

**PENCIPTAAN PERHIASAN LOGAM SEBAGAI  
REPRESENTASI VISUAL PENOLAKAN  
EKSPLOITASI LUMBA-LUMBA SIRKUS**



**Galuh Bagas Wangi  
NIM 1411842022**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2018**

**PENCIPTAAN PERHIASAN LOGAM SEBAGAI  
REPRESENTASI VISUAL PENOLAKAN  
EKSPLOITASI LUMBA-LUMBA SIRKUS**



Oleh:

**Galuh Bagas Wangi  
NIM 1411842022**


**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni  
2018**

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:


**PENCIPTAAN PERHIASAN LOGAM SEBAGAI REPRESENTASI VISUAL PENOLAKAN EKSPLOITASI LUMBA-LUMBA SIRKUS**

diajukan oleh Galuh Bagas Wangi, NIM 1411842022 Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 27 Juli 2018.

Pembimbing I/Anggota




Dra. Titiana Irawani, M.Sn.  
NIP. 19610824 198903 2 001  
Pembimbing II/Anggota



Alvi Lufiani, S.Sn., MFA  
NIP. 19740430 199802 2 001  
Cognate/Anggota




Budi Hartono, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19720920 200501 1 002  
Ketua Jurusan Kriya/ Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni/Anggota



Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum.  
NIP. 19620729 199002 1 001

Mengetahui:  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.  
NIP. 19590802 198803 2 002

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan ini bahwa pada Laporan Tugas Akhir dengan judul: “Penciptaan Perhiasan Logam Sebagai Representasi Visual Penolakan Eksploitasi Lumba-Lumba Sirkus” berisi karya yang belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi manapun dan sepanjang pengetahuan saya belum pernah terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan secara jelas disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Yogyakarta, 26 Juli 2018



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Galuh Bagas Wangi'.

Galuh Bagas Wangi

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

Kupersembahkan dengan Segala Kerendahan Hati di Hadapan Allah SWT  
Karya Tugas Akhir ini untuk Orang Tua dan Adik Tercinta, Kawan-kawan  
Seperjuangan, dan Pecinta Hewan Khususnya Lumba-lumba.



## MOTTO

*Bersama Kesulitan Pasti Ada Kemudahan.  
Maka Jika Telah Selesai Suatu Urusan, Kerjakanlah Urusan yang Lain*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT berkat limpahan Rahmat dan Karunianya di bulan Ramadhan hingga Syawal 1439 H ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan satu kewajiban sebagai mahasiswa berupa Tugas Akhir guna memenuhi syarat kelulusan sebagai Sarjana di Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini tidak luput dari berbagai doa, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala hormat dan kerendahan hati penulis ucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des, Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum. Ketua Program Studi Kriya Seni.
4. Dra. Titiana Irawani, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah dengan sabar melaksanakan kewajiban sebagai pembimbing dari awal konsep hingga hasil dengan cara yang menyenangkan.
5. Alvi Lufiani, S.Sn., MFA, selaku Dosen Pembimbing II yang telah melaksanakan kewajiban sebagai pembimbing dan pemberian saran untuk material dari awal konsep hingga hasil dengan cara yang mengesankan.
6. Budi Hartono, S.Sn., M.Sn, Selaku Cognate pada ujian Tugas Akhir.
7. Toyibah Kusumawati, M.Sn, selaku Dosen Wali yang telah berperan sebagai pengganti orangtua di jenjang pendidikan ini.
8. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Kriya, Staf Akmawa Seni Rupa dan Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Bapak Priyana Jatmika dan Ibu Sri Mardiyati sebagai kedua orangtua tercinta atas restu dan motivasinya selama ini, serta adik yang telah membantu dengan cara tidak mengganggu.

10. Keluarga besar Salim dan Siswoharjono yang telah mendoakan dengan caranya masing-masing.
11. Keluarga besar Salim Silver diantaranya mbak Wahyu, mbak Lisa, mbak Nevi, pak Cahyadi, mbak Eni, mbak Marni, mbak Mini, pak Sugeng, pak Jono, pak Parlina, pak Sadi, mas Teguh, mas Affandi, pak Jono, mas Erfan, mas Wahyudi, pak Jumakir, mas Parno, mbak Win, mbak Ari, mbak Yanti, mbak Mus, mbak Fauzah yang tidak bosan mendengar ide dan selalu bersedia membimbing melalui pengalaman yang berharga.
12. Teman-teman sesama minatan logam Sza Sza Anggun, Monica Wijaya, dan Khory Oktaviani Yonanda yang sering bertukar pikiran mengenai karya dan pelajaran kehidupan.
13. Ariska Dela Arintika yang dengan sabar membantu terwujudnya karya logam kombinasi keramik.
14. Deni Nofiantoro yang dengan sabar membantu terwujudnya karya logam kombinasi resin.
15. Hesti Kristiyati yang sudah bersedia membantu sesi pemotretan perhiasan untuk keperluan poster dan katalog pameran.
16. Seluruh teman-teman satu angkatan yang telah berbagi kebahagiaan serta keluh kesah selama menjalankan perkuliahan hingga Tugas Akhir.
17. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu. Semoga Allah SWT menggantinya dengan segala kebaikan di dunia maupun di akhirat.

Yogyakarta, 26 Juli 2018



Galuh Bagas Wangi



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	v
MOTTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	2
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....	3
D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan.....	3
1. Metode Pendekatan .....	3
2. Metode Penciptaan .....	5
BAB II KONSEP PENCIPTAAN .....	9
A. Sumber Penciptaan.....	9
B. Landasan Teori.....	14
BAB III PROSES PENCIPTAAN .....	17
A. Data Acuan.....	17
1. Data Acuan Lumba-lumba Sirkus yang Tereksplorasi.....	17
2. Data Acuan Perhiasan .....	19
B. Analisis Data Acuan.....	20
C. Rancangan Karya .....	22
D. Proses Perwujudan .....	36
1. Alat dan Bahan .....	36
2. Teknik Pengerjaan .....	48
3. Tahap Perwujudan .....	50

E. Kalkulasi Biaya .....	61
1. Kalkulasi Biaya Karya.....	61
2. Rekapitulasi Biaya Keseluruhan .....	64
BAB IV TINJAUAN KARYA .....	65
A. Tinjauan Umum .....	65
B. Tinjauan Khusus .....	66
BAB V PENUTUP.....	84
A. Kesimpulan .....	84
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA .....	87
DAFTAR LAMAN.....	88
LAMPIRAN.....	89



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Alat Lebur Perak.....	36
Tabel 2. Alat Tatah.....	38
Tabel 3. Alat Patri.....	40
Tabel 4. Alat <i>Polish</i> .....	41
Tabel 5. Alat Pembuatan Keramik.....	42
Tabel 6. Alat <i>Laser Cutting</i> .....	42
Tabel 7. Bahan Lebur Perak.....	43
Tabel 8. Bahan Tatah.....	44
Tabel 9. Bahan Patri.....	45
Tabel 10. Bahan <i>Polish</i> .....	45
Tabel 11. Bahan Keramik.....	46
Tabel 12. Bahan <i>Laser Cutting</i> .....	47
Tabel 13. Bahan Resin.....	48
Tabel 14. Tahap Perwujudan Perhiasan.....	50
Tabel 15. Tahap Perwujudan Keramik.....	58
Tabel 16. Tahap Perwujudan <i>Laser Cutting</i> .....	59
Tabel 17. Tahap Perwujudan Resin.....	60
Tabel 18. Kalkulasi Biaya Karya I.....	61
Tabel 19. Kalkulasi Biaya Karya II.....	61
Tabel 20. Kalkulasi Biaya Karya III.....	62
Tabel 21. Kalkulasi Biaya Karya IV.....	62
Tabel 22. Kalkulasi Biaya Karya V.....	62
Tabel 23. Kalkulasi Biaya Karya VI.....	63
Tabel 24. Kalkulasi Biaya Karya VII.....	63
Tabel 25. Kalkulasi Biaya Karya VIII.....	63
Tabel 26. Kalkulasi Biaya Karya IX.....	64
Tabel 27. Rekapitulasi Biaya Karya.....	64

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Practice-led Research: Sebuah Kerangka Praktik</i> . ....	7
Gambar 2. Anatomi Lumba-lumba. ....	12
Gambar 3. Lumba-lumba Sirkus Sedang Berenang di Sebuah Kolam Kecil .....	12
Gambar 4. Lumba-lumba Sirkus Sedang Diangkut Menggunakan Tanduk. ....	13
Gambar 5. Lumba-lumba Sirkus Sedang Menunggu “Penghargaan” .....	13
Gambar 6. Lumba-lumba Sirkus Sedang Melompati Cincin Api. ....	17
Gambar 7. Lumba-lumba Sirkus Sedang Melompat. ....	17
Gambar 8. Lumba-lumba Diangkut Menggunakan Jaring. ....	18
Gambar 9. Lumba-Lumba Tampak Dikurung di Sebuah Kolam. ....	18
Gambar 10. Gijs Bakker, <i>Black to White</i> , 2017. ....	19
Gambar 11. Gijs Bakker, <i>The Blast</i> , 2010. ....	19
Gambar 12. Contoh Perhiasan Oleh Luisa Bruni, Berjudul <i>Times Old</i> . ....	20
Gambar 13. Galuh Bagas Wangi, Sketsa Kalung, 2018 .....	22
Gambar 14. Galuh Bagas Wangi, Desain Kalung, 2018. ....	23
Gambar 15. Galuh Bagas Wangi, Sketsa Gelang, 2018. ....	23
Gambar 16. Galuh Bagas Wangi, Desain Gelang, 2018. ....	24
Gambar 17. Galuh Bagas Wangi, Sketsa Kalung, skala 1:2, 2018. ....	24
Gambar 18. Galuh Bagas Wangi, Desain Kalung, skala 1:2, 2018 .....	25
Gambar 19. Galuh Bagas Wangi, Sketsa <i>Earpiece</i> , 2018. ....	25
Gambar 20. Galuh Bagas Wangi, Desain <i>Earpiece</i> , 2018 .....	26
Gambar 21. Galuh Bagas Wangi, Sketsa Bros, skala 1:2, 2018 .....	26
Gambar 22. Galuh Bagas Wangi, Desain Bros, skala 1:2, 2018. ....	27
Gambar 23. Galuh Bagas Wangi, Sketsa Cincin, 2018. ....	27
Gambar 24. Galuh Bagas Wangi, Desain Cincin, 2018. ....	27
Gambar 25. Galuh Bagas Wangi, Sketsa Bros, 2018. ....	28
Gambar 26. Galuh Bagas Wangi, Desain Bros, 2018. ....	28
Gambar 27. Galuh Bagas Wangi, Sketsa Kalung, skala 1:2, 2018 .....	29
Gambar 28. Galuh Bagas Wangi, Desain Kalung, skala 1:2, 2018 .....	29
Gambar 29. Galuh Bagas Wangi, Sketsa Bros, 2018. ....	30
Gambar 30. Galuh Bagas Wangi, Desain Bros, 2018. ....	30
Gambar 31. Galuh Bagas Wangi, Sketsa Kalung, skala 1:2, 2018 .....	31
Gambar 32. Galuh Bagas Wangi, Desain Kalung, skala 1:2, 2018 .....	31
Gambar 33. Galuh Bagas Wangi, Sketsa Anting-anting, 2018. ....	32
Gambar 34. Galuh Bagas Wangi, Desain Anting-anting, 2018 .....	32
Gambar 35. Galuh Bagas Wangi, Sketsa Cincin, 2018. ....	33
Gambar 36. Galuh Bagas Wangi, Desain Cincin, 2018. ....	33
Gambar 37. Galuh Bagas Wangi, Sketsa Cincin, 2018. ....	33
Gambar 38. Galuh Bagas Wangi, Desain Cincin, 2018. ....	33
Gambar 39. Galuh Bagas Wangi, Sketsa Subang, 2018 .....	34
Gambar 40. Galuh Bagas Wangi, Desain Subang, 2018. ....	34
Gambar 41. Galuh Bagas Wangi, Sketsa Bros, 2018. ....	35
Gambar 42. Galuh Bagas Wangi, Desain Bros, 2018. ....	35
Gambar 43. <i>Kowi</i> . ....	36

Gambar 44. <i>Spuier</i> .	36
Gambar 45. Cetakan Logam.	37
Gambar 46. Alat Penempa Logam.	37
Gambar 47. Alat Plepet Logam.	37
Gambar 48. Palu dan Alas Ukir.	38
Gambar 49. Alat Tatah Teknik <i>Rancap</i> .	38
Gambar 50. Alat Tatah Teknik <i>Wudul</i> .	38
Gambar 51. Alat Tatah Teknik <i>Usap</i> .	39
Gambar 52. Alat Tatah Teknik <i>Tatas</i> .	39
Gambar 53. Alat Patri Berupa Penjepit dan <i>Spuier</i> .	40
Gambar 54. Alat Patri Berupa <i>Gembosan</i> .	40
Gambar 55. Baskom dan Sikat Berbahan Kawat.	40
Gambar 56. Alat Bor.	41
Gambar 57. Alat <i>Polish</i> .	41
Gambar 58. Butsir.	42
Gambar 59. Tampak dalam Sebuah Tungku Pembakaran Keramik.	42
Gambar 60. Mesin <i>Laser Cutting Non Metal</i> .	42
Gambar 61. Mesin <i>Laser Cutting Metal</i> .	43
Gambar 62. Perak Acir, <i>Alloy</i> , dan Boraks.	43
Gambar 63. Oksigen dan Gas.	43
Gambar 64. Plat Perak 925.	44
Gambar 65. Jabung.	44
Gambar 66. Bahan Patri.	45
Gambar 67. Obat <i>Godhog</i> atau HCl.	45
Gambar 68. Amplas.	45
Gambar 69. Bahan <i>Polish</i> .	46
Gambar 70. Tanah <i>Stoneware</i> Suka Bumi.	46
Gambar 71. Bahan Glasir Cair Berwarna Merah.	46
Gambar 72. Akrilik dengan Ketebalan 2mm.	47
Gambar 73. <i>Stainless Steel</i> dengan Ketebalan 0,4mm.	47
Gambar 74. Resin dan Katalis.	48
Gambar 75. Pewarna Biru dan Hijau.	48
Gambar 76. Peleburan Perak dan <i>Alloy</i> .	50
Gambar 77. Pencetakan Perak.	50
Gambar 78. Penempaan Batang Perak.	51
Gambar 79. Teknik <i>Plepet</i> Logam.	51
Gambar 80. Penuangan Jabung ke Kayu.	51
Gambar 81. Penempelan Plat Perak ke Jabung.	51
Gambar 82. Penempelan Desain ke Plat Perak.	52
Gambar 83. Teknik <i>Rancap</i> .	52
Gambar 84. Pelepasan Desain.	52
Gambar 85. Teknik <i>Wudul</i> .	53
Gambar 86. Teknik <i>Usap</i> .	53
Gambar 87. Pemberian Detail Ornamen.	54
Gambar 88. Teknik <i>Krawang</i> dan Pelepasan Tatahan.	54

Gambar 89. Pengeboran Lubang untuk Batu pada Tatahan.....	55
Gambar 90. Teknik Gergaji.....	55
Gambar 91. Teknik Patri. ....	55
Gambar 92. Pengolesan Obat Hitam pada Perhiasan.....	56
Gambar 93. Penempelan Amplas untuk Teknik <i>Polish</i> . ....	56
Gambar 94. Teknik <i>Polish</i> . ....	56
Gambar 95. Pencucian Perhiasan.....	57
Gambar 96. Teknik <i>Sandblasting</i> .....	57
Gambar 97. Teknik <i>Kneading</i> . ....	58
Gambar 98. Pembentukan Bola.....	58
Gambar 99. Pemotongan Bola. ....	58
Gambar 100. Pembakaran Biskuit.....	58
Gambar 101. Pewarnaan dengan Glasir.....	59
Gambar 102. Teknik <i>Laser Cutting</i> Akrilik untuk Karya 3.....	59
Gambar 103. Teknik <i>Laser Cutting</i> Akrilik untuk Karya 8.....	59
Gambar 104. Teknik <i>Laser Cutting Stainless Steel</i> untuk Karya 5 dan 8.....	60
Gambar 105. Pewarnaan Resin dan Pencampuran Katalis. ....	60
Gambar 106. Penuangan Resin. ....	60
Gambar 107. Pendiaman Resin.....	61
Gambar 108. Karya I.....	66
Gambar 109. Karya II.....	68
Gambar 110. Karya III.....	70
Gambar 111. Karya IV.....	72
Gambar 112. Karya V.....	74
Gambar 113. Karya VI.....	76
Gambar 114. Karya VII.....	78
Gambar 115. Karya VIII.....	80
Gambar 116. Karya IX.....	82

## INTISARI

Penciptaan karya perhiasan berasal dari keprihatinan penulis dengan terungkapnya bukti eksploitasi terhadap lumba-lumba sirkus. Salah satu bukti berwujud cuplikan video yang diunggah oleh *Ric O'Barry Dolphin Project* menunjukkan kekejaman sistem sirkus lumba-lumba keliling karena mereka mengadakan pertunjukan secara berpindah-pindah kota dengan cara yang tidak layak serta penyiksaan berupa membuat lapar lumba-lumba untuk kepentingan latihan trik sirkus. Dari beberapa bukti yang terlihat pada video, *Dolphin Project* membuat sebuah petisi yang bertujuan untuk memberhentikan sirkus lumba-lumba di Indonesia. Petisi tersebut masih membutuhkan ribuan pendukung untuk mencapai tujuannya yaitu meminta presiden beserta pemerintah agar tidak lagi memberi izin kepada penyelenggara sirkus lumba-lumba. Oleh karena itu, perhiasan ini dibuat sebagai ajakan bagi masyarakat untuk mendukung penolakan sirkus lumba-lumba.

Sebuah penciptaan karya diwujudkan dengan berbagai metode. Metode tersebut berupa metode pendekatan dan metode penciptaan. Metode pendekatan pada penciptaan karya ini menggunakan metode *animal rights*, pendekatan estetis, pendekatan ergonomi, dan pendekatan sosiologi seni yang memiliki perannya masing-masing. Metode penciptaan menggunakan metode penciptaan oleh S.P Gustami. Sebagai pendukung metode penciptaan, digunakan juga metode *practice-led research* berupa pendekatan yang berbasis pada sebuah penelitian yang diperoleh dari sebuah praktik.

Karya yang memiliki makna dapat dikatakan berhasil ketika maknanya tersampaikan pada para penikmat seni. Setelah melalui proses panjang berupa konseptualisasi hingga aktualisasi, terciptalah perhiasan dengan bahan dasar perak 925 berkombinasi akrilik, keramik, dan resin yang memiliki peran persuasif dalam hal mengajak untuk tidak mendukung kegiatan eksploitasi lumba-lumba sirkus.

Kata kunci: eksploitasi, lumba-lumba, sirkus lumba-lumba keliling, *practice-led research*, perhiasan

## ABSTRACT

*Creating jewelry based on the ideas of the creator's concern after the footage of traveling dolphin circus exploitation leaked on the website of Ric O'Barry Dolphin Project. The footage shows that the traveling circus's system for the traveling and the training of the dolphin by making them starving is terrible. From the sufficient evidence, Dolphin Project creates a petition to end the last traveling dolphin circus in Indonesia. A thousand of support for the petition is urgently needed to make the president and the government to ban the circus. Therefore, this jewelry has been made to persuade Indonesian to support the campaign of the traveling dolphin circus's banning.*

*A method to produce the jewelry is necessary. The method that been used was the method of approach and method of creation. The methods consist of animal rights, aesthetic approach, ergonomiy approach, and sociology of art approach that has their own role. The method of creation uses S.P Gustami's method and the practice-led research method as a proponent. Practice-led research is a research from a creative work that could lead to academic research.*

*A meaningful artwork could be called successful depends on the delivery of the meaning to the audience. After a long process of conceptualization and actualization, the silver jewelry combined with perspex, ceramic, and resins that had a persuasive role for everyone to not support an exploitation of the dolphin circuses are created.*

*Keywords: exploitation, dolphins, traveling dolphin circus, practice-led research, jewelry*



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Lumba-lumba sirkus adalah hewan yang khusus dilatih untuk melakukan pertunjukan hiburan bagi masyarakat. Di balik meriahnya tepuk tangan penonton, ternyata terdapat kenyataan pahit berupa perlakuan manusia terhadap sesama makhluk ciptaan Tuhan tersebut. Tema penciptaan karya perhiasan berasal dari keprihatinan penulis dengan eksploitasi hewan di Indonesia khususnya lumba-lumba yang dipaksa untuk menghibur penonton sirkus. Hal ini diperkuat dengan adanya situs web dari organisasi non-profit dan non-pemerintah yang mengunggah video mengenai betapa buruknya cara memperlakukan lumba-lumba sirkus. Video tersebut menampilkan lumba-lumba sedang melakukan pertunjukan sirkus di kolam yang sempit bahkan dengan melompati cincin api. Cuplikan video yang diunggah oleh *Ric O'Barry Dolphin Project* tersebut menunjukkan penampilan lumba-lumba sirkus keliling di Indonesia. Seperti yang terjadi di SeaWorld atau *dolphinariums* di seluruh dunia, lumba-lumba dipaksa untuk melakukan sebuah atraksi kemudian diberi "penghargaan" berupa ikan kecil yang sudah mati. Pemaksaan tersebut diawali dengan membiarkan lumba-lumba merasa kelaparan, kemudian diberi makan dengan syarat harus melakukan trik-trik sirkus terlebih dahulu.

Semua lumba-lumba yang ada dalam kolam penangkaran tidak bisa berenang jarak jauh, sehingga mengalami stres karena mereka terbiasa untuk berenang berkilo-kilo meter setiap hari ketika hidup di laut lepas. Gerak mereka yang terbatas dan terisolasi di kolam penangkaran menyebabkan stres dan berdampak pada kesehatan yang memburuk. Lumba-lumba ditangkarkan secara individu atau hanya dengan satu lumba-lumba lain. Tindakan tersebut sangat tidak alami karena seharusnya lumba-lumba hidup secara berkelompok sebagai hewan sosial. *The American Scientific Authority* membuat laporan pada tahun 2012 yang menyebutkan bahwa lumba-lumba harus memiliki "hak asasi" meliputi kebebasan hidup di lingkungan alam yang tidak terganggu dan hak untuk tidak ditahan di penangkaran karena kecerdasan dan tingkah laku sosialnya.

Alasan lain yang membuat penulis tertarik mengangkat tema ini adalah terungkapnya kekejaman sirkus lumba-lumba karena mereka mengadakan pertunjukan secara berpindah-pindah kota. Pada saat rombongan sirkus berpindah tempat, lumba-lumba dimasukan ke dalam peti plastik dan diangkut menggunakan truk, terkadang sampai ratusan kilometer. Perjalanan tersebut memakan waktu berjam-jam dan tidak jarang melewati jalanan yang bergelombang. Beberapa lumba-lumba bahkan diangkut dengan pesawat ketika sirkus pindah ke pulau lain di Indonesia. Ketika sampai di tempat tujuan, lumba-lumba harus melakukan pertunjukkan di sebuah kolam plastik yang telah diisi oleh zat kimia klorin dan air garam buatan. Akibat dari kedua komposisi tersebut yang dicampur ke dalam kolam yaitu dapat melukai mata lumba-lumba.

Dari beberapa bukti yang terlihat pada video, *Dolphin Project* membuat sebuah petisi yang bertujuan untuk memberhentikan sirkus lumba-lumba di Indonesia. Petisi tersebut masih membutuhkan ribuan pendukung untuk mencapai tujuannya yaitu meminta pemerintah agar tidak lagi memberi izin kepada penyelenggara sirkus lumba-lumba.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, selanjutnya disusun beberapa rumusan sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep penciptaan perhiasan dengan tema eksploitasi lumba-lumba?
2. Bagaimana proses penciptaan perhiasan yang dapat memengaruhi penikmat seni untuk berkontribusi terhadap gerakan penolakan sirkus lumba-lumba?
3. Bagaimana hasil perhiasan dengan tema eksploitasi lumba-lumba yang dapat memengaruhi masyarakat untuk menolak sirkus lumba-lumba?

## C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

### 1. Tujuan Penciptaan

- a. Menciptakan perhiasan sesuai konsep dengan tema eksploitasi lumba-lumba.
- b. Mewujudkan perhiasan dengan mempertimbangkan faktor-faktor yang dapat memengaruhi penikmat seni agar mau berkontribusi terhadap gerakan penolakan sirkus lumba-lumba.
- c. Menampilkan hasil karya perhiasan dengan tema eksploitasi lumba-lumba yang dapat memengaruhi masyarakat untuk menolak sirkus lumba-lumba.

### 2. Manfaat Penciptaan

- a. Menambah pengetahuan tentang eksploitasi lumba-lumba untuk dijadikan bahan referensi pembuatan perhiasan.
- b. Memengaruhi pola pikir penikmat seni terhadap lumba-lumba sirkus yang tereksploitasi dan mendukung kegiatan penolakan sirkus lumba-lumba dengan mulai tidak menontonnya serta bergabung untuk menandatangani petisi pemberhentian sirkus lumba-lumba di Indonesia.
- c. Membantu persebaran informasi untuk kontribusi perlindungan satwa yang tereksploitasi.
- d. Membantu mengembangkan desain perhiasan di bidang Kriya Seni khususnya karya logam.

## D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

### 1. Metode Pendekatan

#### a. Pendekatan *Animal rights*

*Animal rights* atau hak asasi hewan adalah hak-hak dasar hewan untuk hidup layak/bebas dari intervensi manusia. Sebagai hak mendapatkan perlindungan dan perlakuan oleh manusia dalam hal perawatan, tempat tinggal, pengangkutan, pemanfaatan, cara pemotongan, juga cara eutanasia.

## b. Pendekatan Estetis

Pendekatan estetis adalah pendekatan suatu karya seni dengan prinsip-prinsip estetika secara visual, yaitu berupa garis, bentuk, bidang, warna, tekstur serta prinsip keseimbangan, kesatuan, dan juga komposisi. “Semua jenis kesenian, visual, atau akustik, baik yang konkrit maupun yang abstrak, wujud yang ditampilkan dan dinikmati oleh penikmat mengandung dua unsur mendasar; bentuk (*form*); dan struktur, atau tatanan (*structure*)”. (A. A. M. Djelantik, 2004 : 18). Dalam sebuah penciptaan karya seni perlu mempertimbangkan bentuk dan struktur yang terdapat dalam bentuk antara lain: titik, garis, bidang, dan ruang (Taphur, 2015 : 16)

Selain pendekatan *animal rights*, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan estetis agar simbol eksploitasi terlihat pantas untuk dituangkan ke sebuah perhiasan logam.

## c. Pendekatan Ergonomi

Ergonomi adalah ilmu tentang pekerjaan: bagi orang yang melakukan dan cara kerjanya, dari peralatan yang mereka gunakan, tempat ia bekerja, dan aspek fisik dari situasi pekerjaan. Pekerjaan melibatkan kegunaan dari suatu alat. Ergonomi berkonsentrasi pada desain alat-alat dan dengan ekstensi dari lingkungan bagi manusia secara umum. Maka untuk mendefinisikan ergonomi sebagai ilmu yang terkait dengan pekerjaan atau sebagai ilmu yang terkait dengan desain, merupakan hal yang sama.

## d. Pendekatan Sosiologi Seni

*A ruling and social order which is not endangered fills its demand for artistic means of influencing public opinion with forms of propaganda, panegyrics, publicity, and the display of pomp and circumstance.* (Hauser, 2011 : 218)

Konsep seni sebagai sebuah ajakan pasti bersamaan kemunculannya dengan gagasan seni sebagai pendidikan estetik. Pada zaman Yunani klasik belum ditemukan teori sebagai alat pendidikan yang lebih jelas dan ekspresif dari teori *Platonic*. Sejak saat itu, tidak

kekurangan orang untuk menolak seni yang dipertanyakan fungsinya, akal sehat, dan nilainya pada pendidikan estetik. (Hauser, 2011:308)

Seni menjadi faktor sosial jika masyarakat menjadikannya demikian; itu merevolusi sebuah pemikiran masyarakat. Namun jika pengaruh dari masyarakat tetap tidak terungkap dan tidak terlihat, efek dari sebuah seni seberapapun kecilnya tanpa sadar pasti terlihat menonjol. Demikian halnya dengan tujuan dan arahnya yang terlihat jelas. Oleh karena itu, pendekatan ini digunakan sebagai acuan untuk menyusun konsep berupa karya seni yang mampu mengubah pemikiran masyarakat mengenai lumba-lumba yang tereksploitasi di dalam sirkus.

## **2. Metode Penciptaan**

Terdapat tiga tahap penciptaan seni kriya dalam konteks metodologis yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan. (Gustami, 2007 : 329-330)

### **a. Eksplorasi**

Metode ini digunakan untuk meneliti data yang telah dikumpulkan berupa tulisan-tulisan dan hasil pengamatan yang relevan dengan judul. Data acuan berupa gambar-gambar berbagai macam bentuk perhiasan lumba-lumba. Setelah data cukup untuk dijadikan bahan acuan, langkah selanjutnya adalah menganalisis data untuk dieksplorasi menjadi karya seni.

### **b. Perancangan**

Setelah melalui pencarian referensi, selanjutnya dibuat perancangan berupa rencana gambar atau alternatif desain dalam bentuk sketsa-sketsa yang siap untuk dipilih dan diwujudkan ke dalam karya perhiasan sebagai tahap berikutnya dalam pembuatan karya.

Karya seni kriya yang berfungsi sebagai ekspresi pribadi, penilaian terletak pada kekuatan dan kesuksesan mengungkapkan segi penjiwaannya, termasuk penuangan wujud fisik, makna, dan pesan sosial yang dikandungnya. (Khusaeri, 2015 : 10)

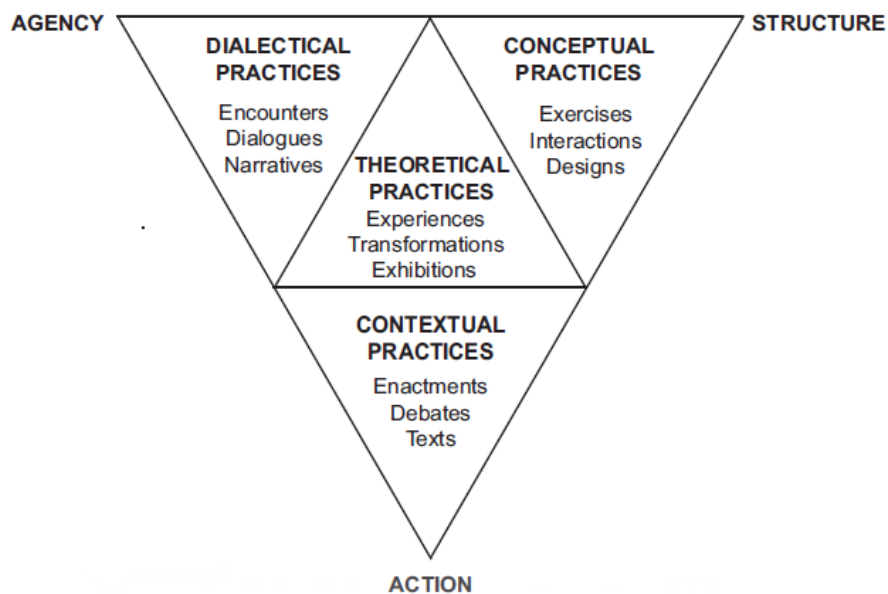
### **c. Perwujudan**

Selanjutnya dibuat karya sesuai dengan model dengan menggunakan teknik-teknik dan alat yang telah direncanakan. Pertama

menyiapkan bahan yang akan digunakan untuk perhiasan, kemudian menyiapkan alat-alat yang diperlukan dalam proses pembuatan perhiasan, melakukan proses produksi, dan *finishing*. Langkah terakhir berupa evaluasi terhadap hasil dari perwujudan. Hal ini bisa dilakukan dalam bentuk pameran/response dari masyarakat, dengan maksud untuk mengkritisi pencapaian kualitas karya, menyangkut segi fisik dan non-fisik.

Selain metode penciptaan oleh S.P Gustami, digunakan juga pendekatan *Practice-led Research*. Pendekatan *Practice-led Research* adalah pendekatan yang berbasis pada sebuah penelitian yang diperoleh dari sebuah praktik. Praktik yang dimaksud dalam hal ini adalah praktik membuat karya seni.

Karya kreatif dalam lingkungan universitas saat ini sering disebut *practice-led research*, *practice-based research*, *creative research* atau *practice as research*. Istilah tersebut bermaksud untuk menggambarkan sebuah praktik yang dapat menghasilkan wawasan penelitian, seperti yang muncul dari karya kreatif atau pada dokumentasi dan teorisasi karya tersebut. Istilah *practice-led research* dan afiliasinya (*practice-based research*, *practice as research*) digunakan untuk membuat dua pendapat tentang praktik yang biasanya tumpang tindih dan saling terkait: pertama, yang baru saja disebutkan bahwa karya kreatif adalah bentuk dari penelitian dan menghasilkan sebuah penelitian yang jelas; kedua, untuk menyarankan bahwa praktik kreatif – pengetahuan yang dilatih milik praktisi kreatif dan proses yang dijalani pada saat mereka membuat karya – dapat menghasilkan wawasan penelitian khusus yang kemudian dapat digeneralisasi dan ditulis sebagai penelitian. (Smith dan T. Dean 2009 : 2-7)



Gambar 1. *Practice-led Research: Sebuah Kerangka Praktik.*  
(sumber: *Practice-led Research, Research-led Practice in the Creative Arts*, hal 49)

Gambar kerangka praktik di atas mendiskripsikan cakupan praktik penelitian yang dilakukan oleh seniman. Gambar tersebut menjelaskan berbagai cakupan wilayah penyelidikan yang terbuka untuk penelitian artistik yang dilakukan di studio sesuai aturan universitas. Bagian pusat yang mengikat empat jenis wilayah penelitian yaitu *theoretical practices* yang merupakan tempat dimana masalah penelitian dan isu ditemukan dan diselesaikan (Sullivan dalam Smith dan T. Dean 2009:49). Para peneliti berbasis praktik kemudian bergerak keluar batasan luas imajinasi dan intelektual. Jika dilihat dari hubungan dengan sekitarnya, cara pandang dan praktik yang berbeda muncul sebagai permintaan dan berbalik arah pada berbagai sumber dalam eksplorasi *agency*, *structure*, dan *action*. Dengan demikian, wilayah yang lebih luas dinamakan *conceptual*, *dialectical*, dan *contextual practices* yang mencakup kegiatan pada aktivitas penelitian.

*Conceptual practices* adalah bagian terpenting untuk berfikir dan membuat tradisi dimana pun seniman merumuskan bentuk hingga konsep pada pembuatan karya yang menjadi bagian dari proses penelitian. Disinilah seniman terlibat dalam praktik yang menggunakan kapasitas ‘berfikir setengah matang’ memanfaatkan persebaran

pengandaian kognitif dengan pengetahuan visual. *Dialectical practices* adalah bentuk penyelidikan seniman untuk mengeksplorasi keunikan proses, memaknai sebuah pengalaman yang dirasakan, dihidupi, disusun ulang, dan diartikan kembali. Hal ini mungkin personal atau umum dan mungkin merupakan hasil dari pengalaman proses pembuatan karya seni atau hasil dari berhadapan dengan karya seni. Oleh karena itu, sebuah makna karya seni telah 'dibuat' dari transaksi dan narasi yang menyatu dan memiliki kekuatan dan agen untuk membawa perubahan pada tingkat individu atau bahkan masyarakat. Seniman disini menggunakan kapasitas kognitif dari sebuah seni sebagai proses sosial yang dimediasi dan proses dari 'berfikir dengan bahasa' dimana gambar dan objek adalah sebuah tulisan berbentuk kode yang membutuhkan analisis dan dialog untuk menciptakan dan mengkomunikasikan makna. *Contextual practices*, mencerminkan tradisi lama suatu seni sebagai kritikan dari bentuk penyelidikan yang bertujuan untuk membawa perubahan sosial. Praktisi seni kontekstual memanfaatkan proses kognitif dengan penjelasan terbaik sebagai 'berfikir pada aturan' hal itu merupakan situasional dan memanfaatkan teks visual, isu, debat, dan hasrat yang fokus pada bagian kecil, tetapi cakupannya luas.

Hubungan dari metode penciptaan dan *Practice-led Research* tersebut dapat dilihat dari proses atau praktik adalah suatu komponen penting dalam pembuatan karya seni. Proses penciptaan dijelaskan dalam metode penciptaan, yang kemudian metode tersebut menghasilkan penelitian bagi para senimannya.