

**PLASTIK DAUR ULANG DALAM PENCIPTAAN PERHIASAN
ANAK BERBENTUK PERMEN BERBASIS *ECO DESIGN***

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN



PENCIPTAAN

**Alya Ramadhanty Soerindro
NIM. 1912116022**

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

2024

**PLASTIK DAUR ULANG DALAM PENCIPTAAN PERHIASAN
ANAK BERBENTUK PERMEN BERBASIS *ECO DESIGN***

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN



PENCIPTAAN

Oleh:

**Alya Ramadhanty Soerindro
NIM. 1912116022**

**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
2024**

Tugas Akhir Kriya berjudul:

PLASTIK DAUR ULANG DALAM PENCIPTAAN PERHIASAN ANAK BERBENTUK PERMEN BERBASIS *ECO DESIGN* diajukan oleh Alya Ramadhanty Soerindro, NIM 1912116022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada 8 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji I



Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F. A.

NIP 19740430 199802 2 001/NIDN 0030047406

Pembimbing II/Penguji II



Budi Hartono, S.Sn., M.Sn.

NIP 19720920 200501 1 002/NIDN 0020097206


Cognate/Penguji Ahli



Dra. Titiana Irawani, M.Sn.

NIP 19610824 198903 2 001/NIDN 0024086108

Ketua Jurusan Program Studi S-1 Kriya



Dr. Alvi Lufiani, S. Sn., M.F.A.

NIP 19740430 199802 2 001/NIDN 0030047406

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



M. Shelahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 1999903 1 001/NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis digunakan sebagai acuan dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Yogyakarta, Januari 2024



Alya Ramadhanty Soerindro

MOTTO

“And even though you want to, just try to never grow up.”

Peter Pan

PERSEMBAHAN

Karya ini diciptakan sepenuh hati untuk:

Alya kecil dan teman-teman kecil di luar sana yang selalu bermimpi dan berimajinasi.



KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT atas berkat dan perlindungan-Nya sehingga laporan dan karya Tugas Akhir dengan judul “Plastik Daur Ulang dalam Penciptaan Perhiasan Anak Berbentuk Permen Berbasis *Eco Design*”, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Sarjana S1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam laporan dan karya Tugas Akhir ini tidak mungkin diselesaikan tanpa adanya dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak yang terlibat. Terima kasih kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. M. Sholahuddin, S.Sn., M.T, Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn.,M.FA., selaku Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan Dosen Pembimbing 1 Tugas Akhir Penciptaan.
4. Budi Hartono, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing 2 Tugas Akhir Penciptaan.
5. Dra. Titiana Irawani, M.Sn., selaku *Cognate*/Penguji Ahli dalam sidang Tugas Akhir Penciptaan.
6. Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A., selaku Dosen Wali selama masa perkuliahan.
7. Seluruh staf pengajar dan karyawan Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh staf Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh staff Akmawa Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Rifqi Dwantara selaku pengelola Paste Lab yang telah bersedia berkolaborasi dan menyediakan bahan plastik daur ulang untuk Tugas Akhir Penciptaan.
11. Keluarga yang tidak pernah berhenti memberikan dukungan dan doa selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
12. Teman-teman dan sahabat yang telah menemani, membantu, dan menghibur selama masa perkuliahan dan proses pengerjaan Tugas Akhir.

Kekurangan dan kesalahan yang terdapat dalam laporan maupun karya diharapkan dapat menimbulkan kritik dan saran yang membangun. Penciptaan ini juga diharapkan dapat menginspirasi dan membangkitkan semangat berkarya bagi penikmatnya.

Yogyakarta, Januari 2024

Alya Ramadhanty Soerindro



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DALAM	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN MOTTO/ PERSEMBAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan manfaat	4
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan	5
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	
A. Sumber Penciptaan	9
B. Landasan Teori	14
BAB III PROSES PENCIPTAAN	
A. Tahap Persiapan	18
B. Tahap Mengimajinasi	27
C. Tahap Pengembangan Imajinasi	48
D. Tahap Pengerjaan	50
1. Alat dan Bahan	50
2. Teknik Pengerjaan	58
3. Tahap Perwujudan	60
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	74

BAB IV TINJAUAN KARYA

A. Tinjauan Umum 83
B. Tinjauan Khusus 84

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 107
B. Saran 108

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR LAMAN

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Nama Alat dan Kegunaan	50
Tabel 3.2. Nama Bahan dan Kegunaan	55
Tabel 3.3. Kalkulasi Biaya Karya 1	74
Tabel 3.4. Kalkulasi Biaya Karya 2	75
Tabel 3.5. Kalkulasi Biaya Karya 3	76
Table 3.6. Kalkulasi Biaya Karya 4	77
Table 3.7. Kalkulasi Biaya Karya 5	78
Table 3.8. Kalkulasi Biaya Karya 6	79
Table 3.9. Kalkulasi Biaya Karya 7	80
Table 3.10. Kalkulasi Biaya Karya 8	81
Table 3.11. Total Seluruh Biaya Karya	82



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. <i>Mind Mapping Practice-Led Research</i>	6
Gambar 2.1. Anting Indonesia Abad 9-14.....	9
Gambar 2.2. Anting Indonesia Saat ini	10
Gambar 2.3. Anting Kontemporer Karya Mariko Kusumoto	10
Gambar 2.4. Cincin Koleksi Couture Kingdom.....	11
Gambar 2.5. Anak Kecil di Toko Permen	12
Gambar 2.6. Anak-Anak Saat Halloween	13
Gambar 3.1. Ilustrasi Permen Karya Rawaan Alkhatib	18
Gambar 3.2. Permen Rasa Anggur, Jeruk, dan Stroberi.....	19
Gambar 3.3. Permen Cokelat Warna-Warni.....	19
Gambar 3.4. Permen Lolipop	20
Gambar 3.5. Mesin Permen Karet.....	20
Gambar 3.6. 6 Latar Film “ <i>Charlie and The Chocolate Factory</i>	21
Gambar 3.7. Perhiasan Anak Koleksi LeBebe Jewelry.....	21
Gambar 3.8. Perhiasan Anak Koleksi SHEIN.....	22
Gambar 3.9. “ <i>Black Fruit</i> ” Earrings Karya Terhi Tolvanen	22
Gambar 3.10. Proses Pemilahan Sampah Plastik.....	25
Gambar 3.11. Proses Pencacahan Sampah Plastik.....	26
Gambar 3.12. Proses Penimbangan Sampah Plastik.....	26
Gambar 3.13. Proses Peletakkan Sampah Plastik	26
Gambar 3.14. Proses Pemanasan Sampah Plastik dengan Oven	27
Gambar 3.15. Proses Press Sampah Plastik	27
Gambar 3.16. Sketsa Alternatif (Liontin).....	28
Gambar 3.17. Sketsa Alternatif (Bros).....	29
Gambar 3.18. Sketsa Alternatif (Anting)	29
Gambar 3.19. Sketsa Alternatif (Gelang).....	30
Gambar 3.20. Sketsa Alternatif (Aksesoris Rambut).....	30
Gambar 3.21. Sketsa Alternatif (Kalung).....	31
Gambar 3.22. Sketsa Alternatif (Anting)	31

Gambar 3.23. Rancangan Terpilih 1 (Liontin)	32
Gambar 3.24. Ukuran Rancangan Terpilih 1 (Liontin)	33
Gambar 3.25. Rancangan Terpilih 2 (Gelang)	34
Gambar 3.26. Ukuran Rancangan Terpilih 2 (Gelang)	35
Gambar 3.27. Rancangan Terpilih 3 (Jepit Rambut).....	36
Gambar 3.28. Ukuran Rancangan Terpilih 3 (Jepit Rambut).....	37
Gambar 3.29. Rancangan Terpilih 4 (Bros)	38
Gambar 3.30. Ukuran Rancangan Terpilih 4 (Bros)	39
Gambar 3.31. Rancangan Terpilih 5 (Kalung)	40
Gambar 3.32. Ukuran Rancangan Terpilih 5 (Kalung)	41
Gambar 3.33. Rancangan Terpilih 6 (Anting).....	42
Gambar 3.34. Ukuran Rancangan Terpilih 6 (Anting).....	43
Gambar 3.35. Rancangan Terpilih 7 (Anting).....	44
Gambar 3.36. Ukuran Rancangan Terpilih 7 (Anting).....	45
Gambar 3.37. Rancangan Terpilih 8 (Cincin).....	46
Gambar 3.38. Ukuran Rancangan Terpilih 8 (Cincin).....	47
Gambar 3.39. Prototipe dengan <i>Clay</i>	48
Gambar 3.40. Prototipe dengan Tembaga	48
Gambar 3.41. Pemotongan Plastik dengan <i>Laser Cut</i>	49
Gambar 3.42. Pemotongan Plastik dengan <i>Laser Cut</i>	49
Gambar 3.43. Pemotongan Plastik dengan <i>CNC Router</i>	50
Gambar 3.44. Proses Gergaji dengan Pola.....	61
Gambar 3.45. Proses Gergaji Garis Lurus	61
Gambar 3.46. Proses Pembuatan <i>Bezel Setting</i>	62
Gambar 3.47. Proses Pembuatan <i>Prong Setting</i>	62
Gambar 3.48. Proses Tatah Logam	63
Gambar 3.49. Proses Patri Logam.....	64
Gambar 3.50. Proses Patri Logam.....	64
Gambar 3.51. Proses Membersihkan Logam dengan Air Aki.....	65

Gambar 3.52. Proses Membersihkan Logam dengan Sikat Kuningan.....	65
Gambar 3.53. Proses Melubangi Logam dengan Bor Meja.....	66
Gambar 3.54. Proses Melubangi Logam dengan <i>Tuner</i>	66
Gambar 3.55. Proses Pembuatan Desain Etsa.....	67
Gambar 3.56. Proses Amplas Logam dengan <i>Mini Grinder</i>	68
Gambar 3.57. Proses Poles Logam dengan Mesin Poles.....	68
Gambar 3.58. Proses <i>Electroplating</i> dengan Aquades.....	69
Gambar 3.59. Proses <i>Electroplating</i> dengan Rhodium.....	69
Gambar 3.60. Proses Desain dengan <i>Software CorelDRAW 2019</i>	70
Gambar 3.61. Proses Pemotongan Plastik dengan <i>CNC Router</i>	70
Gambar 3.62. Proses Amplas Plastik.....	71
Gambar 3.63 Proses Melubangi Plastik.....	72
Gambar 3.64. Proses Varnish Plastik.....	73
Gambar 3.65. Proses Pemasangan Plastik.....	73
Gambar 4.1. Karya 1.....	84
Gambar 4.2. Detail Karya 1.....	85
Gambar 4.3. Karya 2.....	87
Gambar 4.4. Detail Karya 2.....	88
Gambar 4.5. Karya 3.....	89
Gambar 4.6. Detail Karya 3.....	90
Gambar 4.7. Karya 4.....	92
Gambar 4.8. Detail Karya 4.....	93
Gambar 4.9. Karya 5.....	95
Gambar 4.10. Detail Karya 5.....	96
Gambar 4.11. Karya 6.....	98
Gambar 4.12. Detail Karya 6.....	99
Gambar 4.13. Karya 7.....	101
Gambar 4.14. Detail Karya 7.....	102
Gambar 4.15. Karya 8.....	104



INTISARI

Kemajuan teknologi juga berdampak pada industri perhiasan. Penjualan perhiasan yang melonjak menyebabkan hiper-industrialisasi yang mengutamakan kuantitas daripada kualitasnya. Karya perhiasan ini dibuat sebagai respon terhadap isu tersebut. Tema yang diangkat sebagai Tugas Akhir Penciptaan adalah Plastik Daur Ulang dalam Penciptaan Perhiasan Anak Berbentuk Permen Berbasis *Eco Design*. Permen diangkat sebagai acuan visual karena memiliki bentuk dan warna yang familiar untuk anak.

Eco design diterapkan dalam metode pendekatan dengan tiga poin utama; konservasi, regenerasi, dan mengelola. Ketiga poin tersebut diwujudkan melalui kombinasi perak 925 dengan plastik daur ulang, pengolahan kembali sisa material, dan penggunaan *finishing* yang ramah lingkungan. Metode penciptaan karya ini menggunakan *practice-led research* dan teori ICS-USI-USA oleh Husein Hendriyana yang terbagi menjadi empat tahap; persiapan, mengimajinasi, pengembangan imajinasi, dan pengerjaan.

Hasil dari penciptaan karya tugas akhir ini berupa 8 jenis perhiasan berjudul; “*Machine Gum*”, “*Candy Carousel*”, “*Dancing Loli*”, “*Candy Hoop*”, “*No Biggie Candy*”, “*UNWRAPPED Candy*”, “*Hipno Lolly*”, dan “*Melting Candy*”. Karya-karya tersebut berupa 2 kalung, 2 anting, 1 jepit rambut, 1 bros, 1 gelang, dan 1 cincin.

Kata kunci: *eco design*, perhiasan anak, permen, plastik daur ulang.

ABSTRACT

The jewellery industry are impacted by technological advancements. The booming of jewellery sales results in hyper-industrialization that prioritised quantity over quality. This jewellery item was designed in answer to the problem. The final project's topic is using recycled plastic to create eco-friendly candy-shaped children's jewellery.. Candy is utilised as a visual reference because it includes shapes and colours that youngsters recognise.

Eco design is used in a method that has three key points: conservation, regeneration, and stewardship. These three criteria are achieved by combining 925 silver with recycled plastic, reprocessing leftover material, and using environmentally friendly finishing. This work was created using practice-led research and Husein Hendriyana's ICS-USI-USA theory, which is separated into four stages: preparation, imagining, developing imagination, and crafting.

This final project presents eight pieces of jewellery titled "Machine Gum," "Candy Carousel," "Dancing Loli," "Candy Hoop," "No Biggie Candy," "UNWRAPPED Candy," "Hipno Lolly," and "Melting Candy." These pieces include two necklaces, two earrings, one hairpin, one brooch, one bracelet, and one ring.

Keyword: eco design, children's jewellery, candy, recycled plastic.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Kemajuan teknologi membuahkan tren yang cepat menyebar luas, tren tersebut tidak terkecuali pada bidang fesyen. Perhiasan merupakan salah satu elemen dalam fesyen. Menurut Widiyanti (2019: 3) studi perhiasan sebagai bagian dari fesyen tidak berbicara bentuk material saja, namun juga peran dan makna perhiasan dalam tindakan sosial. Bila pakaian merupakan salah satu kebutuhan primer manusia, maka perhiasan adalah sarana pendukung kebutuhan primer tersebut. Produksi perhiasan saat ini banyak dilakukan secara besar-besaran demi mengikuti perkembangan tren dan permintaan pasar.

Produksi perhiasan yang dilakukan secara besar-besaran atau hiper-industrialisasi mementingkan kuantitas dibandingkan kualitas. Hiper-industrialisasi cenderung menimbulkan sikap *antroposentrik*, yaitu sikap yang berfokus pada manusia dan tidak peduli akan sekitarnya terutama pada lingkungan, seperti penggunaan sumber daya dengan semena-mena dan pembuangan limbah sembarangan (Dewi, 2022: 5-9). Penciptaan karya ini merupakan respon pada isu tersebut, yakni menerapkan pendekatan *eco design* sebagai landasan berpikir. *Eco design* menentang desain “buruk” yang memiliki konotasi desain yang tidak dilihat secara menyeluruh.

Contoh desain “buruk” dalam industri perhiasan adalah perhiasan imitasi. Perhiasan imitasi merupakan perhiasan yang menggunakan bahan logam selain logam mulia yang dilapisi pewarna atau zat lain hingga menyerupai emas atau perak. Perhiasan imitasi yang seringkali dijumpai di toko *online* berasal dari Tiongkok. Logam yang digunakan disebut *xuping* yaitu material berbahan dasar tembaga dengan lapisan emas/rhodium. Perhiasan ini diproduksi secara massal dan memiliki harga yang murah.

Perhiasan *xuping* aman digunakan untuk jangka waktu tertentu namun bila terus terpapar air dan zat kimia seperti sabun, ketahanan dari lapisan emas ataupun rhodium juga semakin singkat. *Eco design* merupakan pendekatan yang solutif dan efisien dalam menghadapi isu ini. *Eco design* berasal dari kata *ecological design*, dalam bahasa Indonesia desain ekologi. Menurut KBBI,

ekologi merupakan ilmu yang mempelajari tentang hubungan timbal balik antara manusia dan alam (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/ekologi>, diunduh 20 Mei 2023). Menurut Dewi (2022: 161), terdapat dua ambiguitas perasaan terhadap alam, rasa bahagia, senang, penuh harapan di dalam alam, tetapi di sisi lain juga rasa takut dan kekhawatiran. Menurut Heidegger dalam Dewi (2022: 161) dunia yang memiliki aspek mengejutkan di luar ekspektasi manusia hendaknya menjadi alasan untuk menghargai alam.

Ketidakepekaan terhadap alam, menurut Merleau-Ponty dalam Dewi (2022: 17), karena berjaraknya subjek dari dunianya. Empati dan simpati terhadap alam lahir dari rasa dekat dan akrab dengan alam. Pengalaman lahir dan dibesarkan di lingkungan kota yang dekat dengan kehidupan metropolis kemudian merantau untuk menempuh pendidikan di Yogyakarta telah mengubah cara pandang dan relasi terhadap alam. Penciptaan karya ini menjadi sebuah bentuk rasa empati dan simpati terhadap alam.

Karya perhiasan Tugas Akhir ini menekankan penggunaan bahan daur ulang sebagai penerapan pendekatan *eco design*. Bahan daur ulang yang digunakan adalah plastik daur ulang yang telah diolah menjadi lempengan bahan baru. Pengolahan tersebut adalah bentuk kolaborasi dengan Paste Lab. Paste Lab merupakan komunitas pengolah sampah menjadi produk baru yang berbasis di Yogyakarta. Bahan ini dipilih berkaitan dengan sasaran karya yaitu anak usia 7-12 tahun.

Menurut Piaget dalam Nuryati & Darsinah (2021: 154-156) anak usia 7-12 tahun telah memiliki kecakapan berpikir logis, akan tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat konkret. Bahan atau material yang aman merupakan elemen krusial dalam pembuatan perhiasan khususnya untuk anak. Struktur kulit anak usia 7-12 tahun memang sudah sama dengan orang dewasa, namun hal ini tidak menutup kemungkinan anak dapat mengalami iritasi atau penyakit kulit lainnya (<https://int.eucerin.com>, *Understanding Skin - How Does Skin Change Over The Years?*, tt: 4, Diunduh 19 Februari 2023). Material yang dinilai aman untuk perhiasan anak adalah logam mulia seperti; emas, perak, platina, dan sebagainya.

Desain yang menggunakan logam mulia memiliki keterbatasan dalam warna, sedangkan anak memiliki kecenderungan menyukai warna primer yang kontras. Dengan pertimbangan agar karya ini dapat diterima dan disukai oleh anak, permen diangkat sebagai acuan visual. Permen memberikan kenikmatan dan kesenangan yang diperoleh dari memori saat memakannya. Visual permen secara umum berbentuk bulat dan memiliki warna yang beragam. Aspek visual permen dapat diperoleh dengan menerapkan hasil daur ulang plastik yang dilakukan oleh Paste Lab. Plastik daur ulang diterapkan sebagai aksesoris tambahan, namun demi menjaga sisi keamanan dari perhiasan ini, material perak menjadi bahan utama.

Penciptaan karya seni dengan visual permen maupun eksperimentasi bahan sudah pernah dilakukan sebelumnya oleh beberapa seniman. Simon Lewis Ward menerapkan bentuk permen dalam pembuatan patung kaca. Permen tersebut merupakan permen khas daerah asalnya yaitu K Bar Whittaker dari New Zealand. Patung tersebut dipamerkan dalam pameran tunggalnya pada tahun 2021 yang berjudul "*Sugar Rush*". Wards menciptakan karya tersebut selain karena rasa nostalgia dengan masa kecil, juga sebagai upaya menciptakan "*Campbell's Soup Cans*" milik Andy Warhol namun dengan ciri khasnya sendiri.

Penerapan kombinasi material dalam penciptaan perhiasan juga pernah dilakukan oleh Terhi Tolvanen dalam karyanya yang berjudul "*Black Fruit*" tahun 2020. Karya tersebut merupakan sebuah anting yang berbahan dasar perak dengan kombinasi kayu dan permata diopsida. Terhi Tolvanen memiliki kecenderungan berkarya dengan berbagai bahan, proses berkaryanya ia sebut sama dengan cuaca. Ia tidak memiliki kendali penuh atas bahan yang dipakai, karyanya merupakan sebuah bentuk adaptasi dan eksperimentasi atas bahan-bahan baru.

Metode penciptaan yang diterapkan dalam penciptaan karya ini adalah *practice-led research* yang dipelopori oleh Husen Hendriyana. Metode tersebut dipilih karena mengangkat isu yang berkembang di masyarakat yaitu kurangnya ketersediaan perhiasan anak bernilai estetika sekaligus memiliki nilai-nilai *eco design*. *Practice-led research* juga termasuk dalam penelitian penciptaan/

perancangan karya (*Pre-factum*) berbeda dengan *practice-based research* yang bersifat memperbaiki sebuah sistem/karya yang sudah ada, *practice-led research* berfokus untuk menciptakan karya baru melalui riset praktik.

Penciptaan karya ini berupa beberapa jenis perhiasan anak dengan inspirasi bentuk permen yang terbagi menjadi; kalung, gelang, bros, jepit rambut, anting, dan cincin. Penciptaan ini diharapkan dapat membentuk pemahaman yang lebih luas kepada masyarakat mengenai konsep *eco design* yang tidak sekadar bertujuan untuk mengurangi sampah, namun juga melihat secara menyeluruh apa permasalahan yang dihadapi, bagaimana cara menghadapinya, dan manfaatnya untuk jangka panjang.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana plastik daur ulang diaplikasikan dalam penciptaan perhiasan anak berbentuk permen dengan pendekatan *eco design*?
2. Bagaimana proses penciptaan plastik daur ulang menjadi perhiasan anak berbentuk permen dengan pendekatan *eco design*?
3. Bagaimana hasil dari pengolahan plastik daur ulang dalam penciptaan perhiasan anak berbentuk permen berbasis *eco design*?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan
 - a. Mengaplikasikan plastik daur ulang pada penciptaan perhiasan anak berbentuk permen dengan pendekatan *eco design*.
 - b. Mengaktualkan proses penciptaan plastik daur ulang menjadi perhiasan anak berbentuk permen dengan fokus pendekatan *eco design* secara terperinci dan jelas.
 - c. Menjabarkan hasil dari pengolahan plastik daur ulang dalam penciptaan perhiasan anak berbentuk permen berbasis *eco design*.
2. Manfaat
 - a. Memberikan inovasi ide dan konsep dalam penciptaan perhiasan anak.
 - b. Menciptakan perhiasan anak yang nyaman, aman, dan layak guna.

- c. Memperkaya dunia pendidikan dan pelaku industri kreatif tentang *eco design*.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

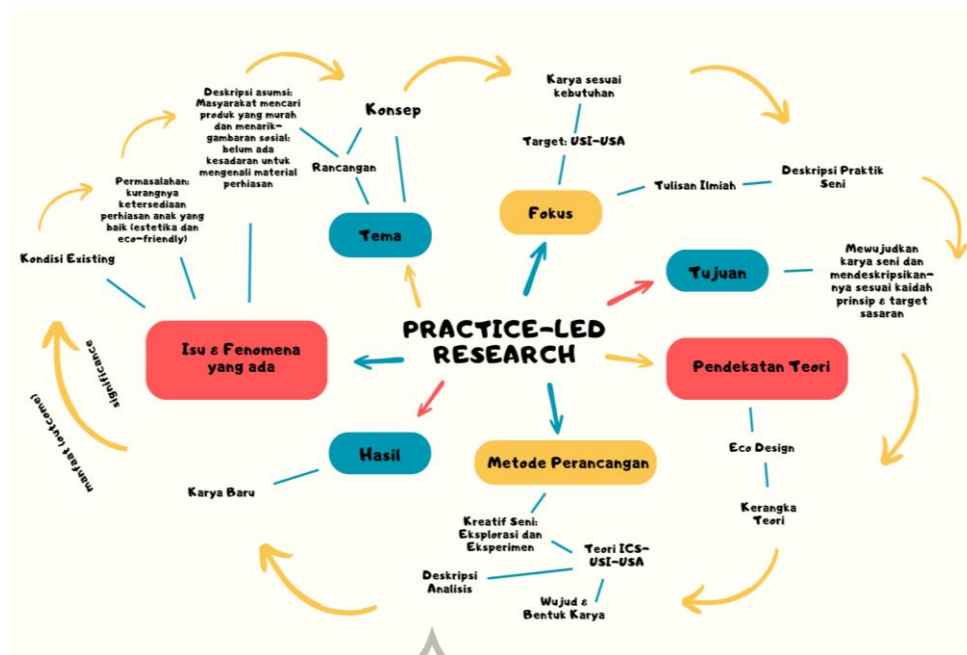
Metode pendekatan yang digunakan dalam penciptaan karya tugas akhir ini adalah pendekatan *eco design* yang dikemukakan oleh Sim Van der Ryn dan Stuart Cowan. *Eco design* adalah desain yang beradaptasi dan berintegrasi dengan proses alam. Pendekatan *eco design* menganut tiga poin (Ryn, 2007: 34-38); *conservation* (konservasi), *regeneration* (regenerasi), dan *stewardship* (mengelola).

Penciptaan karya perhiasan anak berbentuk permen menggunakan material perak 925 sebagai bahan utama dan plastik daur ulang sebagai material tambahan. Dalam penciptaan ini poin konservasi diterapkan dengan menggunakan 40% material daur ulang, sementara poin regenerasi diterapkan dengan memberikan inovasi penciptaan perhiasan yang berintegrasi dengan alam, dan poin mengelola dengan tidak melakukan proses penciptaan perhiasan secara besar-besaran dan melakukan daur ulang pada sisa material.

2. Metode Penciptaan

Penciptaan karya perhiasan anak berbentuk permen dan pendekatan *eco design* merupakan objek riset yang belum pernah ada sebelumnya. Hendriyana (2021: 11) menyatakan bahwa jenis penelitian yang berdasar pada belum adanya objek yang diteliti disebut *Practice-led Research*. *Practice-led Research* cenderung mengarah kepada lingkup intra-estetik. Artinya riset ini banyak berhubungan langsung dengan kreativitas praktik material bahan, teknik, dan bentuk. (Hendriyana, 2021: 14). Metode ini cocok digunakan karena penciptaan karya ini mengkombinasikan material perak dengan plastik daur ulang.

Metode *practice-led research* dalam proses penciptaan diterapkan sebelum dimulainya riset, observasi, dan produksi karya. Tahap utama dalam metode ini adalah membuat *mind mapping*. *Mind mapping* ini yang kemudian menjadi alat bedah dari proses penciptaan sebuah karya.



Gambar 1.1 *Mind Mapping Practice-Led Research* (sumber: dokumentasi penulis)

Alur metode *Practice-led research* ini kemudian menerapkan teori ICS-USI-USA (*Idea, Concept, Shape - User, Solution, Innovation - Utility, Significance, Aesthetic*) sebagai acuan kerangka penciptaan. Secara ringkas menurut Hendriyana (2021: 17) teori tersebut terbagi dalam empat tahap pekerjaan sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan pada penciptaan karya ini merupakan fondasi dari seluruh proses penciptaan. Tahap persiapan mencakup studi pustaka, observasi dan wawancara mengenai pengolahan plastik daur ulang dengan Paste Lab, dan observasi objek penciptaan secara langsung. Hasil studi pustaka, observasi, dan wawancara kemudian dianalisis menggunakan pendekatan *eco design* dan kerangka teori ICS-USI-USA. Pendekatan *eco design* dan teori ICS-USI-USA berperan penting dalam tahap ini sebagai pengambil keputusan dan pemberi batas atas segala proses merancang, teknik pengerjaan, dan bahan yang digunakan.

b. Tahap Mengimajinasi

Tahap ini terbagi menjadi dua jenis; *image* abstrak dan *image* konkret. Di tahap ini *image* konkret dipilih karena pada *image* konkret dilakukan

eksplorasi bentuk dan eksperimentasi material bahan yang akan digunakan. Tahap ini menjadi wadah dari gagasan dan pemikiran hingga menjadi bentuk konkret yang dapat dilihat dan disentuh. Eksplorasi kombinasi material perak dengan plastik daur ulang sangat dibutuhkan, maka dari itu tahap mengimajinasi yang dilakukan dengan pembuatan sketsa berperan sebagai acuan visual dalam pembuatan karya.

c. Tahap Pengembangan Imajinasi

Tahap pengembangan imajinasi tertuju pada kematangan konsep sebagai hasil evaluasi dan perbaikan/peningkatan nilai dari pokok permasalahan yang ditemukan. Permasalahan yang telah ditemukan pada *mind mapping* di atas adalah kurangnya ketersediaan perhiasan anak yang baik secara estetika dan *eco-friendly*. Asumsi yang diambil dari banyaknya penjualan perhiasan imitasi saat ini adalah kurangnya kesadaran masyarakat dalam pemilihan material yang baik. Tahap pengembangan imajinasi mengoptimalkan percobaan-percobaan yang dapat dilakukan untuk menjawab permasalahan tersebut. Dalam penciptaan ini tahap pengembangan imajinasi dilakukan dengan pembuatan prototipe perhiasan menggunakan *clay* dan uji coba pemotongan plastik daur ulang. Pembuatan prototipe dengan *clay* menghasilkan evaluasi berdasarkan nilai estetika seperti; bentuk yang terlalu besar, warna yang dominan, dan sebagainya. Uji coba pemotongan plastik daur ulang merupakan sebuah upaya menyempurnakan bentuk plastik yang semula sampah menjadi indah dan menarik masyarakat untuk mencari tahu lebih jauh mengenai material tersebut.

d. Tahap Pengerjaan

Tahap pengerjaan adalah tahap yang mengimplementasikan keputusan-keputusan desain yang diperoleh dari sebuah konsep yang matang. Tahap pengerjaan dibagi menjadi beberapa proses yang mencakup persiapan alat dan bahan, proses pengolahan logam, proses pengolahan plastik, hingga *finishing* dan perangkaian. Tahap pengerjaan berupa proses perwujudan seluruh konsep dari bentuk 2 dimensi menjadi 3

dimensi. Sesuai dengan ciri *practice-led research* yang aktivitas tindakan perwujudan karyanya berada satu alur ruang dan waktu dengan pelaksanaan penelitian, dalam tahap pengerjaan ditemukan pengetahuan baru seperti keterbatasan minimal ukuran dalam pemotongan material plastik daur ulang. Untuk menghadapi situasi tersebut, dilakukan improvisasi pada rancangan dan teknis pengerjaan karya.

