Yogyakarta: Arindo Nusa Media.
- Gustami, SP. 2007. *Butir-butir Estetika Timur: Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Prasista.
- Sudarmadji, 1979. *Dasar – dasar Kritik Seni Rupa*. Jakarta: Dinas Museum dan Sejarah. 0-44.

DAFTAR LAMAN

- https://onepiece.fandom.com/id/wiki/Gomu_Gomu_no_Mi. 2023. *Gomu Gomu no Mi*. (Diakses pada Senin, 30 Januari 2023)
- https://onepiece.fandom.com/id/wiki/Buah_Iblis. 2023. *Buah Iblis*. (Diakses pada Senin, 30 Januari 2023)
- https://onepiece.fandom.com/id/wiki/Bajak_Laut_Topi_Jerami. 2023. *Bajak Laut Topi Jerami*. (Diakses pada Senin, 30 Januari 2023)
- https://onepiece.fandom.com/id/wiki/Arc_Romance_Dawn. 2023. *Arc Romance Dawn*. (Diakses pada Senin, 30 Januari 2023)
- [https://onepiece.fandom.com/id/wiki/One_Piece_\(Isi_Cerita\)](https://onepiece.fandom.com/id/wiki/One_Piece_(Isi_Cerita)). 2023. *One Piece (Isi Cerita)* (Diakses pada Senin, 30 Januari 2023)

<https://komiku.id/ch/one-piece-chapter-1044-hq/> 2023. *Manga One Piece Chapter 1044*. (Diakses pada Jumat, 08 Desember 2023)

<https://komiku.id/ch/one-piece-chapter-1045-hq/> 2023. *Manga One Piece Chapter 1045*. (Diakses pada Jumat, 08 Desember 2023)

<https://www.salimsilver.com/product-catalog/flower-bracelet/> 2023. *Flower Bracelet*. (Diakses pada Jumat, 08 Desember 2023)

