

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penciptaan karya ini merupakan cara penulis memperkenalkan Blitar sebagai lumbung ikan koi kepada masyarakat luas. Dalam karya "Blitar sebagai Lumbung Ikan Koi dalam Perhiasan Logam dengan Konsep Puzzle" penulis fokus pada eksplorasi bentuk dan penggabungan visual ikan koi dengan konsep *puzzle*. Perhiasan logam dipilih sebagai media pengungkapan perasaan penulis terkait ikan koi dan semakin berkurangnya peternak ikan koi di Blitar. Meskipun berasal dari sumber ide yang cukup umum yaitu ikan koi, namun penulis menciptakan karya tersebut dengan prinsip estetika sehingga tetap indah.

Dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini menggunakan metode pendekatan estetika yang menyatakan bahwa setiap benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek yang mendasar yaitu: Wujud atau Rupa, Bobot atau Isi, dan Penampilan atau Penyajian. Pendekatan ini dipilih penulis untuk dalam menentukan warna, corak, dan kesempatan yang tepat. Hal tersebut dikarenakan pengambilan sikap yang tepat dapat memunculkan suatu keindahan bagi orang yang melihatnya. Metode penciptaan yang digunakan dalam proses perwujudan karya ini menggunakan metode Tiga Tahap Enam Langkah menurut SP. Gustami. Secara ringkas karakteristik penelitian ini terdiri dalam tiga tahap pengerjaan yaitu : eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Tahap eksplorasi terdiri dari menyelidiki data yang sudah ada kemudian data digunakan untuk mencari bentuk baru. Tahap perancangan merupakan tahap berupa membuat sketsa-sketsa alternatif pada kertas untuk mengetahui ukuran dan presisi bentuk yang akan diterapkan pada logam. Tahap akhir yaitu perwujudan yang merupakan proses perwujudan karya dilakukan dengan tahapan yang runtun agar tidak terjadi keliaran ekspresi atau karya keluar dari tema sebelumnya, yaitu

mulai dari pengumpulan data, analisis sketsa, pembuatan desain, persiapan alat dan bahan, proses pengerjaan atau perwujudan karya serta *finishing*.

Dalam pengerjaan karya ini melalui beberapa proses yaitu tempa, potong, perakitan, dan *finishing*. Proses penciptaan karya menghasilkan 2 set perhiasan yang terdiri dari 6 perhiasan. Perhiasan tersebut meliputi 2 kalung, 2 anting, 1 *earcuff*, dan 1 bros yang terbuat dari bahan perak. Setiap set memiliki nama “*The Lost Hanamori*” dan “*Fusion of Hanamori*”. Hasil dari penciptaan karya ini adalah memvisualkan bentuk ikan koi dengan konsep *puzzle* ke dalam perhiasan logam. Proses menantang dalam penciptaan karya ini adalah proses penggabungan konsep *puzzle* dan bentuk tubuh ikan koi sehingga menjadi serangkaian perhiasan yang indah. Penulis juga menemukan masih banyak yang perlu dibenahi dalam eksplorasi bentuk dan perwujudan karya dengan bentuk ikan koi.

B. Saran

Berakhirnya proses penciptaan karya Tugas Akhir dan laporan berjudul “Blitar sebagai Lumbung Ikan Koi dalam Perhiasan Logam dengan Konsep Puzzle” memberikan pesan dan kesan yang dapat diambil sebagai pembelajaran. Dalam membuat perhiasan, berat suatu karya harus lebih diperhatikan secara lebih rinci. Dalam proses berkarya biasakan manajemen waktu yang lebih baik sehingga karya dapat lebih maksimal. Selalu berusaha semaksimal mungkin walau sering kali merasa jenuh. Perbanyak bersyukur dan juga diimbangi dengan evaluasi untuk hasil yang lebih baik berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Djelantik, 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*, Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Drutt, Helen, 1979. *Olaf Skoogfors, 20th Century Goldsmith*, Philadelphia College of Art, Philadelphia, Pennsylvania.
- E. Sanyoto, Sadjiman, 2010. *Nirmana Elemen-Elemen Seni Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Gustami,SP. 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur, Ide Dasar Penciptaan SeniKriya Indonesia*, Yogyakarta:Prasista.
- Hendranto, Dhyani W. 2021. *Logam Perhiasan sebagai Ekspresi Seni Kontemporer*, Sekolah Pascasarjana, Institut Kesenian Jakarta.
- Hendriyana, Husen, 2021. *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya – Practice-led Research And Practice-based Research – Seni Rupa, Kriya, dan Desain – Edisi Revisi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Widyatmoko, Herwin, 2019. *The Development of Educational Puzzle Game Based on the Local Wisdom Using Flash Media to Educate the Students' Characteristic of Primary School*, Jurnal Ilmiah Kependidikan, Universitas Maria Kudus.