

**TESIS**

**LIUK MOTIF PARANG GONDOSULI  
GAYA YOGYAKARTA DALAM  
UNTAIAN PERHIASAN  
KARYA BODY JEWELERY**



**TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN SENI  
MINAT UTAMA KRIYA LOGAM**

**WISNU FEBRIYANTO**

**2021300411**

**PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGKAJIAN SENI  
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2024**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**LIUK MOTIF PARANG GONDOSULI**  
**GAYA YOGYAKARTA DALAM**  
**UNTAIAN PERHIASAN**

Pertanggungjawaban tertulis ini telah diuji dan diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Seni

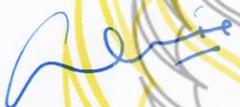
Telah dipertahankan pada tanggal, 24 Juni 2024

Oleh

**Wisnu Febriyanto**  
NIM 2021300411

Di hadapan Dewan Penguji yang terdiri dari:

Pembimbing Utama      Tim Penguji      Penguji Ahli



**Dr. Alvi Lufiani, M.F.A.**



**Dr. Ahmad Nizam, M.Sn.**

Ketua Tim Penguji



**Dr. Koes Yuliadi, M.Hum.**

Yogyakarta, 12 AUG 2024

Direktur

Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.



**Dr. Fortunata Tvarinestu, M. Si**

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Karya ini saya persembahkan kepada yang tercinta kepada kedua orang tua, yang telah berjuang untuk membimbing dan membesarkan. Dan semua pihak yang telah memberikan dukungan berupa semangat dan doa yang tulus selama proses menyelesaikan tugas tesis ini.

Wisnu Febriyanto



## HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni ini dan laporan pertanggungjawaban tertulis ini merupakan hasil karya saya sendiri serta belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

Saya bertanggungjawab atas keaslian karya saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan ini pernyataan ini.



Yogyakarta, 10 Juli 2024  
Pembuat Pernyataan

Wisnu Febriyanto  
NIM. 2021300411

**LIUK MOTIF PARANG GONDOSULI  
GAYA YOGYAKARTA DALAM  
UNTAIAN PERHIASAN KARYA BODY JEWELERY**

Pertanggungjawaban Tertulis  
Program Penciptaan dan Pengkajian Seni  
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2024

Oleh. Wisnu Febriyanto

**ABSTRAK**

Motif Parang Gondosuli merupakan perpaduan antara bentuk Motif Parang yang dipadukan dengan stilasi dari bunga atau kembang Gondosuli. Motif Parang Gondosuli digunakan pada saat upacara *daur hidup*. Motif ini diangkat menjadi ide dasar penciptaan perhiasan karena belum pernah ada karya perhiasan dengan mengangkat parang Gondosuli sebagai ide dasar penciptaan. Ide ini kemudian dikemas dengan beberapa sentuhan modern melalui beberapa tahap perwujudan.

Beberapa teori yang digunakan sebagai landasan penciptaan adalah teori tentang Motif Parang Gondosuli dan teori tentang perhiasan. Metode pendekatan yang digunakan selama membuat perancangan karya perhiasan adalah teori estetika, dan teori transformasi bentuk Motif Parang Gondosuli. Metode yang digunakan dalam penciptaan ini adalah *Practice Based Research*.

Hasil penciptaan berupa perhiasan yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan gaya penampilan. Ada enam perhiasan yang dapat diwujudkan pada penciptaan kali ini. Enam perhiasan tersebut berupa: kalung, tiara (hiasan kepala), cincin, aksesoris telinga dan gelang tangan. Perhiasan dibuat dari logam kuningan dan tembaga yang sudah tidak terpakai, kemudian digunakan sebagai bahan perhiasan. Perhiasan kemudian diberi sentuhan akhir menggunakan teknik *electroplating*, agar penampilannya mirip dengan perhiasan perak dan emas asli. Selanjutnya perhiasan dipadukan dengan batu obsidian untuk memberikan efek *colouring*. Hasilnya berupa perhiasan unik dan artistik dengan kuantitas ukuran besar dan terkesan masif. Karya perhiasan *body jewelery* ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan dunia perhiasan khususnya *body jewelery*.

Kata kunci : motif, parang Gondosuli, perhiasan, transformasi

**THE DEFORMATION OF YOGYAKARTA  
GONDOSULI PARANG MOTIF  
IN JEWELRY STRAND BY BODY JEWELERY**

*Written Project Report*

*Composition and Research Program*

*Graduate Program threIndonesia Institut of The Arts Yogyakarta, 2022*

*By. Wisnu Febriyanto*

**ABSTRACT**

The Parang Gondosuli motif is a combination of the Parang motif blended with the stylization of the Gondosuli flower. The Parang Gondosuli motif is used during life cycle ceremonies. This motif was chosen as the basic idea for jewelry creation because there has never been a jewelry piece that incorporates Parang Gondosuli as its foundational design. This idea was then packaged with several modern touches through various stages of realization.

Several theories were used as the basis for the creation, including the theory of the Parang Gondosuli motif and the theory of jewelry. The approach used in designing the jewelry pieces involved aesthetic theory and the theory of transforming the Parang Gondosuli motif. The method employed in this creation is practice-based research.

The result of the creation is jewelry designed to meet fesyen style needs. Six pieces of jewelry were created in this process: a necklace, a tiara (headpiece), a ring, ear accessories, and a bracelet. The jewelry was made from recycled brass and copper, then given a finishing touch using the electroplating technique to make it resemble real silver and gold jewelry. The pieces were then combined with obsidian stones to provide a coloring effect. The result is unique and artistic jewelry with a large and massive appearance. The outcome is a collection of unique and artistic jewelry, distinguished by its large scale and substantial presence. This body jewelry creation has the potential to make a significant contribution to the advancement of the jewelry industry, particularly in the specialized field of body jewelry.

**Keywords:** motif, Parang Gondosuli, jewelry, transformation

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur *alhamdulillah* kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tesis penciptaan pada minat utama Penciptaan Kriya Logam, Program Studi Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan baik

Selama menyusun laporan tesis berjudul “*Liuk Motif Parang Gondosuli Gaya Yogyakarta Dalam Untaian Perhiasan Karya Body Jewellery*” banyak pihak yang membantu dalam menyelesaikan pembuatan laporan. Untuk itu perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Fortunata Tyarinestu, M. Si, selaku Direktur Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Koes Yuliadi, M.Hum., sebagai ketua penguji sidang tesis.
3. Dr. Alvi Lufiani, M.F.A., selaku dosen pembimbing tugas akhir.
4. Dr. Ahmad Nizam, M.Sn., selaku dosen penguji ahli sidang tesis.
5. Seluruh dosen Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah berbagi ilmu dan pengalaman selama proses belajar mengajar.
6. Seluruh staf Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Keluarga tercinta khususnya kedua orangtua yang selalu membimbing serta memberikan dukungan, baik melalui materi maupun moril.
8. Pihak-pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan tesis ini.

Demikian laporan yang dapat kami sampaikan. Saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan laporan ini serta pada penciptaan karya berikutnya. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta dapat menambah khasanah pengetahuan pada bidang kriya kreatif logam dan perhiasan, Amin.

Yogyakarta, 10 Juli 2024

Wisnu Febriyanto

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Orisinalitas .....	4
D. Tujuan dan Manfaat .....	7
1. Tujuan.....	7
2. Manfaat.....	7
BAB II.....	9
KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN .....	9
A. Kajian Sumber.....	9
1. Batik .....	9
2. Motif dan Filosofi.....	10
3. Perhiasan.....	24
B. Kajian Teori .....	27
1. Teori Estetika.....	27

2. Teori Transformasi .....	32
3. Teori Perhiasan.....	36
BAB III.....	42
METODOLOGI PENELITIAN .....	42
A. Metodologi Penciptaan.....	42
B. Proses Penciptaan.....	48
1. Eksplorasi .....	49
2. Perancangan.....	54
3. Perwujudan.....	66
C. Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) .....	77
D. Teknik Pengerjaan.....	79
1. Pembuatan gambar kerja .....	79
2. Pembuatan <i>Mock up</i> .....	81
3. Pembentukan logam .....	82
4. Pemotongan .....	84
5. Pematrian.....	85
6. Pembersihan .....	87
7. Pemolesan.....	87
8. Pembentukan Batu Hias .....	88
9. Electroplating .....	89
E. Kalkulasi Biaya .....	91
BAB IV .....	97
TINJAUAN KARYA.....	97
A. Tinjauan Umum .....	97
B. Tinjauan Khusus.....	98

1. Tinjauan Karya 1 .....	100
2. Tinjauan Karya 2 .....	103
3. Tinjauan Karya 3 .....	106
4. Tinjauan Karya 4 .....	109
5. Tinjauan Karya 5 .....	111
6. Tinjauan Karya 6 .....	114
BAB V.....	118
KESIMPULAN dan SARAN.....	118
A. Kesimpulan .....	118
B. Saran.....	119
DAFTAR PUSTAKA .....	121
A. Buku .....	121
B. Tulisan Ilmiah .....	124
C. Internet .....	124



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Aplikasi <i>SCAMPER</i> pada penciptaan perhiasan .....	35
Tabel 2. Tahap observasi berkaitan aspek-aspek penciptaan.....	51
Tabel 3. Daftar Bahan penciptaan.....	66
Tabel 4. Alat Produksi.....	72
Tabel 5. Pelindung kerja .....	78
Tabel 6. Formulasi patri perak. ....	86
Tabel 7. Kalkulasi biaya karya 1. Cincin: <i>Laku</i> .....	91
Tabel 8. Kalkulasi biaya karya 2. Gelang: <i>Jalar</i> .....	92
Tabel 9. Kalkulasi biaya karya 3. Kalung: <i>Mbeksa</i> .....	93
Tabel 10. Kalkulasi biaya karya 4. Aksesoris Telinga: <i>Mbeksa II</i> .....	94
Tabel 11. Kalkulasi biaya karya 5. Tiara: <i>Cuklak</i> .....	95
Tabel 12. Kalkulasi biaya karya 4. Aksesoris Telinga: <i>Sigrak</i> .....	96



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Penjepit Rambut .....	5
Gambar 2. Cincin perhiasan motif parang .....	6
Gambar 3. Motif Larangan Keraton Yogyakarta .....	10
Gambar 4. Motif Parang Rusak.....	13
Gambar 5. Motif Parang Barong.....	14
Gambar 6. Susunan pada Motif Parang Barong.....	15
Gambar 7. Sultan Hamengkubuwono X beserta permaisuri mengenakan batik Motif Parang.....	16
Gambar 8. Artis Hollywood Jessica Alba mengenakan Busana Motif Parang .....	17
Gambar 9. Busana Motif Parang rancangan Lu Xun diproduksi Batik Dinar Hadi .....	18
Gambar 10. Motif Parang Gondosuli.....	21
Gambar 11. Bunga Gondosuli.....	22
Gambar 12. Anak gadis pada upacara Tetesan mengenakan kain Batik Motif Prada Parang Gondosuli dan Motif Cinde .....	22
Gambar 13. Motif Parang Gondosuli diterapkan pada kain seragam pramugari salah satu maskapai penerbangan.....	23
Gambar 14. Teori Estetik Trilogi Keseimbangan .....	31
Gambar 15. Diagram Teknik SCAMPER.....	33
Gambar 16. Proses transformasi motif Parang Gandasuli dengan metode SCAMPER .....	34
Gambar 17. Arah dimensi dan cara pandang tiga dimensi.....	36
Gambar 18. Diagram skematis hubungan ideal antara karya” .....	41
Gambar 19. <i>Practice Based Research</i> Penciptaan Karya Seni .....	46
Gambar 20. <i>The Nature of Art</i> karya Maurice Barret 1982 .....	47
Gambar 21. Desain Alternatif 1: Kalung .....	56
Gambar 22. Desain Alternatif 2: Kalung .....	56
Gambar 23. Desain Alternatif 3: Kalung .....	56
Gambar 24. Desain Alternatif 4: Kalung .....	56

Gambar 25. Desain Alternatif 5: Kalung .....	57
Gambar 26. Desain Alternatif 6: Kalung .....	57
Gambar 27. Desain Alternatif 7: Kalung .....	57
Gambar 28. Desain Alternatif 8: Kalung .....	57
Gambar 29. Desain Alternatif 9: Gelang.....	58
Gambar 30. Desain Alternatif 10: Gelang.....	58
Gambar 31. Desain Alternatif 11: Gelang.....	58
Gambar 32. Desain Alternatif 12: Gelang.....	58
Gambar 33. Desain Alternatif 13: Gelang.....	59
Gambar 34. Desain Alternatif 14: Cincin .....	59
Gambar 35. Desain Alternatif 14: Cincin .....	59
Gambar 36. Desain Alternatif 16: Cincin .....	59
Gambar 37. Desain Alternatif 19: Cincin .....	60
Gambar 38. Desain Alternatif 20: Cincin .....	60
Gambar 39. Desain Alternatif 21: Cincin .....	61
Gambar 40. Desain Alternatif 22: Cincin .....	61
Gambar 41. Desain Alternatif 23: Cincin .....	61
Gambar 42. Desain Terpilih 1: Cincin .....	62
Gambar 43. Desain Terpilih 2: Gelang .....	63
Gambar 44. Desain Terpilih 3: Earcuff dan Kalung .....	63
Gambar 45. Desain Terpilih 4: Headset.....	64
Gambar 46. Desain Terpilih 5: Kalung .....	64
Gambar 47. Desain Terpilih 6: Kalung .....	65
Gambar 48. Desain Terpilih 7: Kalung .....	65
Gambar 49. Gambar Proyeksi karya .....	80
Gambar 50. Proses pembuatan mock up tiga dimensi .....	81
Gambar 51. Pembentukan dan dekorasi logam dengan Teknik ukir logam .....	83
Gambar 52. Proses kerja pengempaan bentuk parang dengan menggunakan teknik drag.....	84
Gambar 53. Pemotongan logam menggunakan gergaji pelat dan gunting.....	84
Gambar 54. Proses pemotongan logam dengan mesin cutting laser .....	85

Gambar 55. Proses pematrian ( <i>hard soldering</i> ) pemberian bubuk borak ( <i>flux</i> )- pematrian motif- pematrian konstuksi perhiasan. ....	86
Gambar 56. Perebusan air tawas dan pencucian dengan deterjen.....	87
Gambar 57. Proses pemolesan karya .....	88
Gambar 58. Pengasahan batu Obsidian.....	89
Gambar 59. Skema teknik Electroplating .....	89
Gambar 60. Proses pembersihan dan pencucian perhiasan sebelum dilapisi dengan logam emas dan perak.....	90
Gambar 61. Karya perhiasan cincin berjudul: <i>Laku</i> .....	100
Gambar 62. Gambar proyeksi cincin <i>Laku</i> .....	100
Gambar 63. Karya perhiasan gelang: <i>Jalar</i> .....	103
Gambar 64. Gambar proyeksi Pehiasan gelang: <i>Jalar</i> .....	103
Gambar 65. Karya perhiasan kalung: <i>Mbeksa</i> .....	106
Gambar 66. Gambar proyeksi perhiasan kalung: <i>Mbeksa</i> .....	106
Gambar 67. Gambar para penari jaipong .....	108
Gambar 68. Karya aksesoris telinga: <i>Mbeksa II</i> .....	109
Gambar 69. Gambar proyeksi perhiasan aksesoris telinga: <i>Mbeksa II</i> .....	109
Gambar 70. Karya perhiasan tiara: <i>Cuklak</i> .....	111
Gambar 71. Gambar proyeksi perhiasan tiara: <i>Cuklak</i> (Lembar 1.) .....	111
Gambar 72. Gambar proyeksi perhiasan tiara: <i>Cuklak</i> (Lembar 2.) .....	112
Gambar 73. Gambar proyeksi perhiasan tiara: <i>Cuklak</i> (Lembar 3.) .....	112
Gambar 74 Karya perhiasan earcuff: <i>Sigrak</i> .....	114
Gambar 75. Gambar proyeksi perhiasan <i>Ear cuff</i> : <i>Sigrak</i> (Lembar 1.).....	115
Gambar 76. Gambar proyeksi perhiasan <i>Ear cuff</i> : <i>Sigrak</i> (Lembar 2.).....	115
Gambar 77. Gambar proyeksi perhiasan <i>Ear cuff</i> : <i>Sigrak</i> (Lembar 3.).....	116
Gambar 78 Display pameran karya perhiasan 1. ....	128
Gambar 79 Display pameran karya perhiasan 2 .....	128
Gambar 80. Foto penulis bersama tim penguji .....	129
Gambar 81 Foto penulis bersama tim penguji di ruang pameran .....	129

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian Batik Parang Gondosuli di Puro Pakualaman	125
Lampiran 2. Hasil survey pengukuran lingkaran jari dan lingkaran gelang.....	127
Lampiran 3. Katalog pameran karya.....	130



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Nusantara menyimpan berbagai ragam seni budaya. Seni budaya lahir, berkembang kemudian diwariskan dari generasi ke generasi berikutnya secara turun-temurun. Seni budaya dapat memberikan kontribusi positif pada perkembangan sosial masyarakat. Dampak yang dihasilkan mencakup bidang pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat dan lain yang dikembangkan manusia sebagai makhluk sosial. Dampaknya dapat dirasakan secara nyata pada aktivitas kehidupan sehari-hari. Terkadang pada saat membahas tentang seni budaya Nusantara, yang terpikirkan adalah sesuatu yang kuno, model lama, ketinggalan zaman, pakem, tradisional. Kenyataannya pembahasan seni budaya tidak sesempit itu, seni budaya selalu berkembang menyesuaikan peradaban manusia. Dengan demikian perkembangannya didasari atau diilhami dari budaya yang ada di era sebelumnya. Dalam bukunya S.P. Gustami menuliskan: “masa akhir zaman purba hingga akhir zaman madya ini diperlukan bingkai pemahaman dan wawasan berkesenian yang mengacu pada format seni budaya bangsa” (Gustami, 2007: 27).

Batik merupakan salah satu hasil budaya yang identik dengan bangsa Indonesia. Tradisi batik melekat dan dekat dengan bangsa Indonesia. Seni batik diwujudkan dalam seni dua dimensi dengan cara menorehkan berbagai gambar di atas selembar kain, Dr. Brandes: “Batik merupakan salah satu hasil kebudayaan asli bangsa Indonesia. Tradisi membatik diperkirakan sudah ada sejak zaman prasejarah, mengalami perkembangan dan tetap lestari sampai sekarang. Perkembangan batik meliputi unsur-unsur seni, desainnya, fungsi pakai dan teknik pengerjaannya” (Yudoseputro, 1983:138).

Makna filosofi yang terkandung pada kain batik menjadi suatu nilai tertinggi dari suatu karya batik. Batik menjadi warisan budaya. Badan

Perserikatan Bangsa-Bangsa melalui *UNESCO* pada tanggal 2 Oktober 2009 mengukuhkan batik sebagai “Warisan Kemanusiaan Untuk Budaya Lisan Dan Non Benda” (*Masterpiece of The Oral And Intangible Heritage Of Humanity*) (Mifzal, 2012: 8). Penganugerahan ini mengukuhkan batik menjadi kebudayaan asli Indonesia yang dikenal dan diakui oleh dunia. Pengakuan juga ditinjau dari ranah kebudayaan yang bersifat benda maupun tak benda. Batik sebagai benda budaya karena dilihat dari hasil karya pembatikan sebagai produk kebudayaan (*Tangible Aspect*) sedangkan tak benda jika ditinjau dari sisi makna dan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap motifnya (*Intangible Aspect*).

Batik memiliki berbagai macam motif. Motif Parang menjadi salah satu motif tradisional populer di masyarakat. Motif ini digambarkan dengan bentuk yang khas dan sering dikaitkan dengan lingkungan di dalam keraton. Motif Parang merupakan deformasi dari suasana pantai atau pesisir laut selatan, Adapun pola yang digambarkan dengan motif yang besar dengan penyusunan yang diulang-ulang (*repetisi*). Para pencipta motif tidak menitikberatkan pada satu aspek, akan tetapi melibatkan berbagai berbagai unsur sehingga tercipta sebuah karya. Motif yang digambarkan tidak hanya menitikberatkan pada sisi estetika, tetapi juga adanya suatu harapan- harapan kepada penggunanya, sehingga menjadi permohonan doa. Harapan-harapan yang ada bermaksud supaya penggunanya mendapatkan sesuatu yang terbaik sesuai dengan makna penggambarannya. Nilai-nilai yang terkandung pada motif menjadi bukti bahwa karya batik mengandung nilai, dan makna filosofi yang tinggi.

Motif Parang mengalami perkembangan pesat. Perkembangan ini dibuktikan dengan diciptakan berbagai jenis atau varian dari Motif Parang dan Motif Parang Barong sebagai “sari” dari berbagai versi Motif Parang. Artinya setelah motif dikembangkan, ciri khas dari Motif Parang tetap dipertahankan dengan memadukan berbagai ide, seperti: kondisi alam (parang mendung), keindahan bunga (parang bintang Gondosuli), jenis senjata (*jemparing*, *pamor* dan *curigo*), bahkan dengan memadukan dengan

motif lainnya. Unsur-unsur tersebut diciptakan sebagai simbol gambaran perjalanan hidup manusia. Hasil perpaduan ini juga membangun hubungan antara gambar bentuk motif dengan makna yang terkandung pada batik. Motif Parang Gondosuli, sebagai salah satu produk karya pengembangan Motif Parang. Motif ini termasuk dalam kelompok batik keraton yang lahir dari dalam lingkungan keraton Yogyakarta. Motif Parang Gondosuli merupakan perpaduan antara bentuk Motif Parang dengan dipadukan *stilasi* dari bunga atau kembang Gondosuli. Motif Parang Gondosuli memang tidak begitu dikenal seperti Motif Parang Kusumo atau Motif Parang Barong. Alasan ini membuat penulis semakin tertantang untuk mengembangkan dan mengkreasi Motif Parang Gondosuli ini menjadi dasar ide penciptaan karya perhiasan.

Adapun yang melatarbelakangi pemilihan Motif Parang Gondosuli sebagai ide dasar penciptaan perhiasan logam dikarenakan Motif Parang Gondosuli masih sangat jarang diekspose. Dari beberapa karya perhiasan yang bermotif batik, penulis belum pernah menemukan karya perhiasan yang mengekspose keindahan dari Motif Parang Gondosuli. Oleh karena itu penciptaan karya perhiasan dengan motif Gondosuli menjadi yang pertama. Sedangkan sisi *visual* pada motif ini menarik:

- Motif Parang Gondosuli memiliki bentuk motif yang memadukan stilasi bunga Gondosuli yang dapat dikreasikan untuk menjadi karya perhiasan.
- Motif Parang memiliki bentuk *visualisasi* dan karakter khas sehingga menarik untuk diolah, baik dari aspek estetika dan *visualnya*, diantaranya: Komposisi pada motif ini melintang (diagonal) 45° dengan disusun berjejer saling terkait, berulang-ulang (*repetisi*), tetapi terkesan tidak kaku dan tidak membosankan.

Layaknya motif batik, Motif Parang Gondosuli juga mengandung makna yang bijaksana: “bahwa siapa saja yang mengenakan motif ini diharapkan kelak akan dapat mengharumkan nama baik pribadi maupun keluarganya”.

Jika makna ini diterapkan pada perhiasan diharapkan dapat membawa kebaikan, keberuntungan, baik bagi pemakainya maupun pada karya perhiasan itu sendiri.

## **B. Rumusan Masalah**

Pada rumusan penciptaan, penulis mengangkat ide dari Motif Parang Gondosuli dan mentransformasikan menjadi karya logam dengan mengolah dengan bentuk yang lebih, unik, estetika sehingga memiliki daya pikat.

Pemasalahan tersebut diuraikan dalam rumusan penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimana mentransformasikan Motif Parang Gondosuli ke dalam penciptaan karya perhiasan tiga dimensi (3D) dengan mempertimbangkan unsur-unsur seni rupa dan kaidah produk fungsional (seni terap).
2. Bagaimana merancang dan mengkomposisikan Motif Parang Gondosuli menjadi karya perhiasan yang memiliki daya pikat (*Center of Interest*), mengedepankan kekriyaan sebagaimana fungsinya sebagai seni terapan (*Art Function*).
3. Bagaimana menciptakan karya kriya baru yang mengutamakan nilai fungsi (praktis) dengan mengangkat kebudayaan Nusantara sebagai ide penciptaan dengan mengikuti tahapan penciptaan karya (produk) sesuai bidang ilmu kriya seni.

## **C. Orisinalitas**

Seorang perancang selalu berharap karya yang mereka ciptakan menjadi sebuah produk baru (*inovatif*) dengan memiliki nilai pembeda (*diferensiasi*) dengan yang sudah pernah diproduksi. Untuk mencapai hal tersebut terkadang memerlukan perenungan secara mendalam sehingga semua unsur-unsur atau atribut karya akan menyatu menjadi sebuah karya utuh. Perancang akan mengeluarkan segala potensi dan kemampuannya demi terwujudnya karya yang sesuai dengan konsep perancangan. Upaya ini bertujuan supaya tercipta

kesatuan karya yang utuh, saling mendukung antara komponen yang ditampilkan. Perancangan berusaha untuk menggali beberapa aspek yang kaitannya dengan kompetensi (*hard skill* dan *soft skill*), diantaranya: olah rasa, olah karsa, ke-teknikan yang akan diterapkan selama berkarya. Upaya ini ditempuh dengan harapan dapat muncul karya-karya seni perhiasan yang *inovatif* disertai dengan nilai-nilai keunikan, artistik, esetika. Nilai-nilai karya akan tampak pada ide karya dan format atau bentuk karya yang tidak biasa (*unconvensional*).

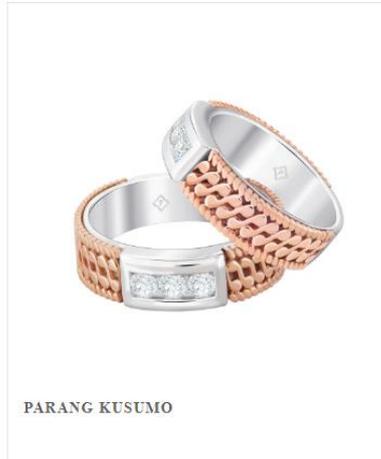
Penciptaan karya perhiasan kali ini dengan menerapkan metode transformasi. Penulis mengangkat Motif Parang Gondosuli sebagai ide dasar pembuatan perhiasan logam. Perhiasan dirancang nantinya akan menampilkan bentuk perhiasan dengan menonjolkan sisi artistik tanpa meninggalkan nilai ke-kriyaannya. Artinya rancangan perhiasan masih tetap mempertahankan nilai fungsi dari perhiasan itu sendiri yang dipadu bentuk-bentuk ekspresif dengan mempertimbangkan nilai-nilai estetika tanpa meninggalkan fungsi dan kaidahnya sebagai perhiasan.

Berikut karya perhiasan yang pernah dibuat dengan ide dari Motif Parang diantaranya seperti gambar di bawah ini:



Gambar 1. Penjepit Rambut  
Karya: Trevanto Swandanu Yudiantoro

Sumber: Naskah Publikasi “Motif Batik Parang Barong Sebagai Ide Pembuatan Perhiasan Wanita” Tahun 2020



Gambar 2. Cincin perhiasan motif parang  
Karya: Palace Jeweler kolaborasi Anne Avantie  
Sumber: <https://thepalacejeweler.com/product-category/kekaseh/>

Seorang Trevanto Swandanu Yudiantoro telah membuat perhiasan ini sebagai karya tugas akhirnya untuk meraih kesarjanaan (*Strata-1*) pada jurusan Kriya Logam di Institut Seni Indonesia Yogyakarta 2020. Pada karya kedua penulis mendapatkan dari koleksi perhiasan dengan menggandeng (kolaborasi) dengan seorang desainer busana: Anne Avantie. Pada kolaborasi ini menghasilkan beberapa perhiasan dengan tema batik tradisional, diantaranya cincin perhiasan dengan Motif Parang.

Perhiasan di atas mengangkat ide dari kebudayaan tradisional batik Motif Parang. Motif ini mudah dikenali, tampilan Motif Parang berciri berlekuk-lekuk dan saling kait mengkait berjejer melintang arah diagonal menjadi ciri khas dari motif ini. Penulis kemudian mendapat ide awal dari melihat bentuk Motif Parang, kemudian berpikir untuk membuat perhiasan dengan mengolah, mengembangkan dan mengkreasikan bentuk dari Motif Parang menjadi bentuk yang estetis tanpa meninggalkan kesan lekuk dan saling mengkait sebagai ciri khas dari Motif Parang.

Adapun kesamaannya dari karya sebelumnya adalah sama-sama mengambil ide dari motif parang yang ada pada kain batik tradisional walaupun dengan sudut pandang yang berbeda.

## **D. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan**

Tujuan yang akan dicapai pada penciptaan perhiasan kali ini sebagai berikut:

- a) Mengkreasikan Motif Parang Gondosuli dengan memadukan beberapa unsur pendukungnya sebagai sumber ide dalam penciptaan dan perwujudan karya kriya (perhiasan logam)
- b) Mewujudkan gagasan tentang perhiasan dengan menggali dan mengolah sisi *visual* dan falsafah dari Motif Parang Gondosuli yang dikreasikan dengan memaksimalkan unsur material (bahan) dan keteknikan

### **2. Manfaat**

Penulis mempunyai harapan dan keinginan pada penciptaan kriya logam perhiasan ini, dapat memberikan ide, gagasan dan kontribusi untuk menambah ilmu pengetahuan secara teori maupun praktik pada bidang penciptaan seni kriya logam pada khususnya seni perhiasan.

#### **a) Manfaat Secara Teoritis**

- Secara teoritis hasil dari penciptaan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan pada umumnya dan dunia pendidikan terutama kompetensi kriya kreatif logam dan perhiasan.
- Hasil karya perhiasan ini dapat memotivasi untuk lebih mendalami tentang motif dan budaya tradisional asli Nusantara sekaligus sebagai cara untuk melestarikan kebudayaan nasional.

### **b) Manfaat Secara Praktis**

- Secara praktis hasil penciptaan ini diharapkan bermanfaat secara langsung dan dapat memberikan kontribusi kepada masyarakat luas dan pengrajin logam pada khususnya.
- Proses penciptaan ini bisa memberikan manfaat dalam memotivasi diri untuk mengembangkan dan meningkatkan pengalaman tentang teknik penciptaan perhiasan dengan menggali berbagi pengetahuan yang berkaitan dengan perhiasan (desain, bahan keteknikan dan lainnya).



## BAB II KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN

### A. Kajian Sumber

#### 1. Batik

Tradisi membatik tersebar diseluruh penjuru Nusantara. Setiap daerah menghasilkan batik dengan ciri khas masing-masing. Perbedaan yang paling mencolok dapat dilihat dari segi: penggambaran motif, teknik yang digunakan sampai pada penerapan warnanya. Dalam perkembangannya, situasi lingkungan alam, budaya dan perubahan yang terjadi mempengaruhi corak, ragam hias, warna serta bentuk dari keseluruhan karya batik, karena itu ada istilah Batik Keraton, Klasik, Kontemporer, Pesisir (Sekarjagad. 2015: 3). Batik keraton juga disebut dengan batik klasik mengandung nilai filosofi yang dalam. Hal ini sangat berbeda dengan batik daerah pesisiran yang dipengaruhi ragam hias yang dibawa oleh warga asing dengan bentuk gambarnya lebih bersifat *naturalis*, penuh warna (*colourfull*). Batik mempunyai aturan tata cara penggunaan yang pakem. Aturan ini diberikan dari pihak Keraton Yogyakarta. Sri Paduka Sultan Hamengku Buwono VII membuat peraturan baru yang merevisi aturan sebelumnya. Aturan itu berjudul “*Pranata Dalem Bab Namenipun Pengge Keprabon Ing Ngayogyakarta Hadiningrat*” (Kusrianto. 2013: 44). Pada peraturan ini menyebutkan secara spesifik tentang motif-motif larangan pada batik.

Batik tradisional banyak dipengaruhi oleh kebudayaan daerah, adat istiadat, kehidupan sosial masyarakat, kepercayaan sampai dengan agama atau kepercayaan yang berkembang pada suatu daerah. Pada zaman kebudayaan Hindu menggunakan simbol keagamaan untuk membuat motif batik. Sedangkan pada perkembangan zaman Islam tidak diperbolehkan penggambaran binatang atau makhluk hidup lainnya, akan tetapi dengan cara stilasi dan deformasi bentuk, Dengan begitu hasil gambar masih mengandung nilai hias yang kuat.

Berikut gambar motif-motif yang dimiliki oleh kraton sehingga Masyarakat umum tidak diijinkan untuk menggunakannya.



Gambar 3. Motif Larangan Keraton Yogyakarta  
Sumber: McCabe, Elliot. Batik Fabled Cloth off Java, 2004.

## 2. Motif dan Filosofi

### a) Motif

Motif menjadi pondasi kuat karya batik. Bentuk gambar motif dapat menunjukkan daerah asal serta ‘nilai’ dari batik itu sendiri. Bentuk motif batik merupakan hasil deformasi bentuk dari benda yang di pandang mempunyai arti dan mempunyai pesan spiritual dari pencipta motifnya. Menurut Suhersono (2005:13) motif adalah desain

yang dibuat dari bagian-bagian bentuk, berbagai macam garis, atau elemen-elemen yang terkandung begitu kuat dipengaruhi oleh bentuk-bentuk *stilasi* alam, benda, dengan gaya dan ciri khas tersendiri. Selaras dengan Suhersono, Sewan Susanto (1980: 212) menjelaskan, motif adalah kerangka gambar yang mewujudkan batik secara keseluruhan. Proses membuat motif batik merupakan: tahapan pekerjaan mencipta gambar kemudian gambar disusun, dan dirangkai serta, memadukan bentuk-bentuk dasar motif, bentuk berbagai garis, dan sebagainya sehingga tercipta sebuah bentuk gambar (motif) baru yang indah, serasi, bernilai seni, serta orisinal. Para *Empu* (pencipta motif) merancang motif penuh dengan muatan nilai-nilai makna filosofi hasil perjalanan spiritualnya. Motif yang tercipta dipengaruhi dari nilai-nilai kedaerahan dimana motif tersebut diciptakan. Para pencipta motif menggambarkan idenya dengan kondisi alam pikir belum mengenal atau memahami tentang berpikir abstrak sehingga segala ide diwujudkan dalam bentuk simbol-simbol. Penggambaran simbol ini kemudian menjadi bagian dan identik dengan budaya Jawa. Masyarakat Jawa sering menggunakan simbol atau *sanepo* sebagai bentuk penanda peristiwa atau kejadian dalam perjalanan kehidupannya.

Ragam budaya Indonesia memiliki corak atau pola yang berbeda-beda. Pada pembahasan kali ini dibatasi tentang budaya batik relevansinya dengan seni kriya logam dan perhiasan. Pada seni kriya di kenal dengan ornamen atau ragam hias. Ornamen dimaksudkan untuk menghias sesuatu bidang atau benda, sehingga benda tersebut menjadi indah seperti yang kita lihat pada hiasan kulit buku, piagam, kain batik, tempat bunga dan barang-barang lainnya (Soepratno. 1984: 11). Ornamen sengaja dibuat dengan tujuan menghadirkan dekorasi pada suatu benda (produk) selain itu juga sebagai pemenuhan nilai estetis yang bermuatan nilai-nilai kehidupan manusia. Ada kelompok masyarakat yang masih mempunyai pemikiran bahwa: ornamen yang

diterapkan pada barang atau benda maka menambah 'nilai' dari benda tersebut. Seperti layaknya produk-produk tradisional yang kaya dengan hiasan ornamen maka benda yang diberi ornamen memiliki nilai ekonomi yang di atas rata-rata, tidak seperti produk 'polosan' tanpa tempelan hiasan akan dianggap biasa.

Ornamen terdiri dari susunan motif. Dengan begitu motif sebagai penghias menjadi dasar pembentukan ornamen. Sampai disini jelaslah, bahwa motiflah yang menjadi pangkal tolak atau esensi dari suatu pola dan setelah motif itu mengalami proses penyusunan dengan jalan ditebarkan secara berulang-ulang, disana akan diperoleh, yang bila diterapkan pada suatu benda maka peranannya berubah menjadi ornamen (Gustami. 2008:7).

Begitu juga motif batik tradisional bersifat monumental dari kehidupan alam sekitarnya sebagai bentuk imajinasi pikiran dan kepercayaan dari penciptanya yang biasanya tidak disebutkan dengan jelas. Sedangkan penerapan motif menurut Ensiklopedia Nasional Indonesia Edisi 3 (1990: 206-207), motif atau ragam hias ada yang dibuat hanya untuk memenuhi selera keindahan, tetapi ada yang dibuat dengan tujuan lain. Di pulau Jawa seluruh motif batik diciptakan dengan suatu harapan, agar pemakainya dapat mengalami hidup yang mulia.

#### **b) Motif Parang**

Batik mengandung citra positif. Batik menjadi salah satu dari produk kriya. Kriya sendiri merupakan kebudayaan dan seni rupa asli Indonesia. Batik menjadi bagian dari sejarah seni rupa Indonesia. Batik memiliki rentang sejarah yang erat dengan perkembangan kebudayaan Nusantara. Batik berkembang sejak kedatangan pedagang dari India yang melakukan perdagangannya sampai di wilayah Indonesia. Para pedagang datang dengan membawa kebudayaan dan kepercayaan yang mereka anut. Akulturasi ini menghasilkan produk kebudayaan baru yang karya yang kental dipengaruhi oleh masing-masing pihak.

Yogyakarta menjadi ‘*embrio*’ lahirnya seni batik tradisional. Seni batik semakin berkembang pesat pada zaman kerajaan Mataram Islam yang dipimpin Panembahan Senopati. Kerajaan Mataram mengalami puncak kejayaan pada masa pemerintahan Sultan Agung Hanyokrokusumo. Sultan sangat memperhatikan kehidupan rakyatnya sehingga rakyat hidup aman dan sejahtera. Pada masa itu seni dan budaya mendapatkan perhatian yang tinggi, salah satunya batik (Dinas Perindustrian dan Perdagangan 2016: 10)

Motif Parang pada zaman kerajaan dikenakan oleh para kalangan tertentu. Hanya Raja atau Sultan, Permaisuri dan keluarganya yang diperbolehkan mengenakan Motif Parang sebagai baju kebesarannya. Kata Parang sendiri diambil kata bahasa Jawa; *pereng*, yang berarti pinggiran suatu tebing atau lereng. Secara geografis posisi lereng berada diantara dataran rendah dan dataran tinggi, jika digambarkan dalam suatu garis berbentuk diagonal. Dengan begitu komposisi motif ini disusun secara melintang atau diagonal ( $45^\circ$ ). Di bawah ini merupakan gambar motif parang rusak dan motif parang barong.



Gambar 4. Motif Parang Rusak  
Sumber: Motif Batik Tradisional Yogyakarta: Yogyakarta Traditional Batik Designs, Dinas Perindustrian dan Perdagangan Yogyakarta 2016



Gambar 5. Motif Parang Barong

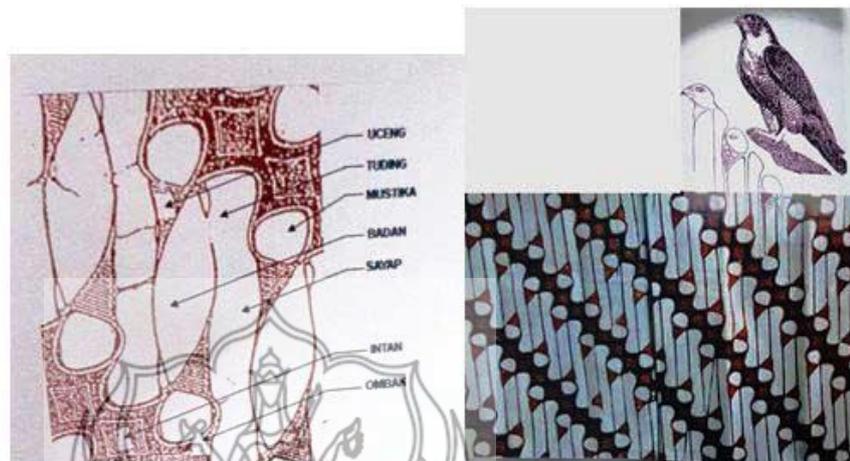
Sumber: Motif Batik Tradisional Yogyakarta: Yogyakarta Traditional Batik Designs, Dinas Perindustrian dan Perdagangan Yogyakarta 2016

Motif Parang merupakan deformasi dari beberapa bentuk, seperti:

- a) Bentuk ombak laut yang susul menyusul, mengandung makna bahwa pada kehidupan ini tidak ada yang mudah (mulus). Banyak cobaan permasalahan silih berganti seperti layaknya ombak di laut yang tidak pernah putus.
- b) Pusaran ombak yang distillisasi menjadi bentuk intan atau *mlinjon* yang di tempatkan untuk memisahkan satu baris dengan baris lainnya. Bentuk ini mempunyai makna bahwa seorang pemimpin yang sedang berjuang dengan gigih dalam pusaran air, yang jika berhasil diibaratkan seperti menemukan permata
- c) Motif Parang merupakan deformasi dari bentuk burung rajawali yang merupakan simbol dari seorang 'Wong Agung'. Korelasi Motif Parang dengan anatomi dari burung rajawali adalah:
  - 1) Kepala burung mengandung makna kecerdasan. Paruh merupakan manifestasi dari isi mulut yang dilukiskan sebagai lidah api (*uceng*). Hal ini mengandung makna bahwa lidah seorang pemimpin ibarat api yang ucapannya dapat membakar orang banyak.

- 2) Tuding berarti menunjuk. Seorang pemimpin senantiasa memberikan teladan yang merupakan petunjuk bagi rakyatnya.
- 3) Sayap mengandung makna kemampuan beraktivitas dan mobilitas sangat diperlukan oleh seorang pemimpin (Kusrianto, 2013, 140).

Di bawah ini keterangan gambar susunan dari motif parang.



Gambar 6. Susunan pada Motif Parang Barong  
 Sumber: Batik Filosofi, Motif dan Kegunaan: Kusrianto, 2013.

Motif Parang merupakan motif kebesaran di keluarga keraton Yogyakarta. Sejarah kedudukan Motif Parang berawal dari perjanjian *Giyanti*. Kerajaan Mataram yang terpecah menjadi dua wilayah Kesultanan Yogyakarta dan Kasunanan Surakarta. Perjanjian *Giyanti* sangat berpengaruh terutama pada waktu pembagian harta kerajaan termasuk Pusaka, Gamelan, Kereta Kencana dan benda lainnya. Batik Parang menjadi bagian harta keraton Mataram mengalami nasib yang sama, semua busana di pindahkan ke Yogyakarta. Dengan begitu, batik Parang menjadi busana keraton Yogyakarta atau sering disebut *Awisan Dalem*. Motif Parang terikat aturan-aturan tertentu dari dalam lingkungan Keraton Yogyakarta dan tidak semua orang dapat mengenakan batik bermotif ini. Terakhir Sri Paduka Sultan Hamengku Buwana VIII membuat peraturan baru yang merevisi aturan sebelumnya.

Aturan itu berjudul: *Pranatan dalem bab namenipun pengangge keprabon ing Nagari Ngayogyakarta Hadiningrat*". Dalam revisi peraturan secara spesifik disebutkan motif-motif batik larangan meliputi Parang Rusak (Parang Rusak Barong, Parang Rusak Gedreh). Selain raja, semua putra dalem juga diperbolehkan mengenakan kain-kain tersebut. Permaisuri diperbolehkan mengenakan kain-kain tersebut. (Kusrianto. 2013. 44)

Pada gambar di bawah menunjukkan Raja Kesultanan Yogyakarta dengan permaisuri mengenakan kain *jarit* dengan morif Parang.



Gambar 7. Sultan Hamengkubuwono X beserta permaisuri mengenakan batik Motif Parang

Sumber: <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2016/03/28/makna-batik-Parang-yang-tak-sembarangan>

Peraturan keraton sudah mulai memudar. Aturan tersebut sudah mulai bergeser sedikit demi sedikit seiring berjalannya waktu. Masyarakat yang berada di luar lingkungan keraton sekarang dengan bebas menggunakan kain batik dengan Motif Parang. Keadaan ini dikarenakan berubahnya pandangan politik di negara Indonesia. Setelah negara Indonesia terbentuk dan memproklamirkan kemerdekaannya, semua wilayah di Nusantara yang berada dari Sabang sampai Merauke bergabung menjadi satu dalam kesatuan wilayah negara kesatuan Republik Indonesia. Kerajaan-kerajaan yang ada di wilayah Nusantara secara politik

dan kekuasaan melebur dalam sistem pemerintahan republik yang dipimpin oleh seorang Presiden. Kekuasaan keraton dan kerajaan sudah mulai berkurang tidak lagi mendominasi diwilayahnya masing-masing. Akibatnya beberapa aturan yang sebelumnya ditegakkan dan dipegang teguh oleh keraton mulai memudar. Beberapa motif batik keraton yang bersifat larangan berangsur-angsur sudah bisa dikenakan oleh masyarakat umum. Masyarakat pengguna Motif Parang tentunya tidak bermaksud melanggar aturan dari pihak keraton tentang Motif Parang ini, akan tetapi mereka mempunyai pertimbangan-pertimbangan, diantaranya nilai-nilai estetika atau keindahan maupun nilai filosofi yang ada pada Motif Parang. Di bawah ini gambar artis kenamaan *Hollywood* mengenakan busana terbuat dari kain motif parang.



Gambar 8. Artis *Hollywood* Jessica Alba mengenakan Busana Motif Parang  
Sumber:

<https://www.goodnewsfromindonesia.id/wpcontent/uploads/2009/10/JA2148x300.jpg>

Di bawah ini seorang perancang busana yang menggunakan motif Parang sebagai bahan busana rancangannya:



Gambar 9. Busana Motif Parang rancangan Lu Xun diproduksi Batik Danar Hadi  
Sumber: Batik Filosofi, Motif & Kegunaan. Kusrianto

### c) **Motif Parang Gondosuli**

Karya seni dengan apapun bentuknya pasti melalui sebuah proses perancangan dan komposisi yang telah dipikirkan dengan sedemikian rupa. Dalam proses ini terdapat prinsip-prinsip yang harus dipahami agar seorang pencipta seni mampu menerjemahkan karya ciptaannya menjadi karya dengan nilai estetis dan mudah dipahami oleh para penikmat seni. Penciptaan kali ini, penulis mengarah pada Motif Parang Gondosuli. Dari beberapa ragam motif parang yang ada, Motif Parang Gondosuli mampu menyentuh dengan keunikan dan keindahannya. Bentuk motif parang yang menyerupai huruf 'S' dengan posisi miring (*italic*) juga tidak tercipta begitu saja tetapi terinspirasi dari kebudayaan masa lampau. Menurut Van der Hoop dalam buku, *Indonesische Siermotieven Ragam-Ragam Perhiasan Indonesia Indonesian Ornamental Design*:

“Diseluruh Indonesia terdapat ragam-hias pilin berganda. Bentuknja serupa dengan S. Datangnja disini bersama-sama dengan kebudajaan perunggu. Dan dikenal djuga dalam kebudajaan perunggu Eropah, jang sedjenis dengan itu. A) Pilin berganda bersambung-sambung pada nekara perunggu zaman prasedjarah. Berasal dart Djawa Barat: KBG no.

1829. b) Gelang tangan perunggu. zaman prasedjarah, Pasemah. Sumatra Selatan: KBG no. 2184. C) Pilin berganda pada bujung perunggu, zaman prase-djarah, dari Kerintji. Sumatra Tengah; KBG no. 1443. d) Sam-pak kuningan untuk sarung sendjata, dengan pilin berganda dan ragam2-hial kuno jang lain. Tanah Battik. Sumatra Tengah; KBG no. 15032. E) Pinggir ter-diri dart pilin berganda pada se-buah lontjeng perunggu jang tua. Solo. Djawa Tengah; barang kumpulan E. W. van Orsoy de Flines. I) Pilin berganda pada sebuah kendi huningan dart Brunai. Borneo; KBG no. 21906. G) Pilin berganda pada sebuah tjeret perunggu. Djuga clad Brunai: KBG no. 21625. H) Pengisi bidang terdiri dart pilin berganda pada sebuah peleting dart Papua: KBG no 3282.” (Hoop, 1949, P:36)

Selama proses penciptaan ini, penulis mempelajari dan mengkaji dari berbagai sumber data sebagai bahan acuan untuk mendapatkan pengetahuan yang berhubungan dengan ide pada penciptaan ini. Studi literatur digunakan sebagai prosedur mengkaji tentang Motif Parang Gondosuli sebagai ide pada penciptaan karya perhiasan. Hasil kajian ini akan memberikan berbagai macam informasi sebagai bahan pertimbangan dan petunjuk pada penciptaan karya perhiasan.

Motif Parang Gondosuli menjadi menarik untuk dikaji dan dikupas dengan keilmuan seni rupa. Unsur-unsur seni rupa yang terdapat atau tergambar pada motif ini mampu mengyiratkan sebuah makna. Motif Parang Gondosuli masuk dalam kelompok raut bidang *organis*. Bentuk *organis* dapat dibuktikan dengan terciptanya bentuk bidang yang non geometris (yang tidak dibuat secara matematika) yang dibatasi garis lengkung-lengkung bebas, mengabaikan sudut pada setiap sambungan garisnya. Bentuk ini dijelaskan Husen Hendriyana, menurut beliau: “Bidang organis, dibatasi oleh limit bidang yang membentuk garis bebas dari sebuah bentuk organis seperti hewan atau tumbuhan tertentu” (Hendriyana, 2019, 73)

Bentuk pola secara keseluruhan tersusun dari: garis-garis lengkung (kurva), titik dan lingkaran yang disusun secara berulang-ulang sengan arah diagonal dengan kemiringan 45 derajat. Garis menjadi unsur penting untuk menyiratkan sebuah ekspresi. Potensi garis dalam memberikan sugesti lebih dari hanya menggaris batas saja, di dalam tangan seorang pelukis yang mahir dapat juga mengekspresikan baik gerak mauun massa (Sidiq, Aming Prayitno, 1979, 6). Garis lengkung mengingatkan kita pada ombak lautan dengan kekuatannya mengalun indah mendekati pantai. Garis lengkung pada motif ini dapat diasosiasikan sebagai garis yang: berirama, luwes, lemah gemulai, keriang., dinamis, berkelanjutan (nyusul menyusul), kuat, harmoni,. Sedangkan pada Motif Parang Gondosuli Garis lengkung yang terbentuk menyerupai huruf S. bentuk seperti ini menurut, Sardjiman Ebdy Sanyoto adalah:

Garis lengkung S atau garis lemah gemulai (*grace*) merupakan lengkung majemuk atau lengkung ganda. Garis ini dibuat dengan Gerakan melengkung ke atas bersambung melengkung ke bawah atau melengkung ke kanan bersambung melengkung ke kiri yang merupakan Gerakan indah sehingga garis ini disebut: *Line of Beauty*, merupakan garis terindah dari semua bentuk garis yang memeberikan asosiasi Gerakan ombak, padi/ rumput tertiup angin, pohon tertiup angin, Gerakan lincah bocah/ anak, dinamis, luwes. Melambangkan keindahan, kedinamisan, keluwesan (Ebdy S., 2005, 81).

Batik Motif Parang Gondosuli disusun secara berulang-ulang dengan arah arah gerak melintang diagonal. Sumardjo (2014, 343), mengungkapkan pendapat sebagai berikut “batik juga mengenal pola parang atau miring berupa garis diagonal yang memenuhi seluruh bidang kain batik”. Gerak dari arah garis ini yang akan menciptakan kesan atau pencitraan dari beberapa obyek yang disusun didalamnya. Di dalam perancangan, gerak adalah suatu susunan unsur-unsur rupa yang teratur pada suatu komposisi dan

mempunyai arah yang menuju pada suatu tujuan tertentu (Irawan dan Priscilla Tamara, 2013, 37). Arah diagonal akan menciptakan semangat dinamis kurang seimbang berprinsip tetapi menggambarkan adanya pergerakan didalamnya. Dapat kita bayangkan arah ini dengan orang yang sedang berlari, ilustrasi hembusan angin meniup kencang.

Berikut gambar kain batik dengan Motif ParangGondosuli koleksi dari Puro Pakualaman.



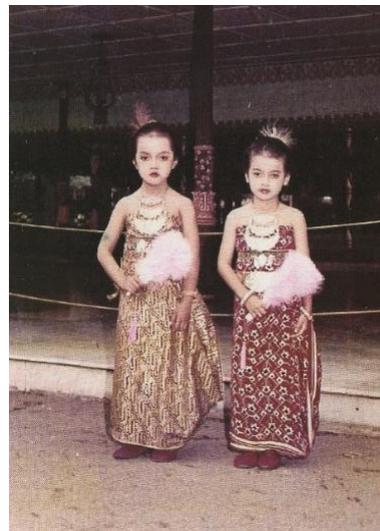
Gambar 10. Motif Parang Gondosuli  
Sumber: Koleksi batik Puro Pakualaman  
Fotografer: Wisnu Febriyanto

Untuk mewujudkan karya perhiasan ini, penulis berusaha mencermati segala sesuatu yang berhubungan dengan Motif Parang. Motif Parang Gondosuli adalah salah satu variasi hasil pengembangan dari Motif Parang. Motif Parang Gondosuli ini mempunyai ciri khas adanya stilasi dari bunga atau kembang Gondosuli pada kepala motif. Dibawah ini gambar bunga Gondosuli.



Gambar 11. Bunga Gondosuli  
Koleksi Bpk. Zain Alamat: Desa Tumanggal Kalasan, Sleman  
Fotografer: Wisnu Febriyanto

Motif Parang Gondosuli mengandung filosofi bahwa siapa saja yang mengenakan batik dengan motif ini diharapkan dapat mengharumkan nama baik pribadi maupun keluarganya. Kain batik dengan motif Motif Parang Gondosuli sering dikenakan pada saat upacara daur kehidupan, misalnya pada saat upacara *tetasan*. “Keindahan dan keharuman dalam arti keindahan hati Nurani yang membawa budi pekerti diharapkan memancar pada pribadi anak yang tumbuh menjadi orang dewasa” (Sekarjagad, 2015: 72). Berikut gambar pemakaian batik moti Parang Gondosuli pada sebuah acara budaya.



Gambar 12. Anak gadis pada upacara Tetasan mengenakan kain Batik Motif Prada Parang Gondosuli dan Motif Cinde  
Sumber: Murywati S, 2015.

Motif Parang Gondosuli, juga mempunyai andil dalam dunia penerbangan. Motifnya dipakai pada kain seragam para pramugari dari salah satu maskapai penerbangan Badan Usaha Milik Negara (BUMN). Motif Parang Gondosuli dipilih karena filosofi yang terkandung pada motif tersebut. Seorang pakar pemasaran, Hermawan Kertajaya menuturkan pengalamannya: Saya dihibur oleh senyum dari pramugari yang cantik dan pramugara yang gagah berbalut busana khas Indonesia, dengan corak Parang Gondosuli yang memiliki nilai falsafat “sinar kehidupan yang harum”, sungguh anggun, dan elegan. (Kertajaya, 2014: 231). Dibawah ini adalah foto seragam *cabin crew Garuda Indonesia Airways*



Gambar 13. Motif Parang Gondosuli diterapkan pada kain seragam pramugari salah satu maskapai penerbangan  
Sumber: Garuda Indonesia *COLOURS*, 2018

Kreativitas dapat muncul setelah dapat menyikapii apa yang ada dalam benak imajinasi dan pikirannya. Hasil dari ke-*chaos*-an pikiran ini akan menciptakan ide baru, konsep baru, yang sifatnya fundamental. Setelah memahami tentang Motif Parang Gondosuli sebagai ide dasar penciptaan maka dilanjutkan dengan mengkaji atau mengulas dan menggali lebih dalam tentang ide tersebut.

Setelah mengkaji tampilan *visual* Motif Parang Gondosuli kemudian penulis juga mengkaji makna filosofi dari motif ini. Yang lebih mengejutkan adanya benang merah yang menghubungkan kedua makna tersebut. Dari sini menambah kepercayaan diri untuk mewujudkan karya perhiasan logam dengan sumber ide motif parang Gondosuli. Walaupun terbentang jarak dan waktu antara waktu penciptaan Motif Parang Gondosuli dengan munculnya pengetahuan tentang unsur-unsur seni rupa tetapi kedua wilayah seni ini mempunyai hubungan secara arti. Persamaan sangat mungkin untuk dijadikan sebagai titik awal dasar pengembangan pengetahuan pada bidang seni rupa khususnya dunia kriya seni berupa karya tulis maupun karya seni.

### 3. Perhiasan

Perhiasan menjadi bagian gaya hidup manusia. Manusia sudah mengenakan perhiasan sudah sejak dahulu. Perhiasan dikenakan manusia untuk menghias tubuhnya supaya dapat tampil lebih elegan. Perhiasan berasal dari kata dasar hias. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1989: 348-349); Hias (*verb*) memperelok diri dengan pakaian dan sebagainya yang indah-indah. Per-hias.an (*nomina*) barang apa yang dipakai untuk berhias; kumpulan perhiasannya seperti cincin, subang, anting-anting, tusuk konde sangat lengkap. Sedang pengertian perhiasan mempunyai berbagai definisi, pada Ensiklopedia Nasional Indonesia:

Perhiasan merupakan benda-benda untuk memperindah atau mempercantik diri seseorang yang dikenakan pada bagian-bagian tubuh tertentu seperti kepala, telinga, hidung, bibir, leher, dada, tangan, kuku, kaki dan bagian tubuh lainnya. Pembuatan dan pemakaian perhiasan telah dilakukan oleh manusia sejak masa prasejarah. Sesuai dengan tingkat pengetahuan dan kemampuan mereka, bahan-bahan yang digunakan untuk membuat benda-benda perhiasan adalah yang mudah didapat misalnya: batu, tulang, gigi binatang, kerang,

bulu burung, kaca, logam, kain, kertas, dan lainnya (Ensiklopedia Nasional Indonesia. 1990: 59).

Perhiasan menjadi benda yang akan menghias tubuh manusia sehingga terpancar keindahan dari diri pemakainya. Selaras dengan pernyataan di atas, Peter Dormer seorang penulis dan kritikus yang berspesialisasi dalam desain dan seni terapan abad ke-20, menuliskan definisi pada buku *The New Jewelry Trends + Traditions*. Perhiasan adalah seni dekoratif dan yang penting bukan kata yang dapat diciptakan darinya, tetapi apakah itu memberikan kesenangan bagi pemakai dan penontonnya atau tidak (Dormer. 1991: 7). Pada sebuah pengantar buku *Jewelry Design* (2008: 8) menjelaskan tentang perhiasan: perhiasan umumnya dianggap sebagai karya seni yang indah: berdiri sendiri, indah dan menyendiri. Meskipun persepsi ini tidak sepenuhnya salah, penting juga untuk melihat perhiasan sebagai bungkus dalam berbagai konteks teknologi, sosial, sejarah – berpotensi lebih dari sekadar aksesoris fesyen. Untuk memahami desain perhiasan kontemporer, kita perlu melihat karya seperti yang kita lihat sebagai produk dari bidang desain apa pun: sebagai proyek konseptual, sebagai materi, studi, sebagai komentar sosial, dan sebagai koneksi ke masa lalu.

Perhiasan di Indonesia mempunyai ‘arti’ tersendiri. Bentuk apresiasi perhiasan mulai dari hasil seni, menjadi bagian dari makna sosial dan budaya sampai sebagai bentuk investasi (berbahan logam emas). Perhiasan juga dapat menunjukkan status sosial dari pemakainya. Fungsi ini dapat menunjukkan identitas seseorang tentang, asal-muasalnya, cerminan gaya hidup suatu peradaban, dan sebagai ungkapan nilai estetika dari diri seseorang.

Bangsa Indonesia mampu mengolah bahan logam sudah sejak lama. Para ahli sejarah dan para arkeolog menemukan banyak artefak perhiasan. Artefak perhiasan yang ditemukan terbuat dari berbagai macam material. Material perhiasan yang ditemukan tidak sekedar dari

bahan logam tetapi juga terbuat dari material seperti: tulang, tanduk, tembikar. Penemuan ini secara fungsi dikelompokkan pada jenis perhiasan karena nilai fungsinya. Beberapa artefak yang telah ditemukan, ada yang dibuat mulai dari zaman prasejarah sampai pada masa zaman kolonial. Penemuan artefak ini dapat membuktikan bahwa nenek moyang bangsa Indonesia pada zaman dahulu telah mampu menciptakan produk-produk dengan mempertimbangkan nilai fungsi.

Pada dasarnya tidak semua benda logam terdiri atas campuran logam yang sama sehingga penelitian pada artefak logam dengan memanfaatkan uji laboratorium dan analisis komposisi unsur menjadi penting untuk menentukan apakah artefak logam yang diteliti terbuat dari perunggu, tembaga atau unsur logam lain (Haryono, 1985: 65).

Dan selanjutnya logam-logam tersebut diolah menjadi beberapa produk-produk yang memiliki nilai fungsi. Produk tersebut terbentang dari mulai alat ritual, peralatan rumah tangga sampai dengan perhiasan. Benda-benda emas masa lampau tanpa membedakan fungsinya masing-masing pada hakekatnya adalah karya seni para *pande mas* (Haryono, 1994: 6-7).

Perhiasan memiliki beberapa ragam jenis. Masing-masing jenis perhiasan mempunyai kegunaan cara penggunaan yang berbeda: seperti cincin, kalung, anting, subang, brosa dan sebagainya. Perhiasan memiliki “sisi” yang dapat dibahas lebih spesifik, dikarenakan perhiasan memiliki rentang sejarah yang terjalin dengan imajinasi orang. *“Thus, the main purpose of producing jewelry was to create a fesyenable image Jewels of the I of 20<sup>th</sup> century were not only forgeries already but their design was predictable and its basis was the idea of production and consumption”*, yang berarti: Oleh karena itu, tujuan utama produksi perhiasan adalah untuk menciptakan citra yang modis. Perhiasan di awal abad ke-20 bukan hanya palsu tetapi desainnya dapat diprediksi dan didasarkan pada gagasan produksi dan konsumsi.

(Drutt, English, Dormer 1995:14). Perhiasan sudah tidak di monopoli kaum hawa tetapi para kaum pria juga memiliki model perhiasan sendiri di zaman sekarang. Perhiasan mempunyai fungsi yang bermacam-macam, para penggunanya mempunyai tujuan yang berbeda pula: bisa sebagai pengukuh status sosial, sebagai *jimat* kekuatan maupun tujuan lainnya.

## **B. Kajian Teori**

Teori menjadi dasar landasan untuk mengungkapkan ide atau gagasan. Ide atau gagasan tersebut selanjutnya dikembangkan dan diwujudkan dalam bentuk karya seni. Dengan berbagai tahapan menggali dan memahami beberapa teori yang digunakan diharapkan dapat terjalin hubungan antara ide dengan bentuk karya yang diwujudkan. Penulis menggunakan beberapa teori sebagai kajian dan arahan selama mewujudkan ide-ide dalam berkarya. Teori yang digunakan selama penciptaan akan diuraikan di bawah ini:

### **1. Teori Estetika**

Estetika menjadi bagian dari ilmu seni yang berhubungan dengan keindahan. Beberapa pendapat mengatakan, bahwa pemahaman tentang estetika dapat menjadi sebuah kriteria keindahan dari sebuah karya seni. Pada umumnya apa yang disebut dengan keindahan akan memberikan perasaan senang, kepuasan maupun berbagai perasaan lain yang intinya dapat memberikan dampak positif pada jiwa yang menikmati. Perasaan-perasaan tersebut muncul akibat pengalaman inderawi seseorang. Panca-indera, yang memiliki kemampuan untuk menangkap rangsangan dari luar dan meneruskannya ke dalam, hingga rangsangan itu diolah menjadi kesan (Djelantik. 1999: 5). Keindahan juga diartikan sebagai pengalaman estetis yang diperoleh ketika seseorang membuat objek seni atau dapat pula dipahami sebagai sebuah objek yang memiliki unsur keindahan. Erich Kahler seorang ahli filsafat seni berpendapat tentang nilai keindahan yang sempurna

pada karya seni yaitu: “tergabungnya pengungkapan perasaan yang kuat, yaitu memadukan kecermatan yang sensitif (*Sensitive precision of expression*) dalam pengungkapan dengan keserasian dari suatu keaneragaman unsur-unsur yang kaya (*Harmonization of a rich variety of elements*)” (Gie.2005: 72).

Nilai estetika selalu melekat pada setiap karya seni. Teori estetika menjadi salah satu instrumen kajian pada penciptaan perhiasan kali ini. Penerapan teori estetika pada karya perhiasan dengan harapan dapat memberikan kontribusi tentang nilai atau unsur-unsur seni rupa pada karya ini. Unsur-unsur seni rupa juga akan menghadirkan nilai-nilai keindahan sehingga karya dapat dengan mudah di apresiasi oleh pihak lain. Apresiasi ini dapat tercermin dengan cara menikmati, melebur dan menghayati karya yang diwujudkan sehingga karya yang diwujudkan dapat mendatangkan pemikiran kreatif dan estetik sehingga menginspirasi pihak lain.

Selama berkarya, penulis juga melakukan beberapa tahap observasi atau pengamatan. Salah satunya dengan mengamati dan menikmati karya perhiasan yang menurut penulis menarik untuk dikembangkan. Selanjutnya melahirkan ide atau gagasan, kemudian di torehkan dalam sketsa pembuatan sketsa, pengembangan desain, gambar kerja, visualisasi rancangan dalam format tiga dimensi (3D), perwujudan *mock up* tiga dimensi sampai dengan perwujudan karya

Adapun prinsip pada karya ini:

**a) Kesatuan (*Unity*)**

Perhiasan diciptakan dengan tampilan (*visual*) menyatu utuh, masif dan solid. Pada tiap bagian mempunyai hubungan yang bermakna dan saling mendukung. Hubungan ini untuk menghindari adanya saling berlomba, sehingga tercipta *distorsi* dari satu bagian dengan bagian lainnya. Susunan seperti ini akan menciptakan makna antar bagian karya dapat saling

mendukung. Nilai kesatuan ini dapat diwujudkan dengan melakukan penyusunan atau komposisi secara:

- Simetri (*symmetry*)

Secara *visual* perhiasan mempunyai bentuk yang tidak sama antar sisi(kanan-kiri; atas bawah) tetapi secara bobot kuantitas mempunyai nilai yang sama. Secara terukur bobot atau kuantitas(yang terukur) tidak sama akan tetapi secara makna akan saling mendukung dengan seimbang.

- Irama (*Rhythm*)

Irama atau ritma adalah perulangan yang dibangun untuk mendapatkan kesan, gambar atau ilusi tertentu (Palgunadi, 2008: 167). Perhiasan tersusun dengan irama yang teratur. Irama yang tercipta dinyatakan dalam bentuk pengulangan yang teratur secara bentuk, dan tidak teratur secara posisi atau kedudukan. Komposisi Irama pada perhiasan untuk menciptakan *visual* tenang adanya sesuatu yang dinamis, hidup serta dapat menciptakan emosi atau perasaan tertentu

- Keselarasan (*Harmony*)

Keselarasan pada perhiasan berkaitan dengan bentuk, susunan serta gabungan beberapa unsur yang terlibat didalamnya (warna, tekstur, bentuk, irama). Penggabungan ini membentuk kesatuan yang sifatnya selaras atau serasi/cocok. Keselarasan yang dibangun tidak (selalu) berdasarkan susunan beberapa wujud yang sifatnya sama atau sejenis. Dengan kata lain

konsep selaras tidak selalu sama akan tetapi dapat saling mendukung antar bagian yang ada.

**b) Penekanan (*Dominance*)**

Nilai dominasi pada suatu karya mempunyai maksud untuk menggiring perhatian para penikmat pada bagian-bagian yang lebih penting atau yang akan ditonjolkan. Nilai-nilai ini dapat diwujudkan dengan cara memberikan bobot yang berbeda, nilai pembeda dapat ditinjau dari sisi kuantitas (terukur dan dapat dilihat) maupun kualitas (dapat dirasakan). Pemberian penekanan juga bermaksud untuk memberikan suatu kejutan pada karya tersebut tanpa merusak keutuhan dan nilai pada karyanya. Dominasi ini dengan cara memberikan bentuk-bentuk komponen yang secara kuantitas lebih diantara yang lain (secara dimensi, bentuk, warna). Bentuk yang ditonjolkan tidak bermaksud ‘mengecilkan’ bagian lain, akan tetapi memberikan kesempatan pada bagian lain untuk memberikan dukungan pada obyek utamanya.

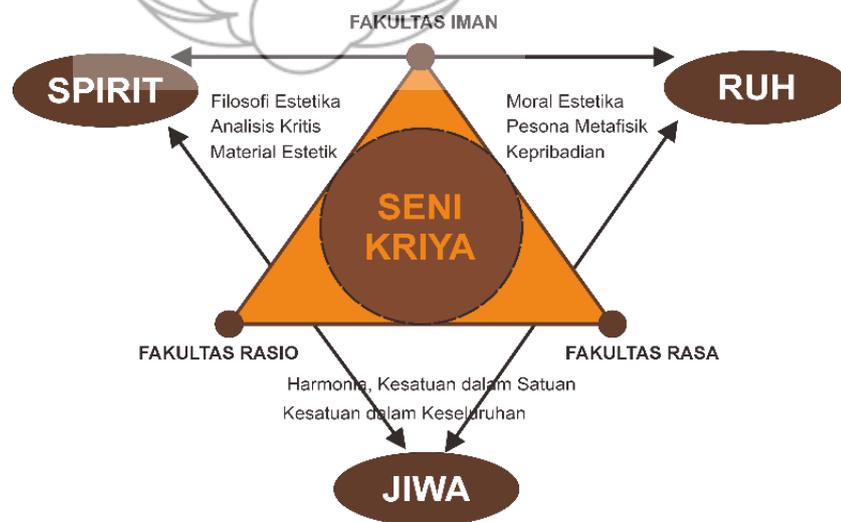
**c) Keseimbangan (*Balancing*)**

Prinsip keseimbangan pada karya seni dapat ditinjau dari berbagai sudut pandang. Keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara *visual* ataupun secara intensitas kekaryaan. (Dharsono. 2004:118). Keseimbangan pada perhiasan dihasilkan dari beberapa unsur yang ada. Seimbang dimunculkan dalam bentuk, wujud atau *visual* mempunyai bobot ukuran, warna, tekstur yang sama antar sisi-sisinya. Selain itu keseimbangan akan muncul melalui nilai-nilai mutu (kualitas) dari wujud

yang ada. Walaupun secara bentuk atau wujud tidak sama tetapi dari masing- masing objek mempunyai nilai kualitas yang sama maka akan muncul keseimbangan.

Prinsip-prinsip keindahan di atas kemudian diterapkan sebagai asas komposisi dalam sebuah karya perhiasan. Perpaduan ini menjadi upaya untuk menampilkan unsur-unsur estetika pada karya. Unsur estetika terdapat pada semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek yang mendasar, yakni: wujud (*appearance*), Bobot atau isi (*content, substance*), penampilan, penyajian (*presentation*) (Djelantik, 1999: 17).

Karya perhiasan masih berpijak pada estetika kriya masa lampau. Pengambilan ide penciptaan yang tidak bisa dipisahkan dari warisan seni Nusantara menjadi landasan kuat penciptaannya. Begitupun upaya untuk menghadirkan estetika pada karya perhiasan ini juga berpijak pada Tiga fakultas dan tiga pilar pembentukan jati diri. Bagan Tiga pilar ini di jelaskan seperti dibawah ini:



Gambar 14. Teori Estetik Trilogi Keseimbangan  
Sumber: Gustami, 2007: 312

## 2. Teori Transformasi

Transformasi memiliki makna perubahan dari keadaan awal menjadi keadaan yang berbeda tanpa meninggalkan ciri dari keadaan awalnya. Perubahan tidak bisa dihindari, karena perubahan sifatnya konstan terus menerus. Tidak terkecuali dalam wilayah seni budaya, seni selalu bertransformasi, berproses, berpikir kreatif, dengan ketrampilan yang dimiliki demi mencapai idealisme. Hampir tidak ada satu kebudayaanpun yang mengalami perubahan seketika tanpa mengalami proses tahapan. Transformasi merupakan suatu proses pengalihan total dari suatu bentuk ke sosok bentuk yang baru yang akan mapan melalui suatu tahapan yang memerlukan waktu yang lama dikutip dari orasi ilmiah Umar Kayam berjudul *Transformasi Budaya Kita* (Wayan. 2016:10). “Transformasi diibaratkan sebagai proses perubahan (total) dari bentuk lama menjadi bentuk baru atau sebagai tahap akhir dari suatu perubahan. Perubahannya dapat dilakukan secara berangsur-angsur sampai pada tahap akhir. Unsur atau pengaruh dari luar akan membedakan perubahan tersebut”. Merujuk pada buku *Dasar-dasar desain transformasi* merupakan bagian dari *Morfologi* bentuk, Dimana proses perubahan bentuk dari bentuk asal menjadi bentuk baru. “Transformasi dapat dilakukan dengan cara mengubah dimensinya, mengurangi elemen dan penambahan elemen” (Irawan, Priscilla Tamara, 2013, 84-86.)

Teknik *SCAMPER* menjadi cara supaya memudahkan proses transformasi. *Alex Faickney Osborn* seorang Eksekutif periklanan Amerika juga seorang penulis, mencetuskan ide ini pada tahun 1953. Inti dari *SCAMPER* mendorong manusia untuk berekreasi membuat sesuatu yang baru. *SCAMPER* merupakan akronim: **S** (*Substitution*) yang artinya substitusi, **C** (*Combination*) yang artinya kombinasi, **A** (*Adaptation*) yang artinya adaptasi, **M** (*Modification*) yang artinya modifikasi, **P** (*Put to Other Uses*) artinya penggunaan lain, **E** (*Elimination*) yang artinya eliminasi, dan **R** (*Rearrange/Reverse*) yang artinya mengatur ulang (Hamidi, 2006:106).

Di bawah ini menampilkan bagan pembagian unsur transformasi dengan Teknik ‘SCAMPER’:



Gambar 15. Diagram Teknik SCAMPER

Sumber:

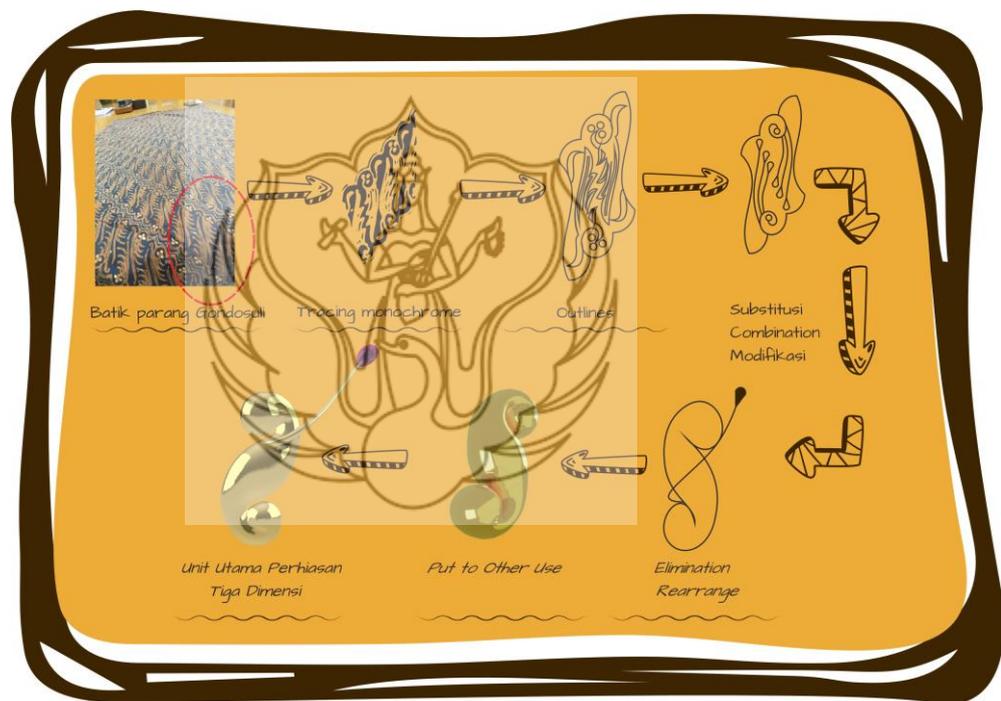
<https://www.kompasiana.com/image/dedydahlan/60818548d541df1b8800fe33teknik-berpikir-kreatif-dan-meningkatkan-kreatifitas-dengan-sederhana?page=1>

Semua ragam hias digambarkan secara simbolik dengan makna yang dapat dimengerti oleh pihak lain. Transformasi bentuk dan makna hiasan yang terjadi menunjukkan eksistensi ragam hias, di tengah-tengah benturan, pergulatan, perubahan dan penyesuaian kesenian lama menjadi bentuk ekspresi kesenian yang baru. Khazanah seni Indonesia memang seperti “bunga rampai” dengan dasar ekspresi kesenian yang berbeda-beda sesuai dengan lingkungan setempat (Nizam 2013 :170). Fenomena ini membuat para kriyawan dituntut untuk menyusun atau membangun narasi makna, arti dan filosofi untuk dileburkan pada karya kriya. Demi mewujudkan hal tersebut secara tidak sengaja para kriyawan telah menjalankan metode transformasi pada karya ciptaannya.

Pada penciptaan ini penulis berusaha mentransformasikan Motif Parang Gondosuli. Motif Parang Gondosuli yang biasanya ditorehkan pada selembar kain dengan melalui beberapa tahap pengerjaan menjadi karya batik, kemudian Motif Parang Gondosuli diterapkan sebagai ide penciptaan perhiasan logam. Tahap transformasi dimulai dari mengubah bentuk motif untuk disesuaikan dengan bentuk perhiasan, penyesuaian

bentuk motif dengan bahan atau material yang digunakan untuk perhiasan. Proses transformasi Motif Parang Gondosuli tidak akan sama dengan penerapan Motif Parang Gondosuli yang ada pada Batik namun tetap berusaha memiliki karakter dari motif yang diangkat. Adapun tujuan dari penerapan Motif Parang Gondosuli sebagai ide pembuatan perhiasan untuk memperkenalkan eksotisme pada Motif Parang Gondosuli sebagai hasil budaya dengan nilai-nilai kearifan lokal.

Di bawah ini proses transformasi Motif Parang Gondosuli sebagai komponen utama pada perhiasan menggunakan metode **SCAMPER**.



Gambar 16. Proses transformasi motif Parang Gandasuli dengan metode SCAMPER  
Sumber: Wisnu Febriyanto

Penerapan metode SCAMPER pada penciptaan perhiasan dapat diuraikan pada tabel berikut ini:

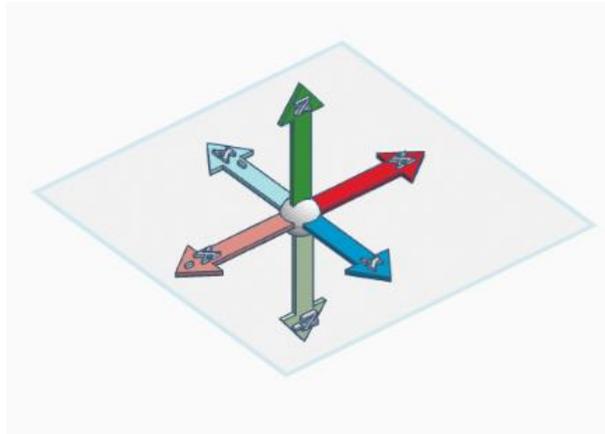
Tabel 1. Aplikasi SCAMPER pada penciptaan perhiasan

No	SCAMPER	Proses Transformasi
1	<b>Substitution</b> (Menambahkan)	Memberikan objek dengan bentuk tetes air mata menempel pada bentuk parang
2	<b>Combination</b> (Kombinasi)	Mengkombinasi dengan bentuk bentuk lainnya untuk menambah nilai artistik
3	<b>Adaptation</b> (Adaptasi)	Bentuk parang Gondosuli disesuaikan dengan rancangan perhiasan
4	<b>Modification</b> (Modifikasi)	Motif Parang Gondosuli di modifikasi dengan mengurangi, menyederhanakan bentuknya mengikuti rancangan perhiasan
5	<b>Put to Other Uses</b> (Penggunaan Lain)	Motif parang yang bioasanya diterapkan pada produk batik digunakan sebagai sumber ide penciptaan perhiasan
6	<b>Rearrange/Reverse</b> (Mengatur Ulang)	Motif Parang Gondosuli yang disusun dengan melintang atau diagonal pada karya ini parang disusun secara acak tanpa meninggalkan esensi dari motif it sendiri

Sumber: Wisnu Febriyanto

Kain batik Parang Gondosuli gaya Yogyakarta sudah jarang ditemukan bahkan tidak terlalu dikenal berbanding terbalik dengan motif parang barong yang dikenal sebagai induk dari berbagai motif parang. Atas dasar pemikiran itu kemudian Motif Parang Gondosuli ini dijadikan ide dasar penciptaan karya perhiasan dengan konsep perhiasan tiga dimensi. Perhiasan tiga dimensi mempunyai pengertian bahwa bentuk perhiasan berbentuk “*extruding*” (mengacu pada sumbu koordinat X, Y, Z). Sebenarnya benda-benda yang ada di sekeliling kita bersifat tiga dimensi, yaitu benda-benda yang memiliki panjang, lebar, ruang, massa, volume, raut, warna dan bentuk secara nyata. (Hendriyana, 2019:11). Untuk menciptakan bentuk tiga dimensi ini maka yang harus dipahami tiga arah utama: Panjang, lebar dan tinggi atau dapat di jabarkan tiga

arah yaitu: arah kanan, arah kiri dan arah ke atas atau bawah. Seperti digambarkan di bawah ini tentang sumbu arah tiga dimensi.



Gambar 17. Arah dimensi dan cara pandang tiga dimensi

Sumber: <https://www.tinkercad.com/things/1WxUwgvF6Ix-cadclass-xyz-axis>

Sistem koordinat tiga dimensi menjadi panduan pada penciptaan perhiasan. Kaidah atau asas tiga dimensi inilah yang kemudian diaplikasikan pada penciptaan perhiasan sehingga membentuk perhiasan yang secara kuantitas berukuran besar dibandingkan dengan bentuk perhiasan pada umumnya dan terkesan masif.

Pada karya ini, penulis menerapkan metode Transformasi sebagai usaha untuk membawa perubahan pada ide dasar karya perhiasan. Penerapan Transformasi pada Motif Parang Gondosuli yaitu dengan memodifikasi, menambah, mengurangi, bahkan menata kembali unsur-unsurnya serta diwujudkan dalam bentuk tiga dimensi yang mempunyai dimensi “ketebalan” sehingga memberi kesan menjulang dengan bentuk massif.

### 3. Teori Perhiasan

Perhiasan merupakan benda untuk memperindah atau mempercantik diri, dikenakan pada bagian-bagian tubuh, seperti kepala, telinga, hidung, bibir, leher, dada, tangan, kuku, kaki dan bagian tubuh lainnya. Desain perhiasan sudah berkembang bebas, tidak lagi mengikuti kaidah perhiasan yang harus cantik, indah, akan

tetapi sudah berani menampilkan bentuk rancangan yang unik, artistic ekspresif lepas dari pakemnya. Dengan begitu bentuk perhiasan condong pada bentuk kreasi baru. Produk ini akan selalu dikenakan untuk mendukung penampilan. Perhiasan biasanya dibuat dari logam mulia seperti perak maupun emas. Perhiasan berkaitan dengan fesyen, karena benda-benda yang dikenakan dianggap dapat mendukung penampilan seseorang. Studi perhiasan sebagai bagian dari fasyen tidak saja berbicara bentuk material saja, namun peran dan makna perhiasan dalam Tindakan sosial. Perhiasan sebagai ciri khas dari suatu fenomena tertentu, dapat menjadi populer dan dianggap sebagai sebuah tren di masyarakat (*Mankey & Tortora, 2003,8*).

Perhiasan dibuat dari jenis logam *non ferro* dengan. Penciptaan perhiasan kali ini menggunakan material dari “limbah” logam tembaga dan kuningan. Kedua jenis logam ini dipilih sangat mendukung untuk dijadikan material perhiasan dengan bentuk yang lebih artistik, unik sehingga dapat mengekspresikan ide rancangan serta kedua logam ini juga bersifat ramah terhadap kulit manusia sehingga memberikan keamanan dan kenyamanan pemakainya. Dua jenis logam ini dapat dilakukan *finishing* dengan menggunakan teknik *electroplating* ini dikarenakan sifat konduktivitas yang baik pada logam ketika dialiri arus listrik.

- a. **Kuningan** : Kuningan adalah campuran antara tembaga dan seng yang batas-batasnya tergantung pada sifat-sifat pemakaiannya. Kandungan tembaga melebihi 80 persen campuran ini kerap dikenal sebagai logam pelapisan yang mempunyai warna emas. Logam ini selain sebagai bahan kerajinan juga banyak digunakan dalam keteknikan, hal ini disebabkan oleh sifat dari kuningan

sendiri, yaitu : tahan karat, mudah dikerjakan, pengepresan, penempaan maupun dikerjakan dengan mesin, serta mudah disambung dengan solder lunak atau solder keras (Love.1983, 32)

**b. Tembaga** : Tembaga menurut adalah Sebuah logam yang liat berwarna merah, dalam keadaan dingin dapat dibengkokkan dan di palu, tetapi sebelum pengerjaan harus dipijarkan dahulu” Tembaga (latin Cuprium) unsur logam, lambang Cu nomor atom 29, bobot atom 63,54, rapat massa 8,92, kekerasan 2,5-3. Titik lebur 1083°C, titik didih 2310°C logam umumnya dapat ditempa, liat, agak lunak sering dipakai sebagai atap; untuk perabotan, mata uang, barang-barang logam juga dipakai untuk kawat listrik dan logam campur (Love.1983, 31).

Plat tembaga yang digunakan memiliki ketebalan 0,5 mm. Alasan pemilihan tembaga adalah karena sifatnya sebagai konduktor, kekenyalan dan keuletannya serta ketahanannya terhadap efek-efek korosi dari udara melalui formasi dari suatu lapisan oksida

**c. Perak** : Perak merupakan logam putih lebih lunak dari tembaga, logam ini juga unsur keluarga emas yang larut dari asam sulfat pekat panas dan nitrat tetapi tidak larut dalam asam

*khlorida*, aqua regina serta asam sulfat dingin. Perak dengan nama latin Argentum, berlambang Ag bernomor atom 45, titik lebur pada suhu 960,8° C atau 1760,9° F dan titik didih 1950° C memiliki massa atom relatif 107,868

Pemakaian perak pada karya ini sebagai campuran pada bahan patri dan sebagai logam pelapisan pada proses finishing. Patri perak merupakan paduan antara perak dan kuningan dengan perbandingan 50:50. Paduan logam ini dilebur kemudian dipalu tipis dan dibersihkan pada kedua sisinya. Bahan patri yang berbentuk lembaran tersebut digunting kecil-kecil, dengan di celup pada cairan yang mengandung borak patri siap pakai.

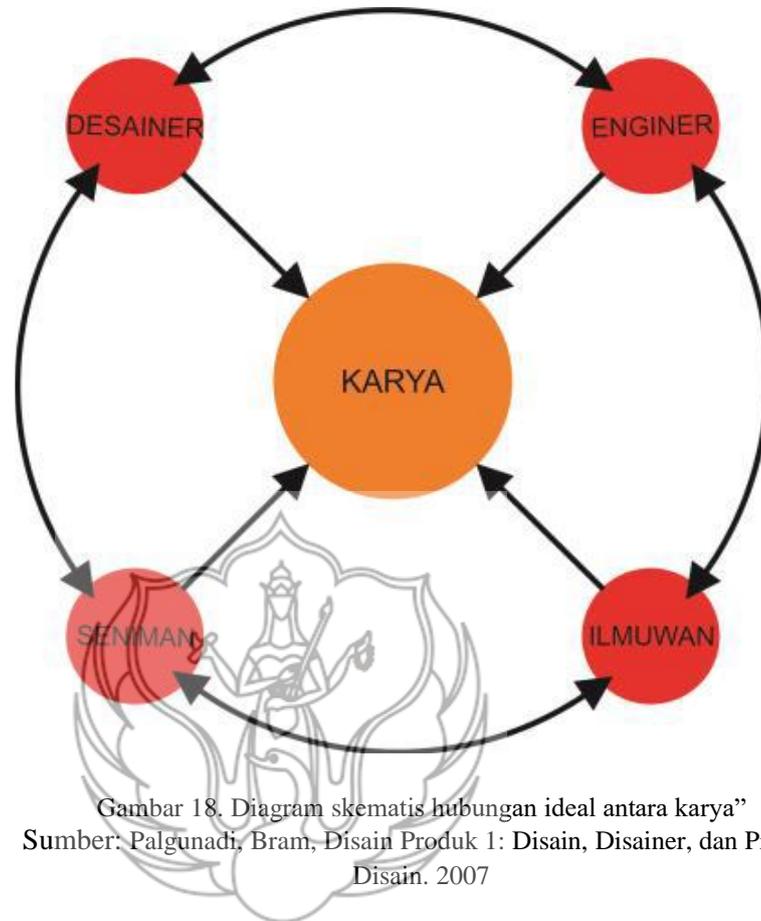
- d. **Emas** : Logam emas sering digunakan untuk pembuatan koin, perhiasan, dan seni lainnya (Duckenfield. 2016, 4). Emas termasuk di antara unsur kimia yang tahan terhadap oksidasi, dan tetap padat dalam kondisi standar. Logam ini memiliki unsur kimia dengan lambang Au (dari bahasa Latin aurum, berarti "emas") dan nomor atom 79. Dalam bentuknya yang murni, emas menampilkan warna kuning jingga yang cerah dan memiliki sifat-sifat padat, lembut, lentur, dan ulet.

Selain juga sebagai wujud kepedulian lingkungan setelah melihat banyaknya logam tembaga dan kuningan yang masih layak dimanfaatkan menjadi suatu produk baru. Sisa logam tembaga dan kuningan yang sudah tidak terpakai kemudian: dirancang, dibentuk dan dirangkai menjadi untaian perhiasan. Untuk memperoleh logam sisa yang masih penulis harus selektif memisahkan antara logam yang masih layak dan kurang layak. Kemudian perhiasan mulai berkembang dengan memadukan batu hias sebagai pemanis dari perhiasan. Kombinasi ini mempengaruhi nilai dari perhiasan sendiri. Batu obsidian dipilih karena batu ini mudah diperoleh dan dibentuk. Batu obsidian diperoleh dari bongkahan penambang batu kemudian di asah atau dibentuk sesuai dengan ukuran dan bentuk rancangan.

Perhiasan dirancang seunik dan seartistik mungkin dengan bentuk yang lebih ekspresif. Bentuk ini terinspirasi setelah mengkaji dari Motif Parang Gondosuli. Motif ini kemudian ditransformasikan menjadi obyek pokok pada perhiasan logam. Dengan menggunakan beberapa metode maka terciptalah beberapa sketsa rancangan perhiasan. Rancangan ini dibuat dengan bentuk bentuk yang berbeda dari perhiasan pada umumnya. Bentuk yang tercipta lebih mengutamakan unsur-unsur estetika dan artistik. Artinya dengan menggali bentuk dasar motif kemudian dirancang dengan melibatkan kreativitas maka tercipta perhiasan dengan bentuk yang unik. Pada penciptaan perhiasan ini tercipta enam karya perhiasan yang terdiri dari satu cincin, satu gelang tangan, dua aksesoris telinga, satu kalung, satu tiara atau hiasan kepala.

Bentuk perhiasan tidak terikat pada dengan aturan atau kaidah perhiasan. Pada umumnya perhiasan tampil secara lentik, indah mengikuti mode, akan tetapi pada penciptaan ini perhiasan lebih merepresentasikan ide, gagasan dengan bentuk rancangan yang lebih berani. Karya perhiasan ini juga mencoba menebus sekat antar disiplin ilmu. Upaya ini untuk meleburkan berbagai kompetensi untuk

menghasilkan perhiasan yang relevan dengan rancangan di awal. Jika di ilustrasikan seperti di bawah ini



Gambar 18. Diagram skematis hubungan ideal antara karya”  
Sumber: Palgunadi, Bram, Disain Produk 1: Disain, Disainer, dan Proyek Disain. 2007

Skema ini berarti selama merancang perhiasan, penulis juga berkolaborasi dengan beberapa orang yang membidangi pada disiplin ilmu diantaranya, artisan, engineer, *digital mock-up*. Kerena pada hakekatnya desain merupakan bidang lintas peran, perlu adanya kolaborasi antar disiplin ilmu, untuk mewujudkan karya.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Metodologi Penciptaan**

Metode penelitian berbasis praktis (*Practice Based Research*) dipilih untuk dijadikan metode penelitian. Dari uraian tersebut maka diperlukan metode guna mempermudah dan memberikan arah selama melaksanakan proses kreatif sampai terwujudnya karya yang dirancang. Penelitian berbasis praktik merupakan penelitian yang dimulai dari kerja praktik dan melakukan praktik, serta merupakan penyelidikan orisinal yang dilakukan guna memperoleh pengetahuan baru melalui praktik dan hasil praktik tersebut. Penelitian berbasis praktik merupakan penelitian yang paling tepat untuk para perancang karena pengetahuan baru yang didapat dari penelitian dapat diterapkan secara langsung pada bidang yang bersangkutan dan peneliti melakukan yang terbaik menggunakan kemampuan mereka dan pengetahuan yang telah dimiliki pada subjek tersebut (Malins, Uredan Gray, 1996:1-2). Metode ini kiranya sesuai untuk diterapkan pada proses penciptaan karya seni maupun proses kerja kreatif. Pemilihan metode ini karena dibutuhkan kerja praktik yang runtut, tertata bahkan tidak menutup kemungkinan diperoleh pengetahuan baru yang berkaitan melalui hasil dari praktik itu.

*Practice based research* dilalui dalam dua tahap, yaitu pengalaman selama menerapkan metode studi literatur dan melaksanakan praktik. Studi literatur dilakukan sebagai upaya pendekatan dan memberi ruang landasan berpikir kreatif. Studi ini juga berhubungan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, kemudian mengolah hasil penelitian dan observasi. Praktik sendiri merujuk pada pengamatan pada aspek *visual* yang berhubungan dengan tanda, bentuk, tampilan dari Motif Parang Gondosuli. Tahapan praktik juga dilakukan dengan menghimpun acuan data, eksplorasi dari berbagai motif tradisional juga analisis dari berbagai karya perhiasan. Ada tiga elemen pokok dalam menerapkan metode *Practice Based Research* dijabarkan di bawah ini:

**Elemen**  
*Practice Based*  
*Research*

**Applikasi**

**1. Permasalahan**



1. Perancangan dengan ide dasar Motif Parang Gondosuli menjadikan sebuah tantangan karena sedikit referensi yang membahas motif ini juga keberadaan batik dengan motif ini sudah tidak diproduksi lagi.
2. Bagaimana mentransformasikan Motif Parang Gondosuli ke dalam penciptaan karya perhiasan tiga dimensi (3D) dengan mempertimbangkan unsur-unsur seni rupa dan kaidah produk fungsional (seni terap).
3. Bagaimana merancang dan mengkomposisikan Motif Parang Gondosuli menjadi karya perhiasan yang memiliki daya pikat (Center Of Interest), mengedepankan kekriyaan sebagaimana fungsinya sebagai seni terapan (Art Function).
4. Bagaimana menciptakan karya kriya baru yang mengutamakan nilai fungsi (praktis) dengan mengangkat kebudayaan Nusantara sebagai ide penciptaan dengan mengikuti tahapan penciptaan karya (produk) sesuai bidang ilmu kriya seni.

**2. Konteks**

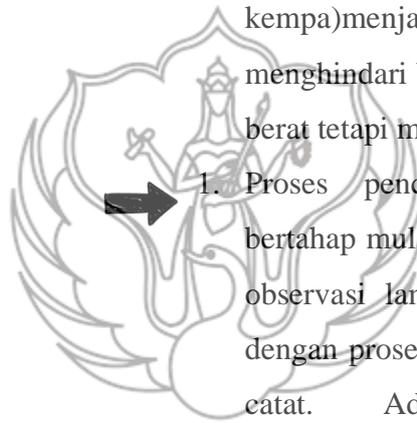


1. Penciptaan perhiasan ini menjadi yang pertama dengan mengekspose ide dari

Motif Parang Gondosuli, karena belum pernah ada perhiasan dengan mengangkat ide dari motif ini

2. Perhiasan dibuat dengan konsep tiga dimensi dalam arti perhiasan mempunyai arah dimensi sesuai dengan cara pandang tiga dimensi.
3. Penggunaan sisa bahan yang tidak terpakai kemudian dibentuk menjadi obyek motif parang yang secara struktur berongga (dengan teknik kempa) menjadikan alternatif untuk menghindari bobot perhiasan yang terlalu berat tetapi masih terkesan massif.

### 3. Metode



1. Proses penciptaan dilakukan secara bertahap mulai dari mengumpulkan data, observasi langsung, wawancara sampai dengan proses perwujudan semuanya di catat. Adapun pengumpulan data dilakukan dengan mencari beberapa referensi (teks atau gambar) yang berkaitan dengan penciptaan. Observasi dilakukan dengan meninjau langsung keberadaan sumber data sebagai bentuk pembuktian langsung tahapan ini menjadi bahan dokumentasi.
2. Proses perwujudan penulis berpedoman pada:
  - a. Teori estetika sebagai penerapan penciptaan kriya
  - b. Teori transformasi sebagai

metode untuk merubah bentuk Motif Parang Gondosuli dari motif batik menjadi bentuk rancangan perhiasan.

c. Teori perhiasan digunakan untuk lebih mengurai tentang karya perhiasan itu sendiri.

3. Teknik perwujudan menjadi sangat menarik untuk diulas karena menggunakan beberapa keteknikan untuk mendapatkan kepresisian bentuk. Adapun beberapa tahap yang digunakan adalah:

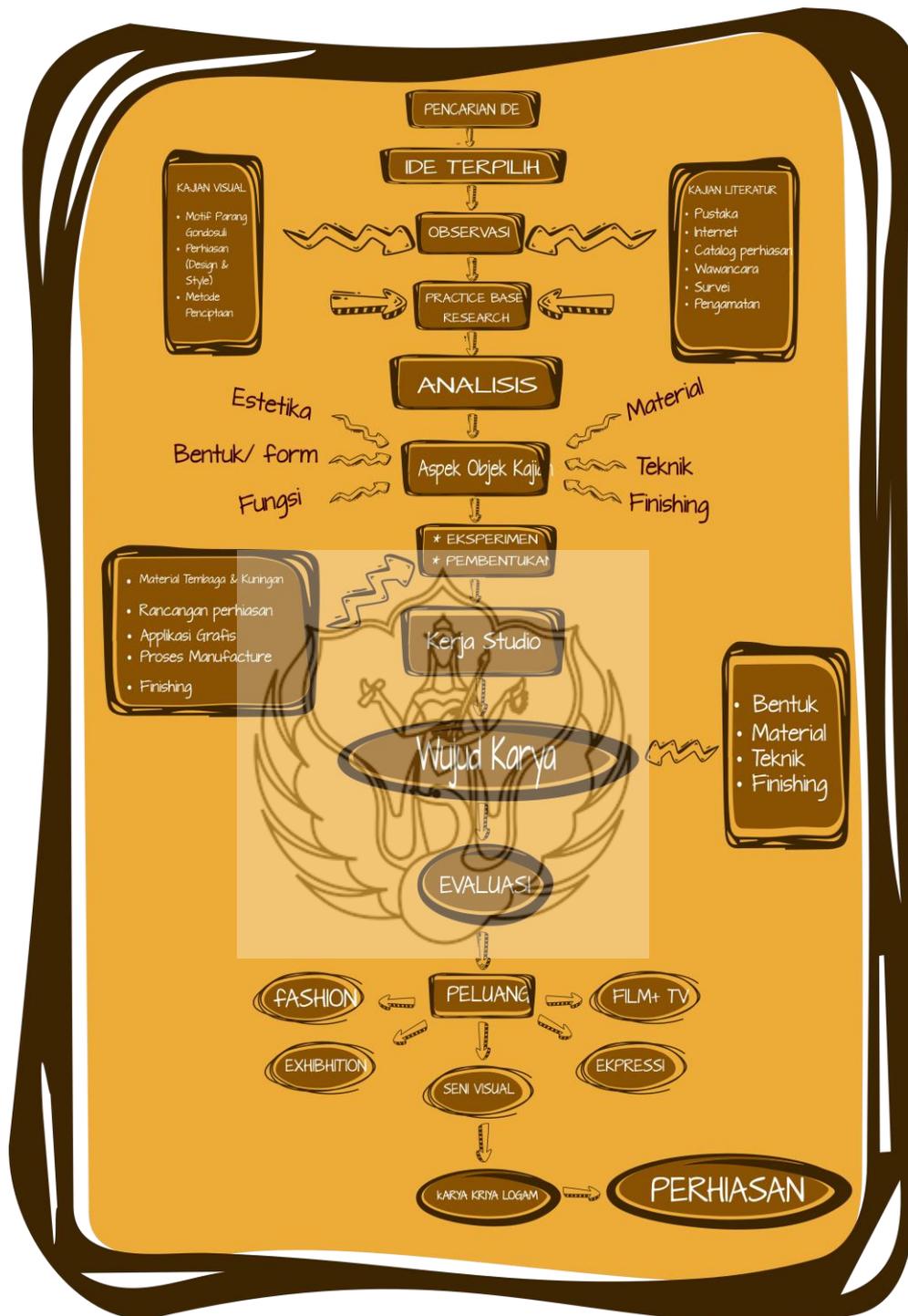


- *CAD/CAM*
- *3D Printing*
- *Cutting laser*
- *CNC Milling 5 Axis*
- *Stampel (coining)*
- *Soldering*
- *Electroplating*

Beberapa Teknik diatas tidak bermaksud meninggalkan kekriyaan, tetapi untuk memenuhi kesesuaian bentuk serta menyelaraskan konsep perancangan.

4. Formulasi bahan tambah patri diperoleh dari hasil eksperimen, karena pehiasan ini membutuhkan konstruksi yang kokoh sehingga membutuhkan formula patri yang sesuai. Pematrian pun pertahap sesuai dengan posisi dan tingkatan logam yang akan disambung patri.

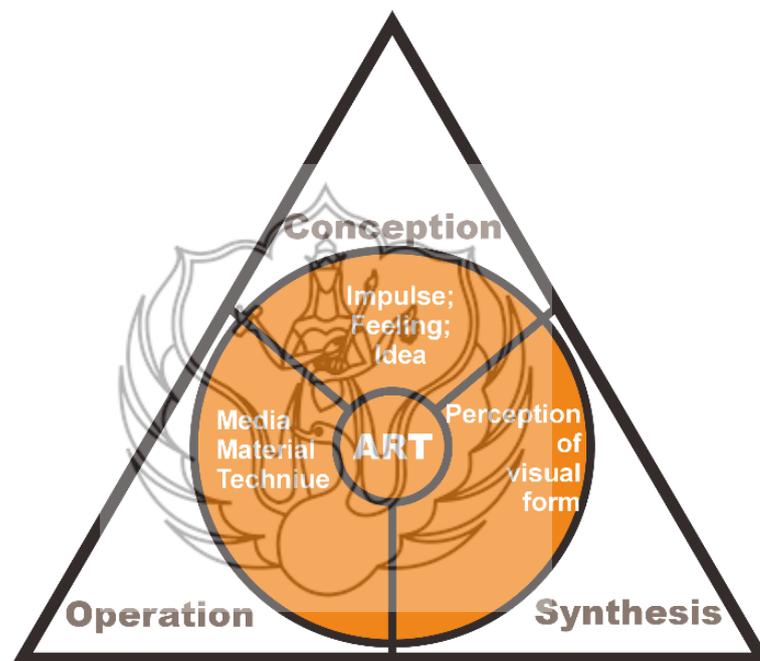
Ruang lingkup proses kreatif penciptaan secara rinci akan dijelaskan melalui skema metodologi *Practice Based Research* seperti berikut:



Gambar 19. *Practice Based Research* Penciptaan Karya Seni  
 Penyusun: Wisnu Febriyanto

Dalam ranah keilmuan, bidang seni tidak bisa lepas dari teori serta metode penciptaan atau perwujudan karya. Penulis menggunakan teori-teori yang

berkaitan dengan ide, konsep, material, teknik maupun wujud selama proses kreativitasnya. Maurice Barret (1982) yang berkebangsaan Inggris yang dikutip dalam buku *Rupa Dasar Nirmana*, menjelaskan bahwa karya seni terdiri dari tiga unsur dasar struktur keilmuan yang dapat dikaji secara sistemik. Ketiga tersebut mencakup ranah konseptual (*conception*), sistem operasional dan sintesis (*synthesis*) (Hendriyana, 2019: 150). Berikut bagan pembagian area tentang ide, konsep, material, teknik maupun wujud selama proses kreativitasnya:



Gambar 20. *The Nature of Art* karya Maurice Barret 1982  
Sumber Hussein Hendriyana. 2019:150

Perhiasan saat ini, menjadi salah satu bentuk pengolahan kreativitas yang diwujudkan dengan melibatkan pengetahuan kriya, seni rupa-desain dan *engineer*. Wujud (*outcome*) dari penciptaan ini dikelompokkan dalam tiga kelompok, yang masing-masing kelompok dapat dikaji sebagai bentuk pengembangan pengetahuan (kriya, seni rupa dan desain). Kelompok pertama adalah sintesa, yang di dalamnya terdiri dari unsur-unsur yang secara singkat menyatukan konsep dan gagasan pokok (ide), metode yang digunakan, nilai makna filosofi). Kelompok kedua adalah praktis, kelompok ini merujuk pada kemampuan *hardskill*. Pada kelompok ini terdiri dari: melakukan berbagai tes

percobaan, nilai yang diperoleh dari berbagai pengalaman dalam berkarya, pameran menjadi tahap terakhir dalam rangka mempersilahkan pihak lain untuk mengasesi karya yang telah diwujudkan. Kelompok ketiga merangkum berbagai hasil dari kelompok sebelumnya. Selama berkarya penulis menghasilkan berbagai karya yang diselesaikan secara bertahap, diantaranya: Desain merupakan bentuk rancangan dan selanjutnya menjadi acuan dalam mewujudkan karya. Desain terdiri dari sketsa, alternatif desain, desain terpilih, gambar kerja. Setelah tahap desain dilanjut dengan pembuatan purwarupa (*mock-up/prototype*) dengan skala 1:1, Mock-up bertujuan untuk memberikan kesempatan koreksi pada karya yang akan diwujudkan. Setelah semuanya siap maka dilanjutkan dengan mewujudkan karya diawali dengan memahami berbagai pengetahuan (material, keteknikan, performa). Dengan kata lain, gagasan dalam ranah, penggalian ide, percobaan-percobaan dengan melibatkan kepekaan rasa estetis dapat dimasukkan dalam ranah berpikir, sedangkan ranah riset (observasi) dilakukan melalui penggalian dan percobaan mengolah unsur-unsur rupa dengan melibatkan kepekaan rasionalitas dengan berbagai pertimbangan terutama yang pad unsur ini. Penguasaan dan kepekaan asas dan prinsip-prinsip desain. Tahapan ini dilakukan untuk menciptakan karya yang sesuai dengan harapan di awal perancangan. Karya perhiasan ini di ciptakan di lingkungan serta kebutuhan akademis maka proses perwujudannya dari tahap awal sampai selesainya proyek ini dicatat serta didokumentasikan kemudian disusun dalam sebuah laporan penulisan.

## **B. Proses Penciptaan**

Penciptaan adalah tahap lanjutan dari pengembangan ide dan konsep. Konsep yang kuat sangat diperlukan pada proses berkarya. Proses penciptaan seni kriya dapat dilakukan secara intuitif, tetapi dapat pula di tempuh melalui metode ilmiah yang direncanakan secara seksama, analitis dan sistematis (Gustami, 2007:329). Proses ini dilewati melalui tahap eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Di bawah ini membahas ketiga tahap berkarya:

## 1. Eksplorasi

Eksplorasi menjadi langkah awal pada proses penciptaan. Eksplorasi dapat ditempuh dengan menggali lebih dalam sumber ide. Langkah ini meliputi mengidentifikasi masalah, merumuskan masalah sampai dengan pengumpulan data referensi terkait konsep gagasan atau ide awal. Pemahaman mengenai teknik dan material yang digunakan sampai pada tampilan akhir dari karya (*outcome*) yang telah direncanakan. Penelusuran data untuk mendapatkan beberapa referensi. Hasil referensi ini bisa berbentuk: artikel teks (buku, majalah, katalog dan lainnya), *Visual* (internet, foto) maupun data dari hasil pengamatan langsung serta wawancara. Berbagai data yang diperoleh dan terkumpul kemudian di evaluasi untuk mendapatkan celah yang masih bisa direspon atau diisi dan dikembangkan menjadi karya. Tahap eksplorasi ini terdiri dari eksplorasi ide penciptaan, eksplorasi bentuk dan rupa serta eksplorasi tentang perhiasan dengan konsep tiga dimensi. Tahap eksplorasi ini di urai di bawah ini:

- a. Ide penciptaan ini datang dari diri sendiri yang merasa tertantang untuk menciptakan perhiasan dengan mengambil ide dasar dari warisan budaya berupa motif batik untuk di kembangkan menjadi perhiasan dengan bentuk bentuk tiga dimensi. Proses kreatif menjadi menarik serta memberikan banyak pengalaman. Selanjutnya berbagai pengalaman tersebut di catat dan dokumentasikan kemudian dijadikan bahan kajian dari segi: gagasan, Teknik perwujudan, penampilan dan bentuk karya.
- b. Pada tahap penggalian bentuk dan rupa memerlukan kecermatan dan kehati-hatian. Penulis membutuhkan penelitian yang mendalam tentang Motif Parang Gondosuli, hal ini dikarenakan motif Parang mempunyai berbagai macam varian serta memberikan batasan - batasan supaya pembahasan lebih fokus. Selektifitas ini juga disebabkan sulitnya mendapatkan sumber serta bentuk asli dari Motif

Parang Gondosuli. Dari sinilah menambah antusias untuk mencari tentang eksistensi dari motif ini. Rasa penasaran ini terjawab dari pihak Puro Pakualaman untuk memperlihatkan beberapa koleksi Batik parang Gondosuli selain itu juga memberi ijin untuk mendokumentasikannya. Batik tersebut.

- c. Rumusan masalah ini diambil berdasarkan gejala atau fenomena yang muncul selama pengamatan tentang sumber ide. Dari hasil pengamatan kemudian dapat menentukan model karya yang akan di kreasikan. Setelah melakukan pengamatan dan observasi maka penulis memutuskan untuk membuat karya kriya logam perhiasan yang diilhami dari Motif Parang Gondosuli. Bentuk perhiasan dibuat dengan mengedepankan sisi keunikan, kecakapan kerja yang dilandasi oleh kecermatan dan ketrampilan tangan (*craftsmanship*). Bentuk Motif Parang Gondosuli kemudian ditransformasikan dan disederhanakan tanpa meninggalkan citra dari motif parang itu sendiri. Dengan menerapkan konsep tiga dimensi kemudian perhiasan dikomposisikan dengan arah bentuk kanan kiri dan keatas atau bawah (X,Y,Z). Pembentukan inti dari motif parang menggunakan Teknik kempa menggunakan sepasang *moulding* (prinsip kulit kacang), Teknik ini di pilih supaya pehiasan tidak mempunyai bobot yang lebih walaupun berbentuk tiga dimensi. Komposisi perhiasan dengan memadukan patern-patern dari Motif Parang Gondosuli dengan dipadukan dari stilasi Bunga Gondosuli.
- d. Landasan Penciptaan menjadi dasar penciptaan karya. Pada tahap ini penulis mengambail berbagai teori yang berhubungan dan dapat mendukung proses penciptaan karya. Selam proses penciptaan karya ini menggunakan teori, estetika, ergonomic serta transformasi. Teori-teori tersebut kemudian direalisasikan dan diterapkan selama penciptaan karya.
- e. Data terdiri dari informasi berupa data teks maupun data dengan bentuk *visual*. Pengumpulan data dilalui dengan tahap studi literatur

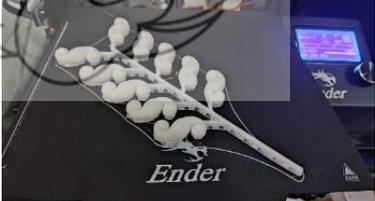
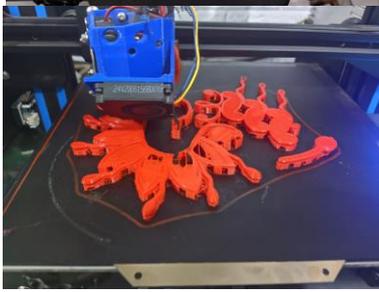
dari berbagai referensi, baik buku, jurnal maupun referensi lainnya yang terkait dengan Motif Parang Gondosuli, perhiasan, berikut ataupun yang menyangkut dengan metode yang digunakan selama penciptaan. Sedangkan data yang *visual*, diperoleh dengan cara mengelompokkan karya-karya yang berkaitan dengan format karya yang akan di wujudkan. Data *visual* ini diperoleh dari beberapa sumber, diantaranya: buku, jurnal, media, majalah, katalog maupun dari media *internet*. Selain beberapa media yang disebutkan penulis juga melakukan observasi secara langsung tentang bentuk bunga Gondosuli, batik dengan Motif Parang Gondosuli untuk membuat rancangan perhiasan yang estetis. Selain itu, observasi tentang ergonomi perhiasan (cincin dan gelang) untuk mendapatkan kesesuaian dengan ukuran anatomi tubuh perempuan Indonesia.

Di bawah ini ada beberapa dokumentasi hasil observasi yang berkaitan penciptaan perhiasan.

Tabel 2. Tahap observasi berkaitan aspek-aspek penciptaan

No	Kegiatan	Foto	Keterangan
1	Observasi Batik Parang Gondosuli		Tempat: Perpustakaan Puro Pakualaman Yogyakarta

			
2	Observasi ukuran anatomi		
3	Observasi teknologi mesin <i>CNC Router Milling 5 Axis</i>		Tempat PT <i>Yogya Presisi Teknikatama Industri (PT YPTI)</i>

		 	
4	<p>Observasi teknologi cetak <i>modelling</i> tiga dimensi</p>	 	<p>PT. Centra Teknologi Indonesia, Yogyakarta</p>
5	<p>Observasi material batu hias (Obsidian)</p>		



Fotografer: Wisnu Febriyanto

## 2. Perancangan

Perancangan dilakukan untuk menciptakan hasil yang berkualitas. Pada perancangan kali ini ada tiga aktivitas perancangan, yaitu: Perancangan perhiasan, pembuatan gambar kerja (proyeksi), pembuatan *mock up* tiga dimensi. Semua perancangan ini dilakukan untuk mempermudah memahami desain sekaligus sebagai panduan dalam mewujudkan karya yang akan dibuat. Langkah awal menentukan dan mengambil ciri khas penggambaran dari Motif Parang Gondosuli

### a) Perancangan perhiasan

Perancangan perhiasan Motif Parang Gondosuli dengan menerapkan konsep tiga dimensi. Sehingga tercipta ide perhiasan yang dibuat dengan desain yang unik, kreatif, belum atau tidak dilakukan oleh kebanyakan orang. Disamping itu bentuk karya

perhiasan tidak mengikuti trend yang ada (*Anti Mainstream*). Perhiasan yang diwujudkan lebih condong berada pada *genre studio jewelery* tanpa meninggalkan nilai estetika. Dengan begitu tercipta perhiasan yang dikenakan pada kesempatan tertentu (*occasion wear*), bukan digunakan sehari-hari (*daily wear*).

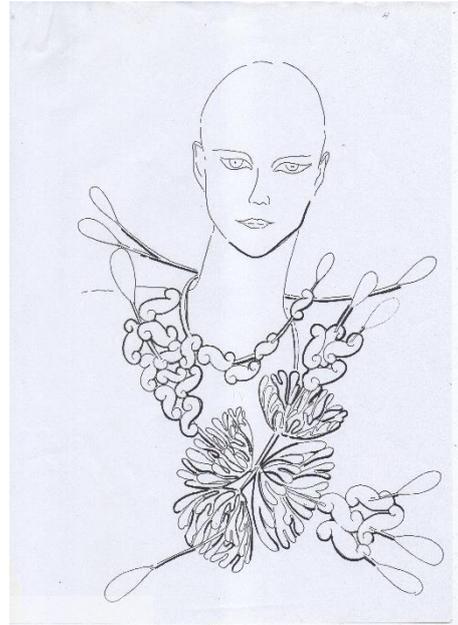
**b) Desain alternatif**

Setelah melakukan pengamatan dari berbagai sumber, baik secara langsung maupun dari berbagai referensi maka muncul berbagai ide. Ide atau gagasan kemudian dituangkan menjadi gambar sketsa yang kemudian di kelompokkan menjadi desain alternatif. Adapun beberapa desain alternatif yang tercipta sebagai berikut:

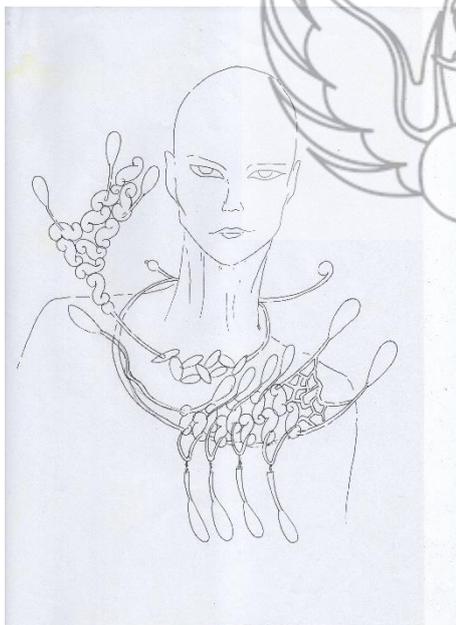




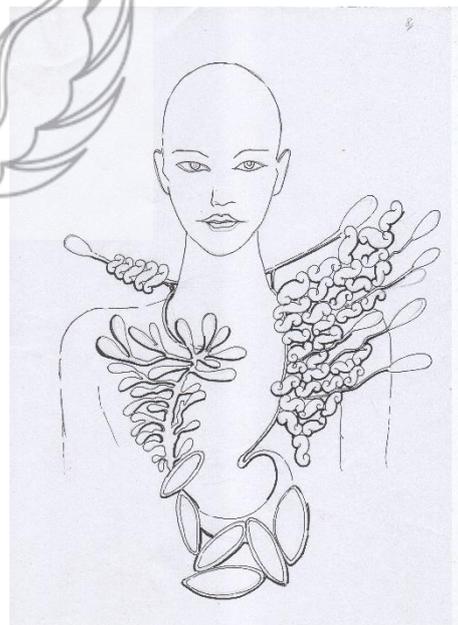
Gambar 21. Desain Alternatif 1: Kalung  
Sumber: Wisnu Febriyanto



Gambar 22. Desain Alternatif 2: Kalung  
Sumber: Wisnu Febriyanto



Gambar 23. Desain Alternatif 3: Kalung  
Sumber: Wisnu Febriyanto



Gambar 24. Desain Alternatif 4: Kalung  
Sumber: Wisnu Febriyanto



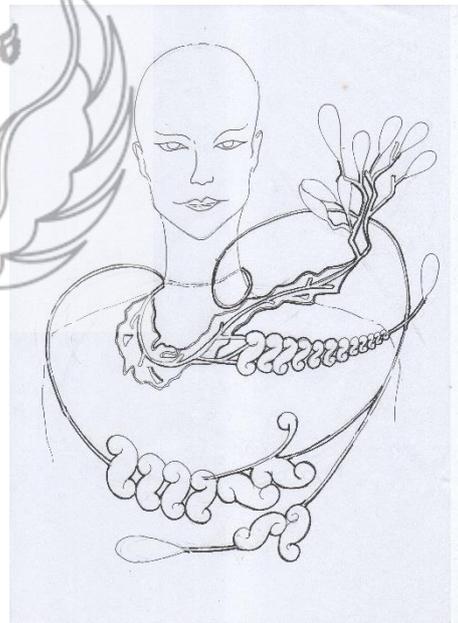
Gambar 25. Desain Alternatif 5: Kalung  
Sumber: Wisnu Febriyanto



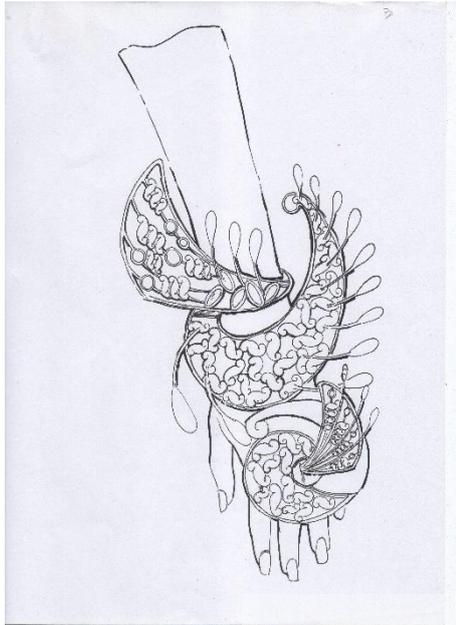
Gambar 26. Desain Alternatif 6: Kalung  
Sumber: Wisnu Febriyanto



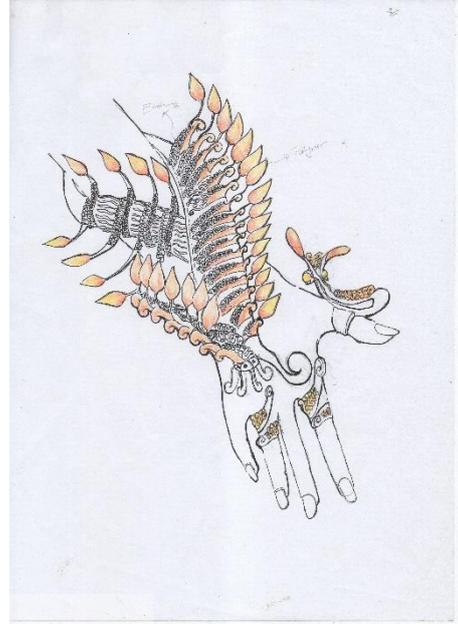
Gambar 27. Desain Alternatif 7: Kalung  
Sumber: Wisnu Febriyanto



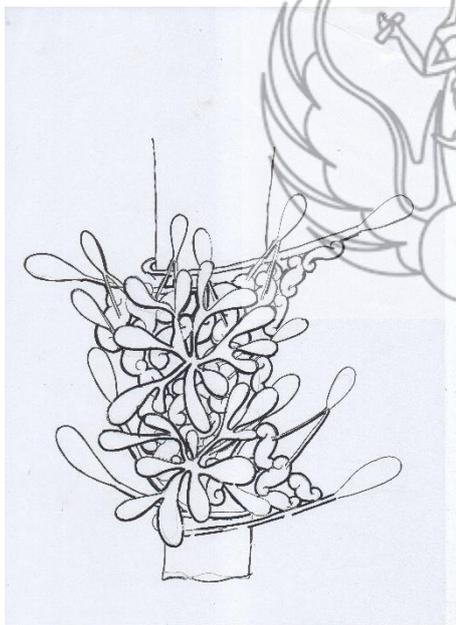
Gambar 28. Desain Alternatif 8: Kalung  
Sumber: Wisnu Febriyanto



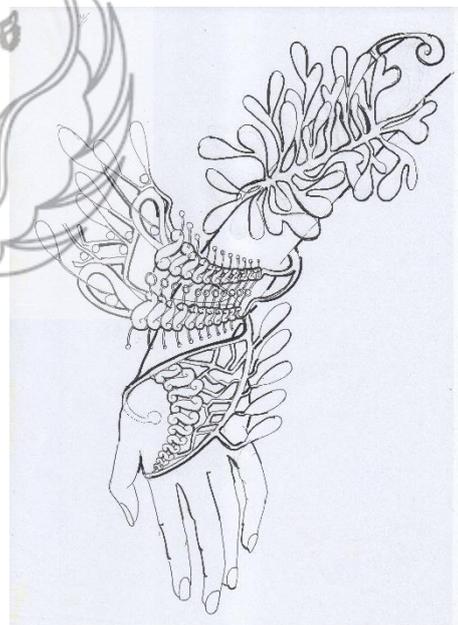
Gambar 29. Desain Alternatif 9: Gelang  
Sumber: Wisnu Febriyanto



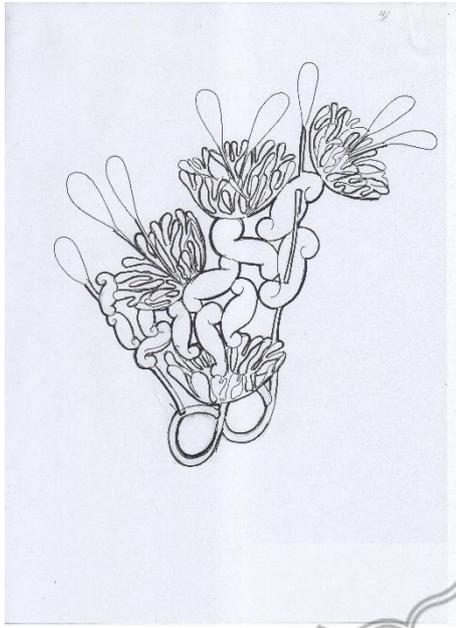
Gambar 30. Desain Alternatif 10: Gelang  
Sumber: Wisnu Febriyanto



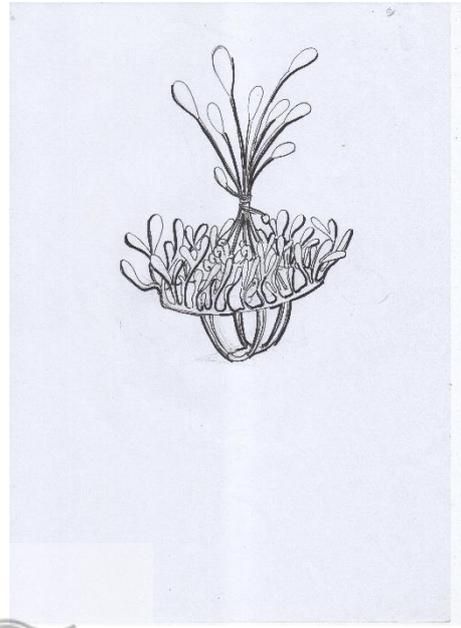
Gambar 31. Desain Alternatif 11: Gelang  
Sumber: Wisnu Febriyanto



Gambar 32. Desain Alternatif 12: Gelang  
Sumber: Wisnu Febriyanto



Gambar 33. Desain Alternatif 13: Gelang  
Sumber: Wisnu Febriyanto



Gambar 34. Desain Alternatif 14: Cincin  
Sumber: Wisnu Febriyanto

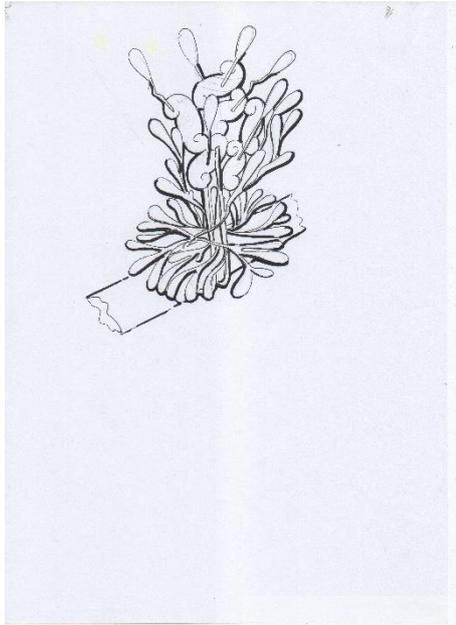


Gambar 35. Desain Alternatif 14: Cincin  
Sumber: Wisnu Febriyanto

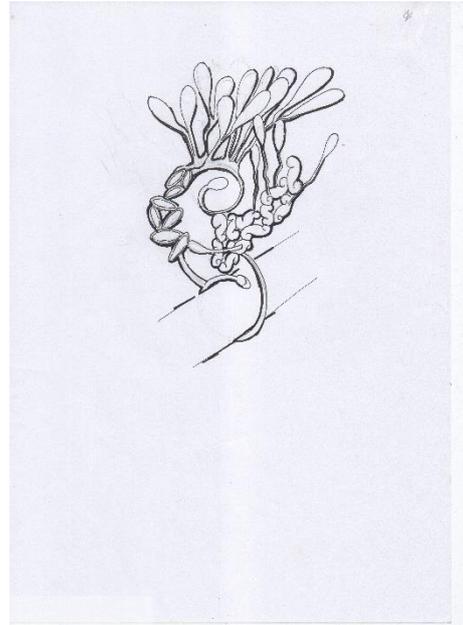


Gambar 36. Desain Alternatif 16: Cincin  
Sumber: Wisnu Febriyanto





Gambar. 1



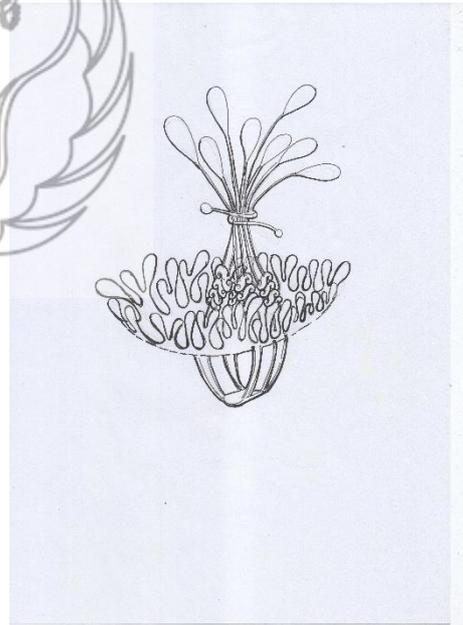
Gambar. 2

Desain Alternatif 17: Cincin  
Sumber: Wisnu Febriyanto

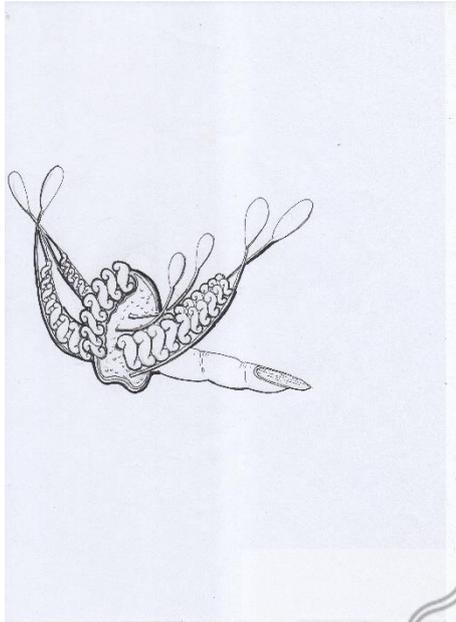
Desain Alternatif 18: Cincin  
Sumber: Wisnu Febriyanto



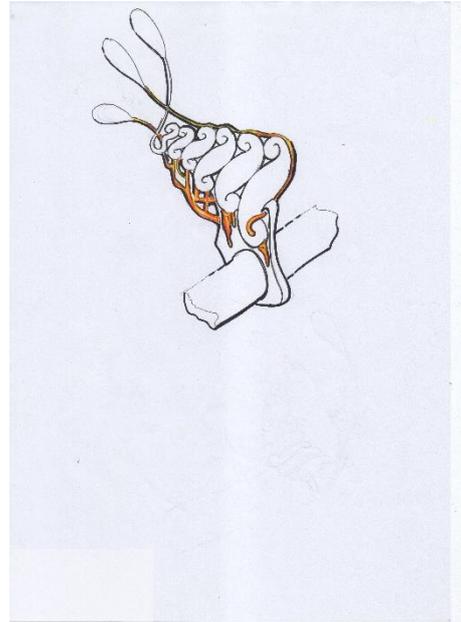
Gambar 37. Desain Alternatif 19: Cincin  
Sumber: Wisnu Febriyanto



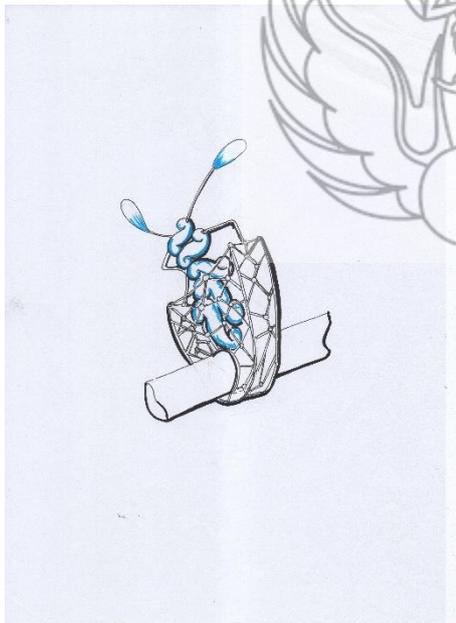
Gambar 38. Desain Alternatif 20: Cincin  
Sumber: Wisnu Febriyanto



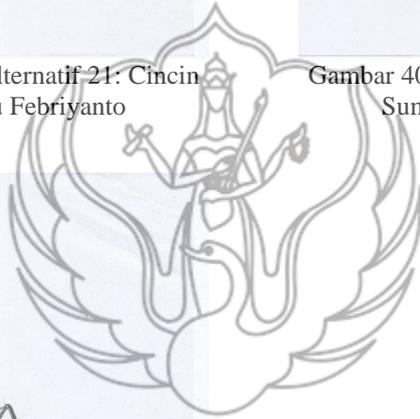
Gambar 39. Desain Alternatif 21: Cincin  
Sumber: Wisnu Febriyanto



Gambar 40. Desain Alternatif 22: Cincin  
Sumber: Wisnu Febriyanto



Gambar 41. Desain Alternatif 23: Cincin  
Sumber: Wisnu Febriyanto

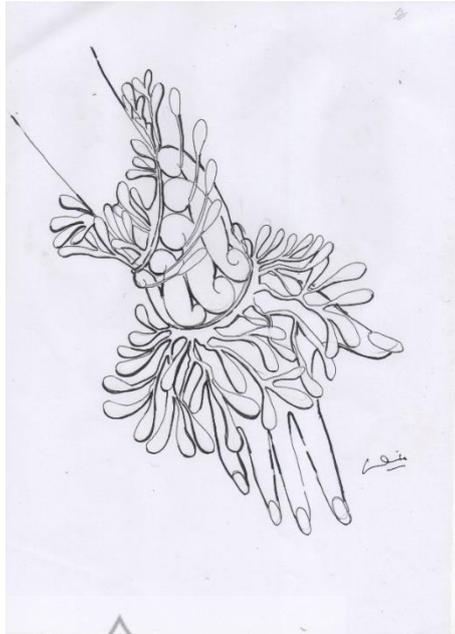


### c) Desain terpilih

Beberapa desain alternatif maka dipilih dan dikurasi. Selama proses pemilihan sketsa dengan disertai dan disetujui oleh dosen pembimbing. Beberapa desain yang terpilih kemudian dikembangkan sesuai tahap penciptaan (*work flow*) untuk diwujudkan. Selama proses ini, desain yang terpilih masih berpeluang untuk di kembangkan dan disempurnakan (proses kreatif) sesuai dengan pemikiran dan harapan penulis. Adapun desain terpilih dapat dilihat seperti di bawah ini:



Gambar 42. Desain Terpilih 1: Cincin  
Sumber: Wisnu Febriyanto



Gambar 43. Desain Terpilih 2: Gelang  
Sumber: Wisnu Febriyanto



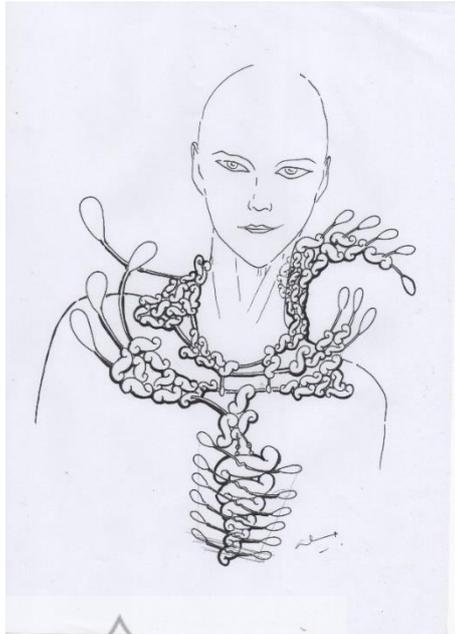
Gambar 44. Desain Terpilih 3: Earcuff dan Kalung  
Sumber: Wisnu Febriyanto



*Gambar 45. Desain Terpilih 4: Headset*  
Sumber: Wisnu Febriyanto



*Gambar 46. Desain Terpilih 5: Kalung*  
Sumber: Wisnu Febriyanto



*Gambar 47. Desain Terpilih 6: Kalung*  
Sumber: Wisnu Febriyanto



*Gambar 48. Desain Terpilih 7: Kalung*  
Sumber: Wisnu Febriyanto

### 3. Perwujudan

Perwujudan menjadi tahap yang signifikan dari keseluruhan proses berkarya dalam penciptaan karya. Penulis menemui beberapa permasalahan yang harus diselesaikan supaya rancangan dapat terwujud. Permasalahan bukan menjadi penghalang untuk berkarya, tetapi menjadi suatu tantangan untuk dilampaui karena apapun Keputusan atau jalan keluar dapat memberikan pengalaman dan ilmu baru di bidang kriya logam dan perhiasan. Beberapa permasalahan yang ada diantaranya: penterjemahana bentuk, pemilihan bahan baku (material), teknik pembuatan obyek, sampai dengan cara *finishing* karya. Permasalahan ini segera teratasi dengan berbagai menerapkan metode Transformasi. Dimana nilai transformasi dalam seni budaya dapat terlampaui jika perancang (*creator*) mampu memahami dalam: (1) menggali dan menjabarkan isi pokok, dari ide yang di angkat; (2) mengonstruksi hasil point pertama ke dalam bentuk seni kekinian dengan menempatkan “ruh” seni tersebut sebagai esensi (isi) karya; dan (3) menyajikan karya seni kekinian tersebut sesuai konteks penciptaannya. Teori ini setidaknya telah mendasari model konstruksi seni modern berbasis budaya lokal (Suharno2014: 328-336),

#### a) Bahan

Berikut ini ada tabel daftar bahan-bahan yang dibutuhkan selama proses perwujudan karya

**Tabel 3. Daftar Bahan penciptaan**

No.	Nama Bahan	Gambar	Fungsi
1.	Kertas HVS		Sebagai media pembuatan rancangan (sketsa, Gambar proyeksi gambar detail dan sebagainya)

No.	Nama Bahan	Gambar	Fungsi
			
2.	Plat besi		Sebagai bahan pembuatan Moulding kempa stempel
3.	Perak acir		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sebagai bahan perhiasan</li> <li>• Sebagai bahan utama pembuatan patri perak</li> </ul>

No.	Nama Bahan	Gambar	Fungsi
4.	<b>Tembaga</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sebagai bahan perhiasan</li> <li>• Tembaga yang digunakan berupa pelat dan solid batangan (kawat)</li> </ul>
5.	<b>Kuningan</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sebagai Bahan perhiasan</li> <li>• Sebagai bahan campuran pembuatan patri perhiasan</li> </ul>
6.	<b>Patri Perak</b>		<p>Patri perak di kelompokkan dalam tiga kelompok (dengan perpaduan: patri Keras 1:2, Sedang 1:3 Lunak 1:4)</p>

No.	Nama Bahan	Gambar	Fungsi
7.	<b>Obsidian Merah</b>		Digunakan sebagai batu hias (Gemstones)
8.	<b>Obsidian biru</b>		Digunakan sebagai batu hias (Gemstones)
9.	<b>Borak</b>		Sebagai flux saat penyambungan/ pematrian
10.	<b>Jabung</b>		Sebagai alas untuk mengukir plat logam Bahan yang dibuat dari campuran damar selo, minyak goreng, dan tepung bata merah. (5:1:1)

No.	Nama Bahan	Gambar	Fungsi
11.	<b>Tawas</b>		Sebagai bahan rebus pembersih borak yang menempel pada permukaan logam perhiasan
12.	<b>Kertas Gosok</b>		Digunakan untuk menghaluskan logam
13.	<b>Batu hijau atau langsol</b>		Digunakan sebagai waxing pada saat pemolesan
14.	<b>Kain katun perca</b>		Digunakan untuk membersihkan karya

No.	Nama Bahan	Gambar	Fungsi
15.	<b>Hidrogen peroksida (H<sub>2</sub>O<sub>2</sub>) / Swavel/ Obat Godog</b>		Digunkana sebagai bahan larutan pencuci logam ( <i>metal cleaner</i> )
16.	<b>Timah hitam atau timbal (<i>plumbum</i>) dengan lambang <i>Pb</i></b>		Digunakan sebagai bantalan tekanan saat pelat logam di drag

Fotografer: Wisnu Febriyanto

#### b) Alat

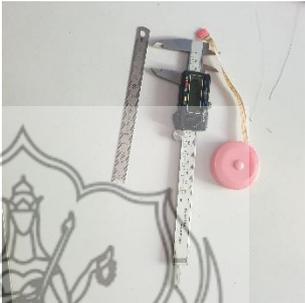
Alat menjadi penentu untuk menyelesaikan suatu pekerjaan. Begitu pentingnya kegunaan alat, sehingga keberadaan peralatan ini dapat menentukan hasil dari pekerjaan, baik dari segi: ekonomi, waktu maupun kualitas pekerjaan. Di bawah ini ada beberapa peralatan yang digunakan selama mewujudkan karya perhiasan, diantaranya:

Tabel 4. Alat Produksi

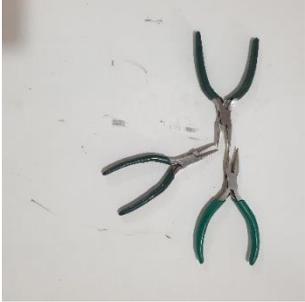
No	Nama Alat	Foto	Fungsi
1.	<b>Pensil + Pena</b>		Digunakan untuk membuat rancangan perhiasan
2.	<b>Scanner + Printer</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digunakan untuk memindai gambar sketsa menjadi format digital</li> <li>• Digunakan untuk mencetak hasil rancangan</li> </ul>
3.	<b>Komputer</b>		Digunakan untuk membuat rancangan gambar dan <i>digital modelling</i> tiga dimensi

4.	<b>Printer 3D</b>		Digunakan untuk mencetak <i>mock up</i> yang telah di buat secara <i>computerized</i>
5.	<b>Drag Stempel</b> /		Digunakan untuk pembentukan obyek logam
6.	<b>Pahat Ukir Logam</b>		Membuat dekorasi pada permukaan logam sesuai pola yang dirancang
7.	<b>Gunting plat</b>		Digunakan untuk memotong bahan pelat logam

8.	<b>Gergaji perhiasan</b>		Digunakan untuk memotong pelat dan batang logam dengan ukuran tertentu
9.	<b>Set alat Patri Perak</b>		Digunakan untuk menyambung logam perhiasan sesuai bentuk rancangan
10.	<b>Ragum Meja</b>		Digunakan untuk mencekam benda kerja
11.	<b>Bor Duduk</b>		Digunakan untuk membuat lobang pada bahan logam

12.	<b>Kikir</b>		Kikir digunakan untuk menghaluskan bekas luka pemotongan atau pematrian. Kikir ini mempunyai bentuk dan ukuran yang berbagai macam, tergantung kebutuhannya.
13.	<b>Alat ukur</b>		Digunakan untuk mengukur dimensi perhiasan
14.	<b>Ring Sizer Measure</b>		Digunakan untuk mengukur diameter jari untuk perancangan cincin
15.	<b>Bangle And Bracelet Wrist Sizer Gauge</b>		Digunakan untuk mengukur diameter pergelangan tangan untuk perancangan gelang

16.	<b>Flex Shaft (Bor gantung)</b>		Alat portable/ fleksibel serbaguna digunakan untuk : <i>boring, drilling, polishing, sanding</i>
17.	<b>Mesin Poles</b>		Digunakan untuk memoles dan membersihkan perhiasan
18.	<b>Rectifier</b>		<i>Rectifier</i> sebagai pengubah arus bolak balik (AC) menjadi arus searah (DC) sehingga dapat mengalirkan electron dari anoda ke katoda melalui cairan elektrolit
19.	<b>Pinset</b>		Pinset digunakan untuk memegang perhiasan / benda kerja baik pada saat di lakukan pematrian atau pecelupan di dalam cairan kimia

20.	<b>Tang</b>		Tang terdiri dari tang lancip untuk membentuk tekukan yang tegas dan tang bulat, untuk membentuk bulatan
21	<b>Timbangan digital</b>		Timbangan digunakan untuk mengetahui berat karya perhiasan.

Fotografer: Wisnu  
Febriyanto

### C. Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3)

Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) bertujuan memberikan perlindungan bagi para pekerja atau praktikan. Selain itu K3 juga dapat mencegah dan mengurangi resiko kecelakaan kerja dan penyakit akibat kerja (*Zero Accident*). Pada proses perwujudan ini ada beberapa alat yang diunakan untuk menghindari kecelakaan kerja, seperti yang ada seperti yang tersebut pada tabel berikut ini:

**Tabel 5. Pelindung kerja**

No	Nama Alat	Foto	Fungsi
1	Kacamata pelindung		Kacamata digunakan untuk melindungi mata pada saat melakukan pematrian dan pemolesan
2	Kaos tangan		Digunakan untuk melindungi tangan supaya tidak luka gores potongan logam
3	Masker		Digunakan untuk melindungi pernafasan dari debu polusi
4	Apron		Apron bagian dari alat pelindung diri untuk melindungi area tubuh khususnya bagian depan, dari percikan, cairan kimia

Fotografer: Ari Dian

## D. Teknik Pengerjaan

Karya perhiasan ini diwujudkan menggunakan beberapa keteknikan. Teknik yang digunakan menyesuaikan dengan bentuk perhiasan yang akan diwujudkan. Ada beberapa keteknikan yang digunakan, diantaranya: Teknik ukir, Teknik *drag* (kempa), teknik gergaji, Teknik patri, teknik electroplating. Keteknikan tersebut dilakukan untuk memenuhi nilai keunikan, *craftmanship*, ergonomic serta fungsi pada karya yang diwujudkan. Pada masing-masing perhiasan menggunakan keteknikan yang berbeda-beda walaupun jika dilihat sekilas ada beberapa keteknikan yang sama. Upaya ini untuk membuat perhiasan dengan bentuk ideal maka digunakan keteknikan yang berlainan. Berikut ini adalah urutan tahap pengerjaannya.

### 1. Pembuatan gambar kerja

Perhiasan merupakan salah satu karya fungsional atau terapan. Artinya produk ini bersentuhan langsung dengan tubuh calon pemakainya. Jadi penulis perlu memahami bagian-bagian ukuran tubuh (antropometri) yang akan dikenakan perhiasan. Dengan memahami ukuran ini diharapkan pengguna akan nyaman saat mengenakan perhiasan. Gambar kerja perhiasan dibuat sesuai hasil dari dimensi pengukuran tubuh (antropometri). Sebelum merancang gambar kerja perhiasan diperlukan mengetahui ukuran-ukuran bagian tubuh yang akan dikenakan perhiasan. Bagian tubuh selanjutnya di ukur supaya dimensi dari perhiasan sesuai dengan bagian tubuh yang akan diberikan perhiasan. Pada kesempatan ini, penulis melakukan observasi yang berkaitan antropometri diameter jari dan diameter pergelangan tangan (hasil pengukuran terlapir). Hasil observasi menjadi bahan pertimbangan untuk proses selanjutnya.

Gambar kerja dibuat dengan jelas dan mudah dibaca dan dipahami. Pada tahap ini penulis membuat gambar kerja

dengan menggunakan program computer yang diperuntukkan untuk grafis perancangan (*Computer Aided Design/CAD*). Dibawah ada beberapa contoh gambar detail dengan skala (1:1,1:5,1:10). Gambar ini mencantumkan ukuran (dimensi), pola potongan, detail motif dan kebutuhan gambar kerja lainnya. Dengan begitu gambar dapat dijadikan sebagai acuan pengerjaan karya serta mewujudkan ide menuju realisasi. Langkah ini dipilih dengan tujuan:

- Akurat dan Presisi, mendapatkan hasil pengukuran yang ideal atau nilai sebenarnya.
- Dapat memberikan perbandingan ukuran yang sesuai
- Ketepatan mudah tercapai baik pada: ukuran, tampilan bentuk, *mapping material*/ teksture.
- Memberikan spesifikasi teknis.
- Membentuk gambar pola sebagai acuan pembentukan karya. Gambar pola merupakan prototipe berupa bagian-bagian rancangan dengan perbandingan skala 1:1. Pola dijadikan acuan supaya tidak terjadi kesalahan sewaktu melakukan pembentukan (ukir, pemotongan) karya.

Gambar dibawah ini salah satu gambar kerja atau gambar proyeksi rancangan perhiasan.



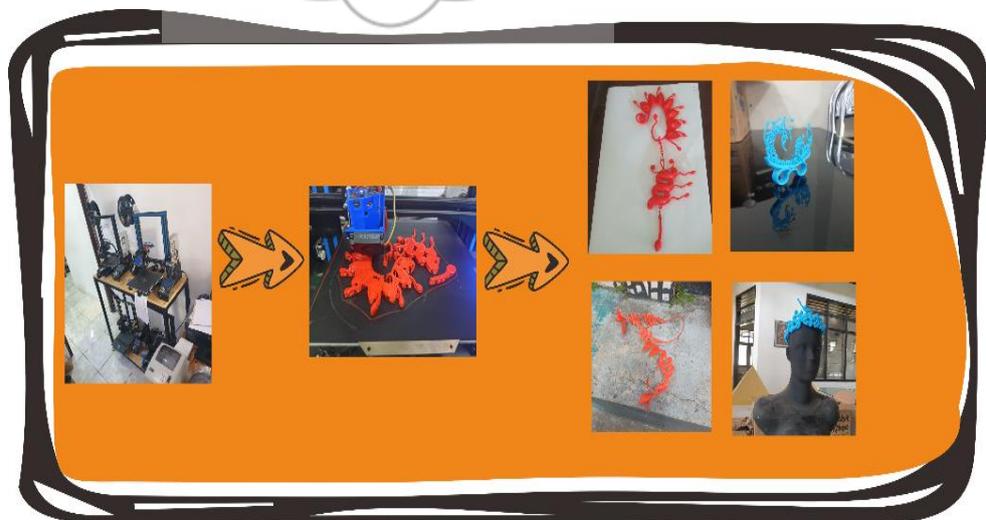
Gambar 49. Gambar Proyeksi karya  
Sumber: Wisnu Febriyanto

## 2. Pembuatan *Mock up*

*Mock up* selalu berkaitan dengan sebuah rancangan (desain). *Mock up* menjadi kelanjutan dari rancangan produk yang dibuat untuk menjadi acuan sebelum direalisasikan. Dengan adanya *mock-up* akan memudahkan seorang perancang memahami, mengkoreksi dan mengeksekusi produk yang akan dibuat.

Pada penciptaan ini, *mock up* yang dibuat dengan ukuran 1:1. *Mock up* dibuat sebagai acuan sebelum karya tersebut di buat dengan ukuran, bentuk, material dan finishing yang sudah ditentukan. Dengan adanya tahapan ini setelah *mock up* terbentuk sekaligus dapat dijadikan media koreksi dengan kesesuaian karya yang akan dibuat. Beberapa hal yang dapat diamati dari segi: bentuk, ukuran, konstruksi.

Gambar dibawah merupakan tahap pembuatan *mock up* dengan menggunakan mesin cetak tiga dimensi.



Gambar 50. Proses pembuatan *mock up* tiga dimensi  
Sumber: Wisnu Febriyanto

*Mock up* di buat dengan merancang menggunakan aplikasi grafis tiga dimensi, yang kemudian dikonversi dalam format data tertentu, supaya dapat dibaca dan diterjemahkan oleh mesin cetak tiga dimensi. Beberapa manfaat adanya *mock up*:

- Dapat memberikan *visualisasi* yang nyata
- Memberikan efektivitas waktu
- Media untuk presentasi
- Memudahkan untuk melakukan koreksi dan revisi produk

### 3. Pembentukan logam

Perwujudan perhiasan kali ini menerapkan dua teknik pembentukan untuk mewujudkan karya perhiasan sesuai rancangan.

- Ukir logam (*repousse*)

Ukir logam merupakan proses pembentukan permukaan logam menjadi cembung atau cekung (bahkan dihilangkan). Peralatan yang di gunakan berupa pahat ukir logam, jabung sebagai landasan dan palu besi sebagai penekan pahat. Bahan yang digunakan berupa pelat logam tembaga dan kuningan dengan ketebalan 0,5 mm.

Berikut ini ini proses pengukiran logam sesuai pola rancangan.



Gambar 51. Pembentukan dan dekorasi logam dengan Teknik ukir logam  
Fotografer: Wintu Marjuki

- *Drag* atau Kempa Stempel (*Coining*)

Teknik drag digunakan untuk membentuk bahan logam yang di berikan tekanan dalam sebuah cetakan, sehingga logam akan menjadi bentuk tertentu (sesuai bentuk cetakan yang dipakai). Teknik ini termasuk dalam pengerjaan dingin. Pengerjaan dingin merupakan proses deformasi yang dilakukan dalam temperatur di bawah *rekristalisasi* (Suwardi dan Daryanto,2018: 108) Jika diterjemahkan dalam secara teknik, *Coining* atau operasi stempel merupakan suatu proses kempa tutup sehingga logam tidak dapat mengalir dalam arah lateral dan secara khusus telah digunakan untuk membuat koin-koin, mendali dan perhiasan. Tekanan yang dibutuhkan lima hingga enam kali lebih besar daripada kekuatan material untuk membentuk lekuk-lekuk (detail) yang halus (Putra, Reza. 2019 P. 52).

Aapun proses pembentukan dengan menggunakan cetak *drag* ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 52. Proses kerja pengempaan bentuk parang dengan menggunakan teknik *drag*  
Fotografer: Wintu Marjuki

#### 4. Pemotongan

Pelat logam yang sudah dibentuk kemudian dipotong mengikuti garis bentukan. Pemotongan menggunakan gergaji perhiasan dan gunting pelat logam, seperti ditunjukkan pada gambar berikut ini:



Gambar 53. Pemotongan logam menggunakan gergaji pelat dan gunting  
Fotografer: Wintu Marjuki

Berikut gambar pemotongan menggunakan mesin laser supaya hasil pemotongan presisi dan rapi.



Gambar 54. Proses pemotongan logam dengan mesin cutting laser  
Fotografer: Wisnu Febriyanto

## 5. Pematrian

Penyambungan menggunakan patri keras (*hard soldering*). Penyolderan keras adalah metode atau teknik menyambung dua bagian logam atau lebih dengan diberi bahan tambah. Bahan tambah merupakan Paduan beberapa logam yang mempunyai karakteristik mirip dengan logam kerja. Bahan tambah sebagai pengisi celah sambungan mempunyai titik cair di bawah logam kerja sehingga dapat membentuk sambungan yang lebih kuat tanpa merusak logam yang disambung. Istilah penyolderan untuk membedakan dengan paduan pengisi dengan dasar perak, tembaga dan seng dan proses penyolderan keras yang lainnya yang memakai paduan pengisi dengan dasar tembaga dan seng yang mempunyai titik cair yang lebih tinggi (Love dan Harun AR, 1983: 111). Hasil Patri keras mempunyai daya rekat sambungan logam yang kuat. Bahan tambah patri ini dibuat tiga tingkatan yang digunakan pada posisi pematrian (*layer*) yang berbeda-beda.

Berikut tabel perbandingan antara logam perak dan logam kuningan untuk dibuat menjadi bahan tambah patri perak.

Tabel 6. Formulasi patri perak.

Tingkat	Perbandingan		Keterangan
	Perak	Tembaga + Seng (Kuningan)	
<b>Keras</b>	1	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digunaan untuk pematrian pertama kali (konstruksi)</li> <li>• Lapis Dasar atau pertama</li> </ul>
<b>Sedang</b>	1	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digunakan untuk pematrian penempelan antara konstruksi dengan hiasan</li> <li>• Lapis Kedua atau menengah.</li> </ul>
<b>Lunak</b>	1	4	<p>Digunakan untuk pematrian di lapis terakhir, alasannya tidak membutuhkansemburan api dengan suhu tinggi sehingga patri sedang dan keras jika terkena api saat pematrian lunak tidak ikut meleleh.</p>

Sumber: Wisnu Febriyanto

Selanjutnya proses perangkaian perhiasan dengan menggunakan teknik sambung patri ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 55. Proses pematrian (hard soldering) pemberian bubuk borak (*flux*)- pematrian motif- pematrian konstruksi perhiasan.

Fotografer: Ari Dian P.

## 6. Pembersihan

Benda perhiasan perlu di bersihkan sebelum dilakukan proses *finishing*. Pembersihan terdiri dari beberapa langkah yang dilakukan secara bertahap. Langkah pertama membersihkan lelehan borak pada bekas pematrian dengan merendam pada rebusan air tawas. Langkah kedua dilakukan dengan cairan kimia, ( $H_2O_2$ ) atau sering disebut ‘obat godog’ atau *swavel* untuk membersihkan lapisan kotoran permukaan logam. Selanjutnya perhiasan dibersihkan dengan deterjen untuk menghilangkan noda lemak yang menempel pada permukaan benda kerja

Adapun proses pembersihan logam dengan cara direbus dan dicuci seperti gambar berikut:



Gambar 56. Perebusan air tawas dan pencucian dengan deterjen  
Fotografer: Wintu Marjuki

## 7. Pemolesan

Pemolesan dilakukan untuk menghaluskan permukaan logam perhiasan. Penghalusan ini dilakukan sampai pori-pori permukaan logam “tertutup”. Kondisi ini ditandai dengan logam menjadi bersih dan dapat memantulkan cahaya (*reflection*). Dengan begitu permukaan yang halus akan

menambah estetis setelah dilakukan proses finishing (apapun Teknik yang dipakai).

Untuk menghasilkan permukaan logam yang halus maka dilakukan proses pemolesan permukaan perhiasannya seperti ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 57. Proses pemolesan karya  
Fotografer: Wintu Marjuki

## 8. Pembentukan Batu Hias

Batu hias bagian elemen perhiasan. Batu hias yang digunakan dipilih dengan warna- warna yang dapat mendukung warna dari perhiasannya. Batu *Obsidian* dipilih karena batu ini mudah ditemukan, ekonomis dengan sifat kejernihan (*clarity, transparency, refraction, reflection*), pilihan warna yang memikat, mudah dibentuk. Batu obsidian memiliki karakter yang khas maka batu ini dipilih dan digunakan sebagai batu hias (*Gemstones*) pada perwujudan karya perhiasan.

Berikut dokumentasi dari proses pengasahan batu pada salah satu pengrajin batu hias.

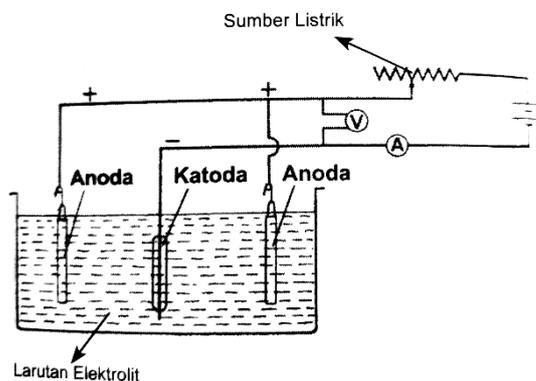


Gambar 58. Pengasahan batu Obsidian  
Sumber: Wisnu Febriyanto

## 9. Electroplating

*Finishing* merupakan tahap akhir pengolahan karya. *Finishing* menjadi upaya untuk memenuhi nilai estetika dan ergonomi. Nilai estetika akan terpancar dari pengolahan permukaan bahan sehingga muncul warna-warna yang indah dari material yang digunakan. Teknik *electroplating* menjadi opsi untuk memenuhi hal-hal tersebut.

Berikut bagan rangkaian sederhana dari Teknik *elctroplatting*.



Gambar 59. Skema teknik Electroplating  
Sumber: Saleh, A. Azhar.201

Semua karya ini termasuk dalam golongan *jewellery plated*  
Penggolongan ini berdasarkan dari sifat bahan yang digunakan

untuk membuat perhiasan. Perhiasan dibuat dari logam tembaga dan kuningan dengan ukuran tertentu. Logam material yang terbentuk kemudian dilapisi dengan emas dan perak menggunakan teknik electroplating. Pengerjaan ini akan menghasilkan perhiasan dengan warna loga pelapisnya (plated) sehingga menghadirkan estetika warna pada perhiasan.

Elektroplating sering dikenal dengan teknik pelapisan. Electroplating adalah proses pelapisan logam dan non logam yang menggunakan arus searah (*Direct Current/ DC*) melalui metode elektrolisis (Azhar, 2014: 1). Pada karya ini pelapisan logam dipilih menggunakan perak (*Argentum=Ag*) dan pelapisan dengan bahan emas (*Aurum= Au*). Kombinasi dua warna hasil pelapisan dari masing-masing anoda akan menambah eksotisme dari karya perhiasan. Dibawah ini gambar proses pembersihan atau pencucian benda kerja sebelum di lapisi dengan electroplating perak dan emas pada salah satu karya perhiasan.

Berikut foto proses pencucian perhiasan sebelum dilakukan pelapisan supaya perhiasan tampak menarik seperti warna logam pelapisnya.



Gambar 60. Proses pembersihan dan pencucian perhiasan sebelum dilapisi dengan logam emas dan perak

Fotografer: Ony  
Tanggal 15 Juni 2024

## E. Kalkulasi Biaya

Pada proses perwujudan karya Tugas akhir ini biaya yang digunakan untuk : biaya bahan baku, biaya peralatan dan bahan bantu, biaya finishing serta keperluan lainnya. Keseluruhan anggaran biaya yang dikeluarkan bukanlah merupakan perhitungan untuk memberikan ketetapan harga satuan pada masing-masing karya, tetapi untuk menginformasikan tentang rincian pembelajaan kebutuhan produksi perhiasan logam.

Biaya pengeluaran akan diperinci pada tabel di bawah ini :

**Tabel 7. Kalkulasi biaya karya 1. Cincin: *Laku***

No.	Keterangan	Penggunaan	Harga Satuan (Rp)	Jumlah Harga (Rp)
1	Pelat Tembaga 2 mm	0.8 Kg	140000	112000
2	Kawat kuningan diameter 2 mm	0.5 Kg	50000	50000
3	Batu Obsidian	6	30000	180000
4	Perak murni	20 gram	15000	30000
5	BBM pertamax	3 Liter	12950	38850
6	Kertas amplas no 100	3 Lembar	5000	15000
7	Langsol	0.5	60000	30000
8	Cairan HCl	1 Liter	50000	50000
9	H2O2	1 Liter	70000	70000
10	Tawas	1 Bungkus	10000	10000
11	Borax patri	1 Bungkus	20000	20000
12	Biaya finishing pelapisan emas dan perak	1 x	160000	160000
13	Kain perca	0,5 Kg	30000	30000

<b>14</b>	Pelat Besi ( 12 x 12 x 2 Cm)	3 Kg	80000	240000
<b>15</b>	Timah hitam/ timbangan	2 Kg	30000	60000
<b>Total</b>				<b>Rp.1.095.850</b>

**Tabel 8. Kalkulasi biaya karya 2. Gelang: *Jalar***

<b>No.</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Penggunaan</b>	<b>Harga Satuan (Rp)</b>	<b>Jumlah Harga (Rp)</b>
<b>1</b>	Pelat Tembaga 0,5 mm	1,6 Kg	140000	224000
<b>2</b>	Kawat kuningan diameter 2 mm	0.5 Kg	50000	25000
<b>3</b>	Batu Obsidian	10 pcs	30000	300000
<b>4</b>	Perak murni	40 gram	15000	600000
<b>5</b>	BBM pertamax	5 Liter	12950	64500
<b>6</b>	Kertas amplas no 800 1000, 2000	10 Lembar	5000	50000
<b>7</b>	Langsol	0.5	60000	30000
<b>8</b>	Cairan HCl	1 Liter	50000	50000
<b>9</b>	H2O2	1 Liter	70000	70000
<b>10</b>	Tawas	2 Bungkus	10000	20000
<b>11</b>	Borax patri	1 Bungkus	20000	20000
<b>12</b>	Biaya finishing pelapisan emas dan perak	1 x	210000	210000
<b>13</b>	Kain perca	0,5 Kg	30000	30000
<b>Total</b>				<b>Rp.1.693.500</b>

**Tabel 9. Kalkulasi biaya karya 3. Kalung: Mbeksa I**

No.	Keterangan	Penggunaan	Harga Satuan (Rp)	Jumlah Harga (Rp)
1	Pelat Tembaga 0,5 mm	2 Kg	140000	280000
2	Kawat tembaga diameter 4 mm	1 Kg	110000	110000
3	Batu Obsidian merah	4 pcs	60000	240000
4	Perak murni	40 gram	15000	600000
5	BBM pertamax	5 Liter	12950	64500
6	Kertas amplas no 800 1000, 2000	10 Lembar	5000	50000
7	Langsol	0,5	60000	30000
8	Cairan HCl	1 Liter	50000	50000
9	H2O2	1 Liter	70000	70000
10	Tawas	2 Bungkus	10000	20000
11	Borax patri	1 Bungkus	20000	20000
12	Biaya finishing pelapisan emas dan perak	1 x	450000	450000
13	Kain perca	0,5 Kg	30000	30000
14	Pelat besi (15 x 15 x 4 cm)	5 Kg	80000	400000
15	Timah hita/timbel	3.5 Kg	30000	105000
<b>Total</b>				<b>Rp. 2.519.500</b>

**Tabel 10. Kalkulasi biaya karya 4. Aksesoris Telinga: *Mbeksa II***

No.	Keterangan	Penggunaan	Harga Satuan (Rp)	Jumlah Harga (Rp)
1	Pelat Tembaga 0,5 mm	1.5 Kg	140000	280000
2	Kawat kuningan diameter 2 mm	0.25 Kg	90000	22500
3	Kawat tembaga diameter 4 mm	0,4 Kg	110000	44000
4	Perak murni	20 gram	15000	300000
5	BBM pertamax	3 Liter	12950	64500
6	Kertas amplas no 800 1000, 2000	5 Lembar	5000	25000
7	Langsol	0,5	60000	30000
8	Cairan HCl	1 Liter	50000	50000
9	H2O2	1 Liter	70000	70000
10	Tawas	2 Bungkus	10000	20000
11	Borax patri	1 Bungkus	20000	20000
12	Biaya finishing pelapisan emas dan perak	1 x	150000	150000
13	Kain perca	0,5 Kg	30000	30000
14	Pelat besi (15 x 15 x 4 cm)	5 Kg	800000	400000
15	Timah hita/timbel	3.5 Kg	30000	105000
<b>Total</b>				<b>Rp. 1.611.000</b>

**Tabel 11. Kalkulasi biaya karya 5. Tiara: *Cuklak***

No.	Keterangan	Penggunaan	Harga Satuan (Rp)	Jumlah Harga (Rp)
1	Pelat Tembaga 0,5 mm	4 Kg	140000	560000
2	Kawat kuningan diameter 2 mm	1 Kg	90000	90000
3	Kawat tembaga diameter 4 mm	1 Kg	110000	110000
4	Perak murni	60 gram	15000	900000
5	BBM pertamax	5 Liter	12950	64750
6	Kertas amplas no 800 1000, 2000	7 Lembar	5000	35000
7	Langsol	0,5	60000	30000
8	Cairan HCl	1 Liter	50000	50000
9	H2O2	1 Liter	70000	70000
10	Tawas	2 Bungkus	10000	20000
11	Borax patri	1 Bungkus	20000	20000
12	Biaya finishing pelapisan emas dan perak	1 x	400000	40000
13	Kain perca	0,5 Kg	30000	30000
14	Pelat besi (15 x 15 x 4 cm)	5 Kg	80000	400000
15	Timah hita/timbel	3.5 Kg	30000	105000
<b>Total</b>				<b>Rp. 2.524.750</b>

**Tabel 12. Kalkulasi biaya karya 4. Aksesoris Telinga: Sigrak**

No.	Keterangan	Penggunaan	Harga Satuan (Rp)	Jumlah Harga (Rp)
1	Pelat Tembaga 0,5 mm	1.5 Kg	140000	280000
2	Kawat kuningan diameter 2 mm	0.25 Kg	90000	22500
3	Kawat tembaga diameter 4 mm	0,4 Kg	110000	44000
4	Perak murni	20 gram	15000	300000
5	BBM pertamax	3 Liter	12950	64500
6	Kertas amplas no 800 1000, 2000	5 Lembar	5000	25000
7	Langsol	0.5	60000	30000
8	Cairan HCl	1 Liter	50000	50000
9	H2O2	1 Liter	70000	70000
10	Tawas	2 Bungkus	10000	20000
11	Borax patri	1 Bungkus	20000	20000
12	Biaya finishing pelapisan emas dan perak	1 x	150000	150000
13	Kain perca	0,5 Kg	30000	30000
14	Pelat besi (15 x 15 x 4 cm)	5 Kg	800000	400000
15	Timah hitam/timbel	3.5 Kg	30000	105000
16	Biaya laser pelat	1 x	250000	250000
<b>Total</b>				<b>Rp. 1.861.000</b>

## **BAB IV**

### **TINJAUAN KARYA**

#### **A. Tinjauan Umum**

Karya seni sebaiknya bersifat terbuka. Sifat keterbukaan salah satunya dapat dengan memberikan penjelasan secara tentang makna yang tersirat dibalik sebuah karya seni. Nilai-nilai yang tersirat dapat berupa filosofi yang terkandung, pesan yang akan disampaikan melalui makna dari digunakan yang digunakan. Nilai dan makna yang terkandung dalam karya seni merupakan bahasa komunikasi yang ingin disampaikan oleh seorang pencipta karya. Bahasa komunikasi di ungkapkan melalui tanda, penanda dan symbol selanjutnya bentuk komunikasi ini kemudian mudah dipahami oleh para penikmatnya (*spectator*). Tinjauan karya menjadi bentuk pertanggung jawaban karya yang sudah diwujudkan. Tujuannya supaya penikmat juga memahami gagasanlatar belakang serta proses kreatif yang mendasari penciptaan. Selain itu juga dapat memberikan batasan tentang makna dan *visualisasi* dari karya yang di ciptakan, karena kemungkinan banyak tanggapan-tanggapan yang akan muncul ketika karya seni sudah dinikmati oleh penikmat

Tinjauan karya menjadi bentuk pertanggungjawaban secara *visual* maupun kontekstual sebagai representasi hasil (*outcome*) dari pengembaraan ide, observasi, proses kreativitas melalui perenungan dan pemikiran untuk dapat dipertanggungjawabkan. Kontekstual mengacu pada segala sesuatu yang berkaitan pada: Informasi, judul karya, pengolahan bahan, Teknik perwujudan dan lainnya yang kemudian disusun menjadi laporan. Sedangkan konstektual mengacu pada pengembangan pemikiran dari beberapa informasi yang menyertai karya (nilai-simbol-filosofi-estetika-ergonomi-transformasi) dengan begitu penikmat karya dapat memahami makna karya perhiasan tidak hanya dari perspektif seni tetapi dari sudut pandang sejarah dan sosiologi (nilai-nilai kearifan lokal)

Karya perhiasan diwujudkan dengan menitikberatkan pada nilai artistik. Bentuk-bentuk yang dirancang jauh dari bentuk perhiasan pada umumnya. Perhiasan di orientasikan pada pengguna dengan usia antara 18 tahun sampai 40 tahun dengan pertimbangan bahwa Wanita dengan usia tersebut masih dinamis, serta memprioritaskan pada gaya dan penampilan (*style*). Perhiasan dibuat menggunakan bahan logam bekas (*layak*) yang diperoleh dari pasar loak. Bahan logam kemudian dibentuk sesuai ide motif Parang Gondsuli. Pembentukan dengan menerapkan metode kulit kacang sehingga membentuk motif parang dengan konsep tiga dimensi. Motif parang dibuat dengan model berongga (*hollow*) tidak massif. Pertimbangan menggunakan prinsip kulit kacang supaya bobot perhiasan tidak terlalu berat saat dikenakan oleh para pemakainya

## B. Tinjauan Khusus

Pada karya ini penulis banyak mengambil bentuk *visualisasi* dari Motif Parang Gondosuli yang tergambar pada kain batik. *Visualisasi* ini merupakan hasil pengolahan bentuk menggunakan metode transformasi dengan mempertimbangkan sisi artistik, estetika, ergonomi. Proses penemuan makna simbolik motif parang diperoleh dari penelusuran berbagai sumber referensi juga hasil pengamatan langsung. Setelah memahami motif parang gondosuli disertai bentuk dan karakter khasnya, selanjutnya dipelajari dan direnungkan kemudian dilanjutkan dengan proses transformasi yang dilakukan sedemikian rupa dan diwujudkan sesuai dengan imajinasi, kreatifitas serta kemampuan penulis.

Semua karya penelitian ini konsep dan makna cenderung di kedepankan, dengan mempertimbangkan nilai-nilai estetik dan artistik, dengan begitu isi maupun pesan dari setiap karya dapat dipahami. Teknik pengerjaan dan pengenalan bahan menjadi pemahaman dasar pada setiap karya karena merupakan sesuatu yang penting, agar karakter dari karya tersebut dapat tercapai. Karya perhiasan ini mengambil bentuk *visualisasi* dari Motif Parang Gondosuli. Semua karya ini cenderung mengedepankan konsep dan makna

dengan dipadu dengan nilai-nilai artistik dan estetika. Secara keseluruhan karya tugas akhir ini akan menampilkan bentuk karya kriya logam dengan konsep perhiasan tiga dimensi.

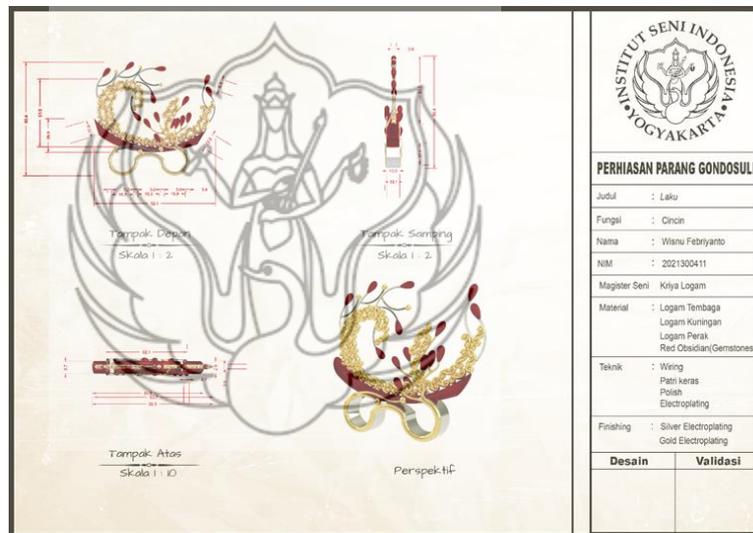
Untuk lebih jelasnya pembahasan judul serta deskripsi dari karya akan dijelaskan seperti berikut ini:



## 1. Tinjauan Karya 1



Gambar 61. Karya perhiasan cincin berjudul: *Laku*  
Fotografer: Wisnu Febriyanto



Gambar 62. Gambar proyeksi cincin Laku  
Sumber: Wisnu Febriyanto

### Keterangan Karya:

Judul	:	<b><i>Laku</i></b>
Material	:	Tembaga
Fungsi	:	Cincin
Teknik	:	Drek, Gergaji, Patri,
Finishing	:	<i>Electroplating</i> (Perak dan Emas)
Berat	:	86,34 Gram
Deskripsi Karya	:	

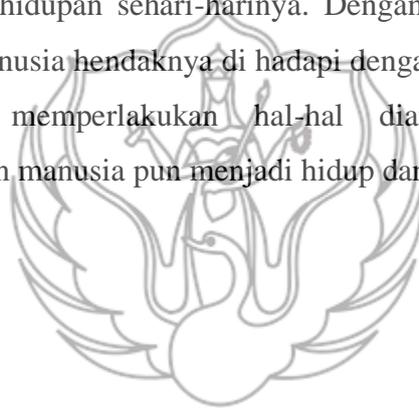
Karya diatas berjudul Laku. Karya ini merupakan perhiasan cincin yang dibuat dari bahan tembaga menggunakan beberapa teknik dengan dipadu batu obsidian merah. Teknik Finishing menggunakan Teknik electroplating. Pelapisan menggunakan logam perak dan emas untuk menambah nilai estetika pada karya cincin ini.

Karya ini terinspirasi dari stilasi bentuk gelombang pada permukaan air (laut). Bentuk gelombang air jika disederhanakan akan membentuk garis lengkung atau kurva. Garis lengkung ini kemudian menjadi dasar penciptaan cincin. Semua bagian cincin dibentuk dari garis lengkung. Garis lengkung memberikan sugesti: berirama, keriang, luwes, gemulai. Bagian atas cincin memiliki komposisi asimetris ini bertujuan untuk menarik (Point Of interest). Batu obsidian merah menjadi penyeimbang atau peredam dominasi dari susunan motif parang yang disusun melengkung. Lingkar cincin dibuat dengan model dua jari. Desain ini sebagai Upaya untuk menghadirkan bentuk cincin yang masih jarang diproduksi juga sebagai konstruksi penyangga dari kepala hias cincin yang memanjang (quantity).

Selama pembuatan cincin, penulis menyusun pesan yang akan disampaikan. Laku diambil dari kata dasar Bahasa Jawa yang berarti: jalan, perjalanan hidup / cobaan yang harus dilalui. Motif parang dengan bentuk lengkung pada kepala cincin sebagai gambaran perjalanan hidup manusia yang selalu naik turun (dinamika kehidupan). Motif parang yang disusun berjejer dengan posisi yang berbeda digambarkan. sebagai bahwa cobaan akan datang dengan cara dan bobot yang berbeda-beda. Batu obsidian merah digunakan sebagai dasar hiasan diartikan bagaimanapun kondisi seseorang sedang menghadapi cobaan hendaknya kita selalu bijak dan teguh dalam menghadapinya. Kontemplasi akan membatu memahami cobaan sehingga dapat mengurai dan mencari jalan keluarnya. Batu obsidian yang diletakkan sebagai hiasan atas mengartikan bahwa dibalik

cobaan yang dialami pasti akan ada makna yang dapat dijadikan Pelajaran. Bila direnungkan, kompleksitas masalah manusia tersebut sebenarnya adalah sebuah rahmat. Hal itu merupakan ladang persemaian untuk dijadikan peluang meraih sukses bagi manusia yang cerdas.

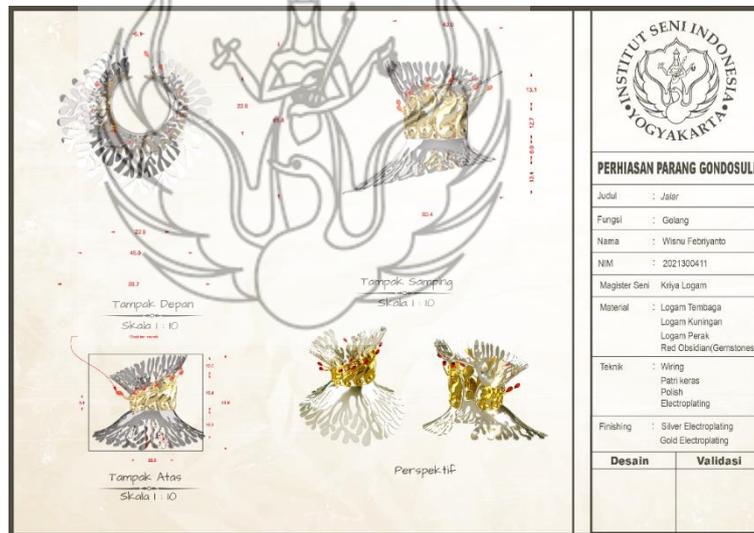
Sedangkan bentuk cincin dengan dua jari menjelaskan kodrat manusia sebagai makhluk individu dan makhluk sosial. Kodrat ini mengharuskan bahwa manusia sebagai makhluk individu memiliki unsur jasmani dan rohani, unsur fisik dan psikis, unsur raga dan jiwa. makhluk sosial yang tidak bisa hidup seorang diri. Dalam hidup, setiap orang perlu berinteraksi dan membutuhkan bantuan seseorang dalam kehidupan sehari-harinya. Dengan demikian semua dinamika hidup manusia hendaknya di hadapi dengan bijak, pikiran yang jernih. Dengan memperlakukan hal-hal di atas diharapkan dinamika kehidupan manusia pun menjadi hidup dan bergairah.



## 2. Tinjauan Karya 2



Gambar 63. Karya perhiasan gelang: *Jalar*  
Fotografer: Wisnu Febriyanto



Gambar 64. Gambar proyeksi Pehiasan gelang: *Jalar*  
Sumber: Wisnu Febriyanto

### **Keterangan Karya:**

Judul	: <i>Jalar</i>
Material	: Tembaga + Kuningan
Fungsi	: Gelang
Teknik	: Pahat, Gergaji, Patri,
Finishing	: <i>Electroplating</i> (Perak dan Emas)
Berat	: 288,47 Gram
Deskripsi Karya	:

Karya diatas berjudul *Jalar*. Karya ini merupakan perhiasan gelang yang dibuat dari bahan tembaga dan kuningan menggunakan beberapa Teknik pahat, gergaji dan patri dengan dipadu batu obsidian merah. Teknik Finishing menggunakan Teknik *electroplating*. Pelapisan menggunakan logam perak dan emas untuk menambah nilai estetika pada karya gelang ini.

Karya ini terinspirasi dari akar pohon yang tumbuh menjalar. Seperti kita ketahui akar merupakan bagian dari tumbuhan yang tidak terlihat (tertanam). Akarlah yang menjadi penguat dari sebatang pohon dengan cara menjalar atau merambat untuk mencari nutrisi yang dibutuhkan tumbuhan. Akar mempunyai manfaat yang sangat penting bagi tanaman. Jika diibaratkan pada kehidupan, akar merupakan pribadi manusia yang harus dibangun, diperkuat untuk menjadi manusia yang berkualitas. Sifat ini akan tumbuh seiring bertambahnya usia. Untuk itu perlu adanya kendali atau control supaya sifat-sifat ini akan tumbuh terarah menjadi baik pada tempatnya.

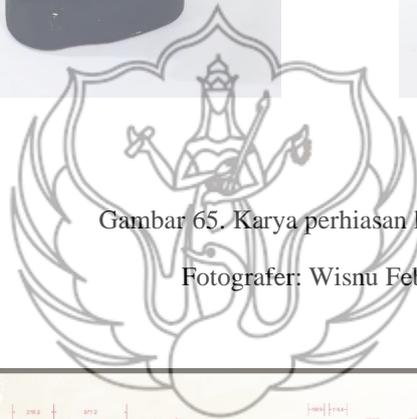
Perhiasan ini terdiri dari tiga susunan: atas, tengah, bawah. Bagian atas terbuat dari logam kuningan yang dipotong menggunakan gergaji perhiasan dengan bentuk yang menjalar.

- Permukaan bagian atas dibuat rata. Bentuk ini menyiratkan bahwa pikiran seseorang akan selalu berkembang tetapi perlu di

kendalikan supaya tetap terarah. Buah pikiran yang bijak adalah yang dapat ditularkan sehingga berfaedah bagi pihak lainnya.

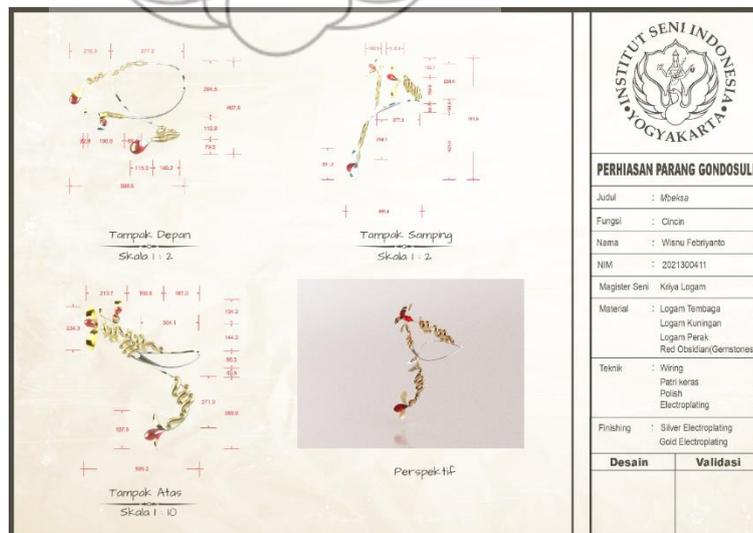
- Pada bagian tengah adalah transformasi motif parang gongsdosuli. Bagian ini dibuat dengan Teknik tatah dengan ukuran yang berjenjang dari kecil menuju besar. Bentuk ukuran ini menggambarkan kehidupan manusia yang dimulai dari kanak-kanak sampai menua. Perkembangan merupakan sebuah proses yang berfokus pada berbagai perubahan serta perkembangan yang dialami manusia baik dalam struktur jasmani atau biologisnya, perilaku serta fungsi mental pada beragam tahap kehidupannya, yang terjadi dari mulai ditiupkan ruhnyanya selama dalam kandungan hingga menjelang kematiannya. Seperti kita ketahui perkembangan seseorang dipengaruhi dari berbagai pengalaman yang dipengaruhi pada sifat individunya, dan lingkungan alam. Selama mengalami perkembangan atau pertumbuhan manusia akan menghadapi masalah mendapat pengalaman berharga, mengambil hikmahnya untuk dijadikan pembelajaran hidup. Batu obsidian merah yang dipasangkan pada bagian tengah perhiasan menjadi tanda bunga-bunga kehidupan (perasaan senang, sedih, kecewa dan lainnya).
- Bagian bawah seperti pada bentuk di atas dibedakan dengan permukaan bawah di buat tidak merata. Bentuk ini mengisyaratkan bahwa bagian bawah penggambaran dari bentuk akar. Seperti sifatnya, akar akan menjalar untuk mencari nutrisi sebagai penguat. Begitupun pada kehidupan, membutuhkan pondasi yang kokoh dan selalu dijaga supaya dapat bertahan pada kerasnya kehidupan. Pondasi dapat berupa keimanan dan pengetahuan. Kedua pondasi selayaknya dipupuk supaya saling mendukung dan menguatkan pribadi seseorang.

### 3. Tinjauan Karya 3



Gambar 65. Karya perhiasan kalung: *Mbeksa*

Fotografer: Wisnu Febriyanto



Gambar 66. Gambar proyeksi perhiasan kalung: *Mbeksa I*

Sumber: Wisnu Febriyanto

### **Keterangan Karya:**

Judul	: <i>Mbeksa I</i>
Material	: Tembaga + Kuningan
Fungsi	: Kalung
Teknik	: Cetak kempa, Gergaji, Patri,
Finishing	: <i>Electroplating</i> (Perak dan Emas)
Berat	: 394,41 Gram
Deskripsi Karya	:

Karya diatas berjudul Mbeksa. Karya ini merupakan perhiasan kalung yang dibuat dari bahan tembaga dan kuningan menggunakan beberapa Teknik pahat, gergaji dan patri dengan dipadu batu obsidian merah. Teknik Finishing menggunakan Teknik electroplating. Pelapisan menggunakan logam perak dan emas untuk menambah nilai estetika pada karya perhiasan ini.

Mbeksa diambil dari kata kerja dalam Bahasa jawa yang berarti: menari. Karya ini terinspirasi dengan gerakan tari (koreografi) yang dinamis, luwes. Secara umum kalung ini dibentuk dari perpaduan garis lengkung yang melingkari leher. Transformasi motif parang disusun menempal pada sisi kanan kalung. Masing-masing diletakkan menjasi tiga kelompok, ada bagian belakang, samping dan depan sebagai pusat perhatian (centre of interest). Tiga bagian ini mewakili tiga kelompok kapasitas manusia dengan tiga terminologi khusus yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda.:

- Kualitas pertama sebagai makhluk biologis: selalu dihubungkan dengan sifat-sifat biologis manusia seperti makan, minum, kawin, berjalan-jalan, merasa bahagia, sedih, dan yang lainnya
- Yang kedua manusia digambarkan sebagai wujud makhluk spiritual. Aspek spiritualitas inilah yang kemudian meninggikan derajat manusia yang membuatnya layak menjadi khalifah di bumi dan mampu memikul tugas keagamaan (taklif) dan amanah.

- Kualiatas ketiga Manusia sebagai makhluk sosial artinya manusia sebagai warga masyarakat. Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak dapat hidup sendiri atau mencukupi kebutuhan sendiri. Status ini tidak terlepas dari fungsi-fungsi manusia itu sendiri.

Artinya, manusia menjadi bagian dari makhluk biologis, manusia juga makhluk sosial dan makhluk spiritual. Tiga kelompok ini akan dihubungkan dengan garis lengkung sebagai konstruksi dari perhiasan. Garis lengkung sebagai konstruksi utama untuk menggabungkan tiga kualitas tersebut dengan sugesti bentuk yang luwes, tidak kaku dinamis. Bunga menggambarkan sebuah indikasi dari proses pemupukan. Bentuk bunga yang mekar akan menggambarkan hasil yang indah dipandang.



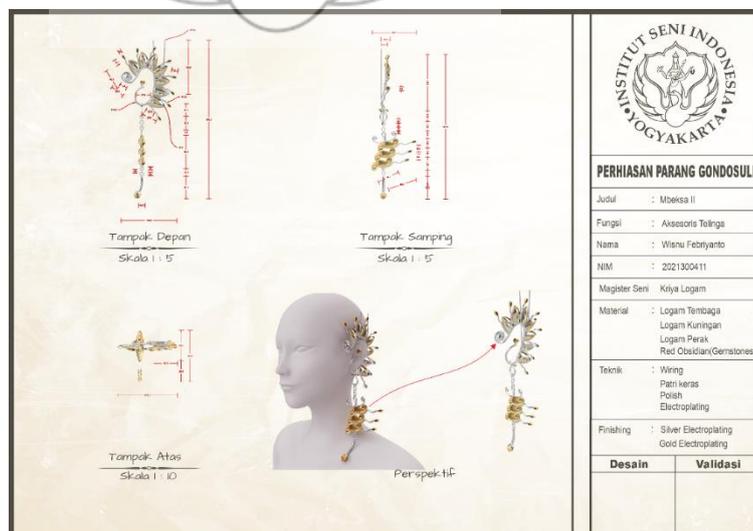
Gambar 67. Gambar para penari jaipong  
Sumber: <https://buku.kompas.com/read/2123/3-properti-tari-jaipong-khas-budaya-jawa-barat-yang-perlu-kamu-ketahui>

Gambaran tersebut akan selaras dengan ilustrasi dari menari. Menari yang terdiri dari beberapa gerakan tari (koreografi) yang berbeda-beda akan tetapi dapat disatukan dalam irama yang mengalir dari suatu rangkaian gerak dan perlu saling mengisi dan saling mengiringi.

#### 4. Tinjauan Karya 4



Gambar 68. Karya aksesoris telinga: *Mbeksa II*  
 Fotografer: Wisnu Febriyanto



Gambar 69. Gambar proyeksi perhiasan aksesoris telinga: *Mbeksa II*  
 Sumber: Wisnu Febriyanto

### **Keterangan Karya:**

Judul	: <i>Mbeksa II</i>
Material	: Tembaga + Kuningan
Fungsi	: Ear cuff (aksesori telinga)
Teknik	: Pahat, Gergaji, Patri,
Finishing	: <i>Electroplating</i> (Perak dan Emas)
Berat	: 120,08 Gram
Deskripsi Karya	:

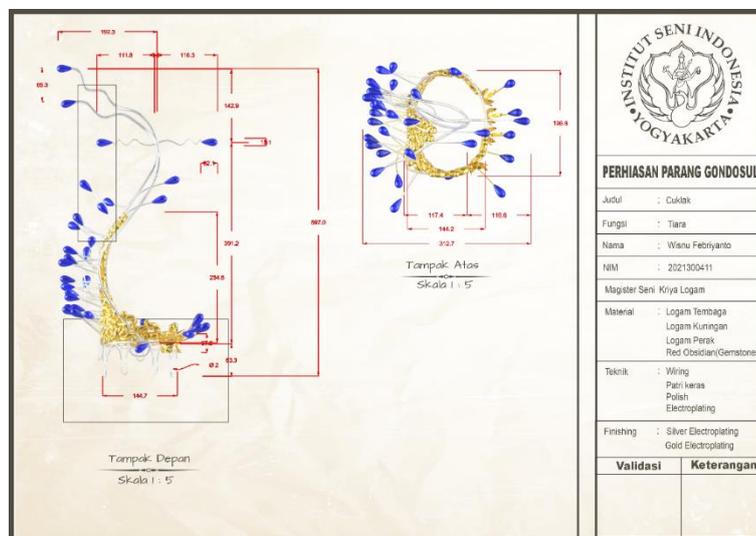
Karya diatas berjudul Mbeksa. Karya ini merupakan perhiasan aksesoris telinga yang dibuat dari bahan tembaga dan kuningan menggunakan beberapa Teknik pahat, gergaji dan patri dengan dipadu batu obsidian merah. Teknik Finishing menggunakan Teknik electroplating. Pelapisan menggunakan logam perak dan emas untuk menambah nilai estetika pada karya perhiasan ini.

Perhiasan ini dirancang untuk dikenakan pada telinga. Aksesoris telinga ini juga menjadi pasangan pada karya kalung di karya sebelumnya. Pembuatannya terinspirasi pada aksesoris penari. Sehingga Ketika dikenakan akan menjadi daya pikat pada bagian sisi samping kepala. Perhiasan ini juga terdiri dari tiga bagian: atas, tengah dan bawah yang terantai menggantung (dangling). Bagian atas dibentuk dengan perisai-perisai yang ditengahnya di beri hiasan dari motif parang ini untuk mengisi celah kosong sehingga akan menebarkan keelokan dengan diselipkan “putik” dari logam diantara perisai. Putik ini sebagai penyeimbang bentuk perisai. Pada posisi tengah ada transformasi motif parang gondosili dengan penggambaran bunga yang di simbolakan dengan putik-putik. Ini sebagai inti perhatian disusun berjejer sehingga memberikan kesan tiga dimensi pada perhiasan ini. Bagian bawah dibentuk dari bola yang diantai menggunakan rantai kawat yang dapat berayun bergerak sehingga memberikan kelucuan dan keriang pada karya ini.

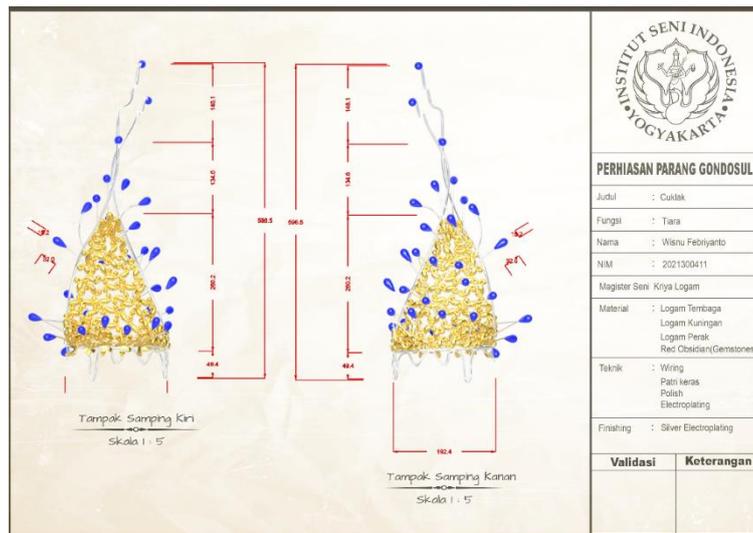
## 5. Tinjauan Karya 5



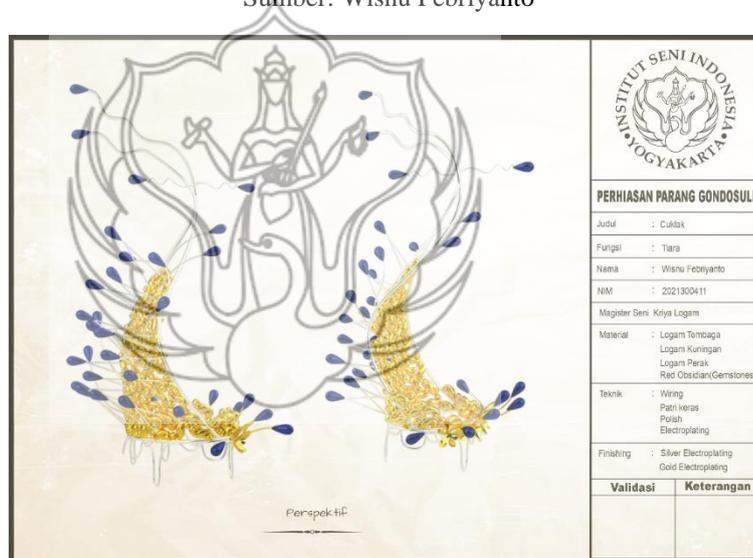
Gambar 70. Karya perhiasan tiara: *Cuklak*  
Fotografer: Wisnu Febriyanto



Gambar 71. Gambar proyeksi perhiasan tiara: *Cuklak* (Lembar 1.)  
Sumber: Wisnu Febriyanto



Gambar 72. Gambar proyeksi perhiasan tiara: Cuklak (Lembar 2.)  
Sumber: Wisnu Febriyanto



Gambar 73. Gambar proyeksi perhiasan tiara: Cuklak (Lembar 3.)  
Sumber: Wisnu Febriyanto

**Keterangan Karya:**

- Judul** : *Cuklak*
- Material** : Tembaga + Kuningan
- Fungsi** : Tiara
- Teknik** : Cetak kempa, Gergaji, Patri,
- Finishing** : *Electroplating* (Perak dan Emas)
- Berat** : 785.7 Gram

## **Deskripsi Karya** :

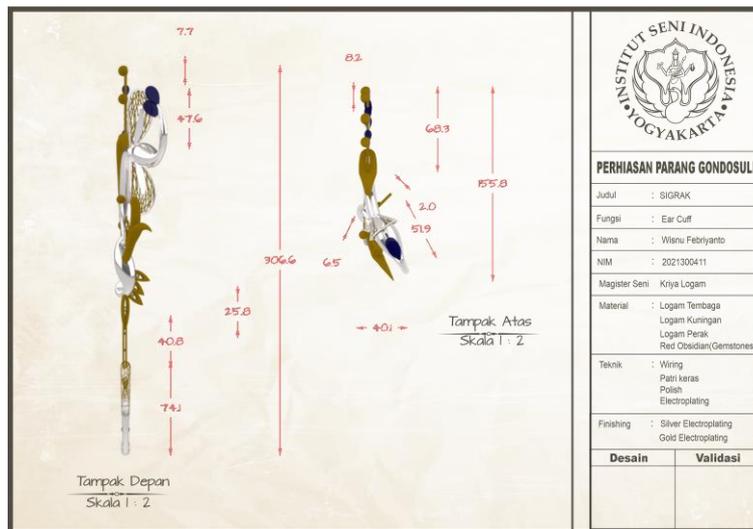
Karya diatas berjudul: *Cuklak*. Cuklak diambil dari kata kerja Bahasa Jawa yang berarti menembus keatas.Karya ini merupakan perhiasan tiara atau mahkota yang dibuat dari bahan tembaga dan kuningan menggunakan beberapa Teknik pahat, gergaji dan patri dengan dipadu batu obsidian biru Teknik Finishing menggunakan Teknik *electroplating*. Pelapisan menggunakan logam perak dan emas untuk menambah nilai estetika pada karya perhiasan ini.

Tiara dikenakan mengelilingi kepala.Perhiasan tiara ini dirancang dengan mengarah keatas. Bentuk rancangan untuk memberikan perbedaaan dari perhiasan lainnya yang sudah ada. Tiara diberikan hiasan berupa Motif Parang Gondosuli yang dicetak menggunakan alat cetak kemudian disusun secara acak dengan arah meninggi. Hiasan yang mengelilingi kepala diibaratkan sebagai pikiran sesesorang yang selalu berkecamuk didalam pikirannya. Setelah mengelilingi kepala, kemudian hiasan diarahkan menjulang keatas mengikuti rangka tiara yang tebuat dari kawat tembaga. Penyusunan ini memberikan arti bahwa pikiran manusia akan terus menjulang tidak aka nada habisnya (apapun isi pikirannya). Seperti layaknya manusia pada umumnya yang tidak akan pernah puas dan selalu akan bermimpi. Kondisi ini wajar karena manusia selalu termotivasi dari Impian-impian yang ideal. Bunga -bunga ini merupakan representasi bunga gondosuli, yang akan memberikan semngat melalui semerbak wanginya. Bunga-bunga juga akan diperindah dengan memadukan batu obsidian sebagai putik dari bunga gondosuli. Diharapkan akan menambah nilai estetis dari perhiasan ini.

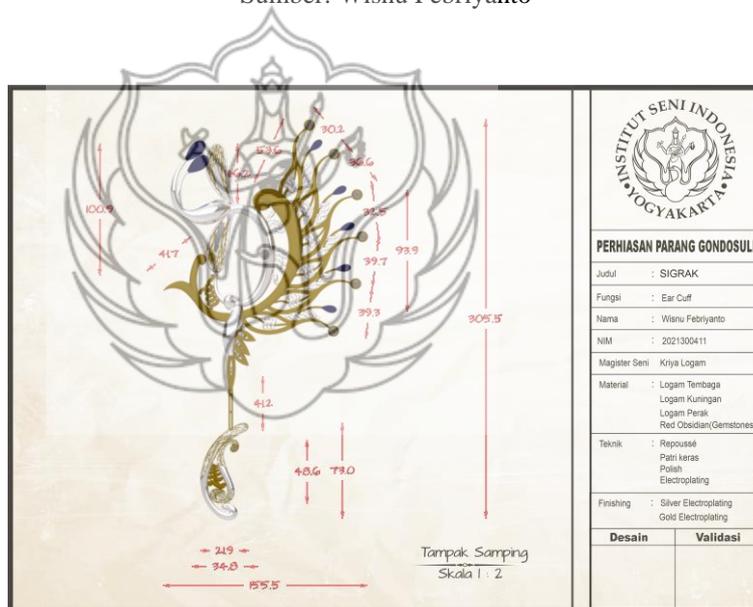
## 6. Tinjauan Karya 6



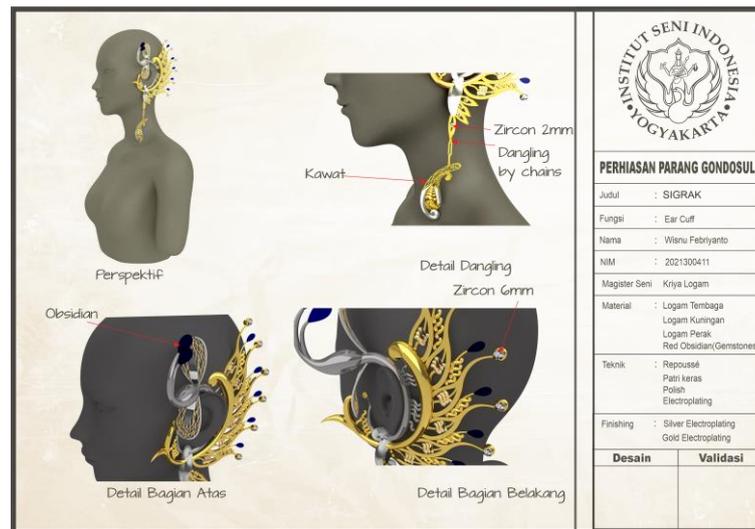
*Gambar 74 Karya perhiasan earcuff: Sigrak*  
Fotografer: Wisnu Febriyanto



Gambar 75. Gambar proyeksi perhiasan Ear cuff: Sigrak (Lembar 1.)  
Sumber: Wisnu Febriyanto



Gambar 76. Gambar proyeksi perhiasan Ear cuff: Sigrak (Lembar 2.)  
Sumber: Wisnu Febriyanto



Gambar 77. Gambar proyeksi perhiasan *Ear cuff: Sigrak* (Lembar 3.)  
Sumber: Wisnu Febriyanto

### Keterangan Karya:

**Judul** : *Sigrak*  
**Material** : Tembaga + Kuningan  
**Fungsi** : Aksesori Telinga  
**Teknik** : Cetak kempa, Gergaji, Patri,  
**Finishing** : *Electroplating* (Perak dan Emas)

**Deskripsi Karya** :

*Sigrak* diambil dari kata sifat dalam Bahasa Jawa, yang berarti semangat. Karya perhiasan ini masih berpasangan dengan perhiasan sebelumnya berupa aksesoris kepala. Pada perhiasan ini disusun dengan teruntai kebawah. Bagian atas membentuk bunga sebagai penggambaran dari bunga gondosuli yang selalu menebarkan keharuman. Bagian tengah merupakan hiasan dengan bentuk melengkung mengikuti garis daun telinga. Pada bagian luarnya di beri pengayaan dari bentuk sayap. Logam dengan bentuk motif parang ditempel diantara sayap-sayap tersebut. Seakan akan nilai-nilai yang terkandung pada Motif Parang Gondosuli tidak akan lekang ditelan zaman. Akan selalu menebar atau memancarkan semangat untuk

berbuat Kebajikan. Selanjutnya pada bagian bawah menggantung penda atau liontin yang dirancang dengan bentuk dasar garis lengkung yang membingkai motif parang. Ini mendeskripsikan bahwa hidup selalu didasari dengan semangat kebaikan supaya membuahkan hasil yang baik pula. Dan semua itu diawali dari bawah supaya kedepannya semangat kebaikan akan memberikan dampak positif.



## **BAB V**

### **KESIMPULAN dan SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Motif Parang Gondosuli menjadi inspirasi pada penciptaan karya perhiasan. Motif Parang Gondosuli yang sudah jarang diekspose selanjutnya dikreasikan dan ditransformasi karya perhiasan. Dasar-dasar desain transformasi menjadi bagian dari Morfologi bentuk, dimana proses perubahan bentuk dari bentuk asal menjadi bentuk baru. Teknik “*SCAMPER*” menjadi cara supaya memudahkan proses transformasi. Salah satu cara dengan mengkreasikan Motif Parang Gondosuli dengan memadukan beberapa unsur pendukungnya sebagai sumber ide dalam penciptaan dan perwujudan karya kriya (perhiasan logam).

Pengolahan bentuk perhiasan dengan mengacu pada teori estetika, utamanya berkenaan dengan nilai atau unsur-unsur seni rupa. Pengolahan bentuk garis lengkung (kurva), bidang organik, volume dengan penyusunan yang artistik sebagai upaya untuk menampilkan nilai keindahan yang melekat pada karya perhiasan. Pemikiran tersebut kemudian mengarah pada kreasi karya perhiasan dengan bentuk perhiasan tiga dimensi. Kaidah atau asas tiga dimensi diaplikasikan pada penciptaan perhiasan sehingga membentuk perhiasan yang secara kuantitas berukuran besar dibandingkan dengan bentuk perhiasan pada umumnya dan terkesan masif tetapi mengandung nilai keindahan, artistik dan keunikan.

Motif Parang Gondosuli memiliki keunikan dan keindahan. Bentuk Motif Parang Gondosuli berbanding lurus dengan makna garis lengkung (*life of beauty*) dengan unsur-unsur seni rupa. Beberapa unsur-unsur seni rupa yang ada pada motif ini mampu menyiratkan sebuah makna. Karya perhiasan dirancang dengan mengacu pada semangat: keceriaan, ekspresif, dinamis, luwes, gemulai dengan arah gerak ke segala arah. Dengan mengembangkan semangat tersebut dapat tercipta bentuk bentuk perhiasan yang lebih menarik perhatian, tidak terikat pada dengan aturan atau kaidah perhiasan. Nilai

ekspresif tidak bisa lepas dari kaidah perhiasan dengan tetap memiliki nilai guna (*Art Function/ Applied Art*).

Bentuk yang tercipta lebih mengutamakan unsur-unsur estetika dan artistik. Artinya dengan menggali bentuk dasar motif kemudian dirancang dengan melibatkan kreativitas maka tercipta perhiasan dengan bentuk yang unik. Dengan begitu bentuk perhiasan dominan pada bentuk kreasi baru dengan mengangkat hasil kebudayaan tradisional untuk diolah menjadi bentuk-bentuk yang lebih energik, inovatif dan dinamis dengan sentuhan masa kini.

Mewujudkan gagasan tentang perhiasan dengan menggali dan mengolah sisi visual dan falsafah dari Motif Parang Gondosuli yang dikreasikan dengan memaksimalkan unsur material (bahan) dan keteknikan. Secara kepraktisan karya perhiasan ini dibuat menggunakan material yang mudah diperoleh seperti logam pelat tembaga dan kuningan yang sudah tidak terpakai. Bahan logam dibentuk dengan mengedepankan ketrampilan tangan sebagai ciri kepraktisan. Material perhiasan diolah dan diproses dengan bentuk kreasi sedemikian rupa sehingga dapat mengekspresikan ide rancangan. Saran

Proses kreatif seorang seniman tidaklah diperoleh secara instan. Melakukan uji coba eksperimen, rekayasa menjadi sesuatu yang lumrah untuk dilakukan. Proses ini supaya mendapatkan hasil yang maksimal dan sesuai ekspektasi. Untuk memenuhi konsep berkarya perlu menggali lebih dalam tentang ide dasar penciptaan supaya hasil karya relevan dengan ide dasar penciptaan.

Selama proses perwujudan karya perhiasan ini menemui beberapa kendala dari mulai proses perancangan, pembuatan *mock up* sampai pada proses finishing karya. Pada proses pembuatan *mock up* penulis telah menggunakan beberapa material tetapi semua kurang merepresentasikan karya sesuai dengan rancangan. Sampai akhirnya menemukan ide dengan teknologi printer tiga dimensi, yang dapat menghasilkan cetakan dengan bentuk dan ukuran sesuai dengan modelling tiga dimensi. Dengan begitu hasil cetakan dapat ditinjau

untuk menguji kekurangan dan kelebihan karya dari segi konstruksi, ukuran (dimensi) maupun bentuknya.

Pada awalnya proses pembentukan motif pada kalung dilakukan secara manual dengan teknik ukir logam, ternyata Teknik ini membutuhkan waktu lama dengan hasil kurang presisi sehingga sewaktu disambung patri mengalami kesulitan karena bentuk satu dengan bentuk lainnya tidak simetris. Dari sini kemudian muncul ide untuk menggunakan Teknik drag atau cetak tekan dengan harapan bentuk yang dihasilkan akan seragam dan proses penyambungan dilakukan dengan mudah. Pada pembuatan *moulding drag* dibuat dengan menggunakan mesin *CNC 5 Axis* dengan menggunakan aplikasi *CAD (Computer-Aided Design)* dan *CAM (Computer-Aided Manufacturing)*. Proses ini di tempuh supaya hasilnya lebih presisi sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Percobaan berbagai formula patri perak juga dilakukan. Formula ini bertujuan supaya menghasilkan smabungan patri dengan kuat dan permukaan patri menjadi rapi sehingga proses finishing tidak mengalami kesulitan.

Penciptaan ini masih banyak kekurangan, terutama pada kualitas bentuk perhiasan. Penciptaan selanjutnya yang perlu dikaji lagi mengenai bentuk rancangan supaya mendapatkan hasil rancangan dengan bentuk yang lebih baik, estetis artistik. Pertimbangan tersebut berkaitan dengan: penggalian ide dasar, pemahaman unsur senirupa, pemahaman tentang dasar kekriyaan, perancangan. Pada perwujudan karya yang perlu diperhatikan adalaah dengan menerapkan tahap-tahap penciptaan seperti: pembuatan rancangan, pembuatan gambar kerja (*visual project*) sebagai acuan berkarya, pembuatan *prototype*, Teknik yang digunakan, pemilihan finishing yang tepat shingga karya akan sesuai dengan konsep rancangan awal. Dengan begitu tercipta perhiasan yang lebih layak.

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku

1990. *Ensiklopedia Nasional Indonesia* Jild 3. PT Cipta Adi Pustaka. Jakarta
2008. *Jewelry Design*. Daab
- A.N.J.Th.a Th. Van der Hoop, 1949, *Indonesische Siermotievenem Ragam-Ragam Perhiasan Indonesia Indonesian Ornamental Design*, Koninklijk Bataviaasch Genootschap Van Kunsten En Wetenschappen, Bandung
- Dharsono, Sony Kartika 2004. *Seni Rupa Modern*, Rekayasa Sains, Bandung.
- Dinas Perindustrian dan Perdagangan .2016. *Motif Batik Tradisional Yogyakarta: Yogyakarta Traditional Batik Designs*, Yogyakarta.
- Djelantik, A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Penerbit Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia. Bandung.
- Dormer, Peter. Dan Ralph Turner, 1991. *The New Jewelry Trends + Traditions*, Thames & Hudson, London, Britania Raya.
- Drutt, Helen W., English, H.D.W. dan Peter Dormer, 1995, *Jewelry of Our Time: Art Ornament and Obsesion*, Thames and Hudson, London.
- Duckenfield, Mark. 2016. *The Monetary History of Gold: A Documentary History, 1660–1999*. Routledge Taylor and Francis Group London and NewYork.
- Ebdi Sanyoto. Sadjiman, 2005, *Dasar-Dasar Tata Rupa & Desain (Nirmana)*, Arti Bumi Intaran, Yogyakarta.
- Ensiklopedi Nasional Indonesia Edisi 13*.1990. PT Cipt Adi Pustaka. Jakarta.
- Ensiklopedi Nasional Indonesia Edisi 3*.1990. PT Cipt Adi Pustaka. Jakarta.
- Garuda Indonesia COLOURS*. 2018 Edisi Mei. Jakarta
- Gustami, SP. 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur: Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Prasista, Yogyakarta.

Gustami, SP. 2008. Nukilan Seni Ornamen *Indonesia*. Arindo Nusa media Yogyakarta.

Hamidi, G.H.A. 2018. *Penambahan Tokoh Baru Isaac Mc.Dougal Pada Prolog Cerita Anime Fullmetal Alchemist: Brotherhood*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.

Hendriyana, Husein. 2019. Rupa Dasar Nirmana Asas dan Prinsip Dasar Seni *Visual*. ANDI. Yogyakarta.

Irawan, Bambang. Priscilla Tamara. 2013. *Dasar-Dasar Desain Untuk Arsitektur, Interior-Arsitektur, Seni rupa, Desain Produk Industri dan Desain Komunikasi Visual*. Griya Kreasi. Jakarta.

Kertajaya, Hermawan dan Iwan Setiawan. 2014. *WOW Marketing*, Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.

Kusrianto, Adi. 2013, *Batik Filosofi, Motif dan Kegunaan*. Andi Offset. Yogyakarta.

Liang Gie, The. 2005. *Filsafat Keindahan*. Pusat Belajar Ilmu Berguna. Yogyakarta

Love, Goerge dan Harun A.R., 1983. *Teori Dan Praktek Kerja Logam*, Terj. Harun A.R., Erlangga. Jakarta.

Malins, J, J. Ure & C. Gray., *The Gap: Addressing Practice-Based Research Training Requirements for Designers*, Aberdeen, United Kingdom: The Robert Gordon University, 1996

Mankey, Charlotte & Tortora, Phyllis. *The Fairchild Dictionary of Fesyen*. London: Laurence King

McCabe Elliot, Inger. 2004. *Batik Fabled Cloth Of Java*. Periplus Edition. New York.

Mifzal, Abiyu. 2012. *Mengenal Ragam Batik Nusantara*. Javalitera. Yogyakarta.

Murywati S, GBRAY Darmokusumo. 2015 *Batik Yogyakarta dan Perjalanannya Dari Masa ke Masa*. Cetakan ke-1. Kakilangit Kencana Jakarta

Murywati S, GBRAY Darmokusumo. 2015 *Batik Yogyakarta dan Perjalanannya Dari Masa ke Masa*. Cetakan ke-1. Kakilangit Kencana Jakarta.

Nizam, Akhmad. 2013. *Transformasi Bentuk dan Makna Ragam Hias*. IKKJ Publisher Yogyakarta.

Palgunadi, Bram, *Disain Produk 1: Disain, Disainer, dan Proyek Disain*, Bandung : ITB, 2007.

Palgunadi, Bram. 2008. *Disain Produk 3: Mengenal Aspek Disain*. ITB. Bandung.

Putra. Reza. Asnawi. M. Sayiti, Muhamad. 2019, *Pengantar Pengolahan Bahan Logam*, Sefa Bumi Persada, Aceh

Saleh, A. Azhar. 2014, "Electroplating Teknik Pelapisan Logam Dengan Cara Listrik." Yrama Widya, Bandung

Sekarjagad. 2015. *Batik Indonesia Mahakarya Penuh Pesona*. Kakilangit Kencana Jakarta

Sidiq, Fajar dan Aming Prayitno. 1979. *NIRMANA*. STSRI, Yogyakarta.

Sumardjo, Jakob, 2014, *Estetika Paradoks*, Kelir, Bandung.

Susanto, Sewan S.K. 1980, *Seni Kerajinan Batik Indonesia*, Balai Penelitian Batik dan Kerajinan, Lembaga Penelitian dan Pendidikan Industri, Departemen Perindustrian R.I., Jakarta.

Susanto, Sewan S.K. 1984. *Seni Dan Teknologi Kerajinan Batik*. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasa Dan Menengah. Jakarta

Suwardi dan Daryanto, 2018, *Teknik Fabrikasi Pengerjaan Logam*, GravaMedia, Yogyakarta.

Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1989. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Cetakan Keempat*. Balai Pustaka Jakarta.

Wayan, I Mudana. 2016. *Transformasi Seni Lukis Wayang Kemas Dalam Era Postmodern*. Instut Seni Indonesia Denpasar.

Yudoseputro, Wiyoso. 1983. *Seni Kerajinan Indonesia*. Departemen Pendidikan Kebudayaan. Jakarta.

## B. Tulisan Ilmiah

Haryono, Timbul. 1994. “*Aspek Teknis Simbolis Artefak Perunggu Jawa Kuno Abad VIII-X*” (Disertasi Untuk Memperoleh Gelar Doktor dalam Ilmu Sastra pada Universitas Gadjah Mada Yogyakarta).

Swandanu, Trevianto Yudiantoro.2020. “*Motif Batik Parang Barong Sebagai Ide Pembuatan Perhiasan Wanita*”. Institut Seni Indonesia. Yogyakarta

## C. Internet

<https://thepalacejeweler.com/product-category/kekaseh/>

<https://kumparan.com/tugujogja/motif-motif-batik-muncul-dan-terinspirasi-dari-relief-candi-1538489777210857685/full>

<https://www.tinkeread.com/things/IWxUwgvF6Ix-cadclass-xyz-axis>

<https://www.goodnewsfromindonesia.id/wpcontent/uploads/2009/10/JA2148x300>.

<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2016/03/28/makna-batik-parang-yang-tak-sembarangan>

<https://buku.kompas.com/read/2123/3-properti-tari-jaipong-khas-budaya-jawa-barat-yang-perlu-kamu-ketahui>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
PROGRAM PASCASARJANA

Nomor : 415/IT4.4.1/PG/2022  
Lamp. : -  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth.  
**Bapak/Ibu Sekretariat Puro Pakualaman**  
Jl. Masjid No.46, Gunungketur, Pakualaman, Yogyakarta  
Daerah Istimewa Yogyakarta 55166

Yang bertanda tangan dibawah ini saya, Asisten Direktur I Program Pascasarjana ISI Yogyakarta memohonkan izin mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Wisnu Febriyanto  
NIM : 2021300411  
Program Studi : Seni Program Magister  
Minat Studi : Penciptaan Seni  
Minat Utama : Kriya Logam  
Keperluan : Penelitian dalam rangka menyusun Tugas Akhir dengan judul  
"Luk motif Parang Gondosuli Gaya Yogyakarta dalam Untaian  
Perhiasan"  
Waktu Penelitian : bulan Juli sampai Agustus 2022

Mohon kepada yang bersangkutan dapat diberi izin dan bantuan seperlunya guna tercapainya tujuan tersebut.

Demikian surat permohonan ini saya sampaikan, atas segala perhatiannya diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 19 Juli 2022

Asisten Direktur I,  
  
D. Pr. Sunarto Wisetroto, M.Hum  
NIP. 19620429 198902 1001

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian Batik Parang Gondosuli di Puro Pakualaman

### LEMBAR SURVEY UKURAN JARI LINGKAR & GELANG

No.	Nama	Usia (tahun)	Tinggi Badan (Cm)	Berat Badan (Kg)	Lingkar Jari (mm)					Lingkar Gelang (mm)	Paraf
					Ibu jari	Telunjuk	Tengah	Kelingking	Manis		
1	Vera	38	155	80	22	23	24	<del>13</del> 14	22	23	<i>[Signature]</i>
2	Ais	19	162	43	17	13	14	4	11	18	<i>[Signature]</i>
3	sekar	19	155	42	6	10	11	4	8	18	<i>[Signature]</i>
4	Nia	34	151	60	20	19	19	<del>15</del> 9	15	18	<i>[Signature]</i>
5	Via	26	160	59	15	12	12	6	8	18	<i>[Signature]</i>
6	LoLi	32	169	53	17	13	15	<del>14</del> 9	14	18	<i>[Signature]</i>
7	Reny	42	160	50	17	13	14	5	12	18	<i>[Signature]</i>
8	Logis	33	155	70	17	15	16	8	13	18	<i>[Signature]</i>
9	April	20	150	38	17	15	14	5	10	17	<i>[Signature]</i>
10	Dea	21	162	44	14	13	12	5	8	13	<i>[Signature]</i>
11	Titin	22	157	61	18	16	16	<del>15</del> 8	15	21	<i>[Signature]</i>

LEMBAR SURVEY

1

No.	Nama	Usia (tahun)	Tinggi Badan (Cm)	Berat Badan (Kg)	Lingkar Jari (mm)					Lingkar Gelang (mm)	Paraf
					Ibu jari	Telunjuk	Tengah	Kelingking	Manis		
12	Sari Agustina	38	160	79	20	19	18	9	17	20	
13	Dewi. W.	28	165	53	15	15	14	5	8	18	
14	Ratna harimurti	35	155	56	19	15	13	8	13	17	
15	Rani	34	157	62	18	15	15	8	13	14	
16	Vika	43	156	55	12	10	10	4	8	12	
17	Fitria	36	160	48	15	10	9	3	6	13	
18	Nadya	32	158	47	13	10	11	4	8	13	
19	Pofi	27	155	56	13	11	11	4	10	16	
20	Defin	40	156	60	13	13	13	5	10	12	
21	Pukti	38	157	63	16	14	15	7	12	18	
22	Ummi Afrahunnisa	25	158	60	14	16	16	7	14	16	
23	Prima.	34	157	49	12	10	10	3	6	12	
24	Dwinda.F	30	160	80	17	15	16	6	14	17	
25	Anna Mulyati	27	162	67	16	14	13	7	12	18	

Lampiran 2. Hasil survey pengukuran lingkar jari dan lingkar gelang



Gambar 78 Display pameran karya perhiasan 1.



Gambar 79 Display pameran karya perhiasan 2



Gambar 80. Foto penulis bersama tim penguji



Gambar 81 Foto penulis bersama tim penguji di ruang pameran



Lampiran 3 Katalog pameran karya

## Glosarium

- Abstrak** : Tidak berwujud; tidak berbentuk; mujarad; niskala
- Adiluhung** : Ungkapan untuk karya-karya masalalu yang merujuk pada mulia dan utama, luar biasa niali keindahan dan filosofinya. Karakter budaya ini bersifat estafet atau berkelanjutan terus berkembang, tidak berhenti pada satu generasi namun terus berkembang dari masa lalu, kuni dan masa depan.
- Akultisasi** : Percampuran dua kebudayaan atau lebih yang saling bertemu dan saling mempengaruhi
- Rekristalisasi** : (Istilah bidang Metalurgi). Prosedur dimana material (logam) diberi tekanan tinggi untuk meningkatkan kekerasan, ketangguhan dan keuletannya. Proses ini ditandai dengan perubahan komposisi kimia serta pembentukan butir baru dengan tekanan tambahan. Karakteristik rekristalisasi adalah perlunya tekanan tinggi, pembentukan struktur logam dengan tegangan yang lebih kecil dan tidak adanya perubahan ukuran susunan. Sehingga tidak memerlukan panas untuk membentuk struktur baru.
- Artefak** : Benda-benda, seperti alat, perhiasan yang menunjukkan kecakapan kerja manusia (terutama pada zaman dahulu) yang ditemukan melalui penggalian. Artefak bisa terbuat dari kayu, batu, logam, perunggu, tulang hewan, atau yang lainnya.
- Budaya** : Cara hidup yang berkembang serta dimiliki bersama oleh kelompok orang, dan diwariskan dari generasi ke generasi.
- Ceplok** : Bulatan (berwarna dan sebagainya) untuk hiasan (bahasa Jawa)
- Curigo** : Istilah kata Curigo sendiri artinya bilahan keris.
- Daur kehidupan** : Fase perkembangan makhluk hidup dari lahir, tumbuh menjadi dewasa, dan kemudian menghasilkan keturunan.

- Deformasi** : Teknik menggambar obyek yang secara realistis dapat mengubah sedikit susunannya. Sementara stilasi hampir mengubah semua bentuk aslinya menjadi bentuk baru.
- Eksotisme** : Paham yang menonjolkan keeksotisan atau keistimewaan; sesuatu yang memiliki daya tarik khas karena belum banyak diketahui secara umum.
- Embrio** : Benih (bibit) yang akan menjadi sesuatu.
- Empu** : Orang yang sangat ahli (terutama ahli membuat keris dan seni lainnya).
- Estetis** : Mempunyai arti nilai dari suatu keindahan yang kita rasakan setelah kita rasakan maka kita pun akan menilai seberapa indah objek tersebut.
- Herbal** : Diserap dari kata *herba* yang berarti secara umum merupakan kelompok komponen tumbuhan yang luas namun tidak mencakup sayuran dan komponen tumbuhan lainnya yang menjadi nutrisi makro dalam gizi manusia (umbi, sereal/pangan). Herba umumnya sangat beraroma dan digunakan sebagai bumbu dapur, bahan baku pewangi, obat-obatan, dan kebutuhan spiritual.
- Intangible Aspect** : Aset tidak berwujud atau aset yang tidak bersifat fisik. Seperti: nilai, kualitas, filosofi, makna.
- Jemparing** : Bahasa Jawa- nama senjata yang dilepaskan dengan busur (panah)
- Kebudayaan** : Semua hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat (Selo Soemardjan).  
Kompleks yang mencakup pengetahuan kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan lain kemampuan-kemampuan yang didapatkan oleh manusia sebagai anggota masyarakat
- Kontemplasi** : Renungan dan sebagainya dengan kebulatan pikiran atau perhatian penuh.
- Kriya (craft)** : Sesuatu yang dibuat dengan tangan dan sangat indah. Seni terap ini menitik beratkan pada ketrampilan tangan

untuk mengolah bahan baku yang ada menjadi benda/produk yang bernilai fungsi dan estetika.

- Pamor*** : 1. Baja putih yang ditempatkan pada bilah keris; 2. Lukisan pada bilah keris, yang dibuat dari baja putih; 3. Semarak (keindahan, kemuliaan, dan sebagainya); perbawa.
- Pereng*** : Teras miring pada lahan pertanian atau tebing.
- Presisi*** : Tingkat kedekatan pengukuran kuantitas terhadap nilai yang sebenarnya.
- Rimpang*** : Modifikasi batang tumbuhan yang tumbuhnya menjalar di bawah permukaan tanah dan dapat menghasilkan tunas dan akar baru dari ruas-ruasnya. Seperti: tanaman *jahe*, *kunyit*, *laos*.
- Sanepo*** : Bahasa Jawa, mengandung pengertian pengungkapan atau penyampaian terhadap suatu hal dengan cara samar, tersembunyi, atau tidak langsung. Istilah sanepo sering digunakan oleh tokoh-tokoh penting di era kerajaan di Jawa dahulu untuk menyampaikan pesan-pesan yang memiliki makna simbolik.
- Hard skill*** : Merujuk pada keahlian teknis atau spesifik yang diperlukan dalam pekerjaan tertentu. Biasanya, keahlian ini bisa diperoleh melalui pendidikan formal, pelatihan khusus, atau sertifikasi.
- Soft skill*** : Merujuk pada sifat dan atribut kepribadian yang memengaruhi interaksi antarpersonal di lingkungan kerja. Skill ini tidak dapat dipelajari secara formal melalui pendidikan, tetapi lebih terkait dengan aspek emosi dan interpersonal seseorang.
- Seni*** : Seni adalah hasil atau proses kerja dan gagasan manusia yang melibatkan kemampuan terampil, kreatif, kepekaan indera, kepekaan hati dan pikir. Proses ini menghasilkan karya yang indah, selaras, dan bernilai.
- Simbol*** : Lambang yang mengandung makna atau arti
- Stilasi*** : Penggambaran bentuk dengan menggayakan sebuah obyek atau benda.

- Tangible Aspect*** : Sesuatu yang dapat dirasakan secara fisik atau yang dapat dilihat dan disentuh dengan kata lain aset yang dapat diukur secara fisik.
- Tetesan** : Upacara sunatan bagi anak perempuan di Jawa atau lebih tepatnya membersihkan kewanitaannya. Upacara ini diselenggarakan untuk menandai bahwa seorang anak perempuan sudah menginjak dewasa.
- Visual*** : Dapat diceraap/ tangkap melalui indra penglihatan. Umumnya dikenal dengan sebutan seni rupa.

