

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Kegiatan penciptaan perhiasan dengan tema eksploitasi lumba-lumba sirkus ini diperoleh berbagai manfaat dan pengalaman yang berharga diantaranya yaitu mengembangkan kemampuan teknik yang telah dipelajari selama kurun waktu empat tahun menempuh pendidikan di Institut Seni Indonesia, kreativitas dalam mengembangkan desain dari referensi-referensi yang diperoleh, hasil kerja yang berkualitas, disiplin waktu dan kerajinan dalam bekerja, dan dengan menciptakan perhiasan ini, penulis telah mendapatkan pengalaman berkreasi yang nantinya akan menjadi bekal di dunia kerja yang sesungguhnya. Selain mendapatkan berbagai manfaat dan pengalaman, penulis telah mencapai tujuan diantaranya:

1. Memaparkan konsep penciptaan dengan tema eksploitasi lumba-lumba. Konsep penciptaan tersebut dibangun dari latar belakang penciptaan yang kemudian dirumuskan, ditemukan tujuan dan manfaat penciptaan, peninjauan sumber inspirasi yang berasal dari data acuan bukti eksploitasi lumba-lumba sirkus dan data acuan perhiasan. Data acuan tersebut dianalisis dan ditemukan ide baru kemudian disusun rancangan penciptaan berwujud sketsa desain.
2. Menciptakan perhiasan yang dapat berkontribusi terhadap penolakan eksploitasi hewan berkedok sirkus lumba-lumba melalui proses pembuatan perhiasan dengan runtut mulai dari teknik tatah yang terdiri dari teknik *rancap*, *wudul*, *usap*, dan *krawang*. Menjelaskan teknik kombinasi berupa teknik *laser cutting* berbahan akrilik dan *stainless steel*, teknik pembuatan keramik beserta teknik glasir hingga pembakaran, dan teknik pembuatan resin.
3. Menunjukkan beberapa hasil perhiasan berupa kalung dengan konsep lumba-lumba yang berada pada kereta sirkus, gelang dengan konsep lumba-lumba seperti seorang tahanan, kalung dengan konsep lumba-lumba yang terluka akibat melakukan trik sirkus berupa melompati cincin api, *earpiece* dengan konsep lumba-lumba yang meloloskan diri dari

jeratan jaring, bros berbahan *stainless steel* dengan konsep pengupasan kebahagiaan lumba-lumba sirkus, satu set perhiasan dengan kombinasi bahan resin berkonsep lumba-lumba yang terperangkap dalam aquarium, satu set perhiasan dengan konsep lumba-lumba sirkus yang kelaparan, satu set perhiasan dengan konsep lumba-lumba yang terjaring, dan satu set perhiasan dengan konsep lumba-lumba tanpa perut.

Keberhasilan penulis dalam mewujudkan tujuan berupa mengajak masyarakat untuk menolak sirkus lumba-lumba dapat terlihat dari bukti nyata yaitu penambahan pengisi petisi untuk pemberhentian sirkus lumba-lumba di Indonesia mulai dari hasil Tugas Akhir ini dipublikasi dalam bentuk pameran dan media sosial hingga pada saat penyusunan revisi laporan Tugas Akhir. Pertambahan jumlah pengisi petisi tersebut dapat dilihat pada lampiran.

## B. Saran

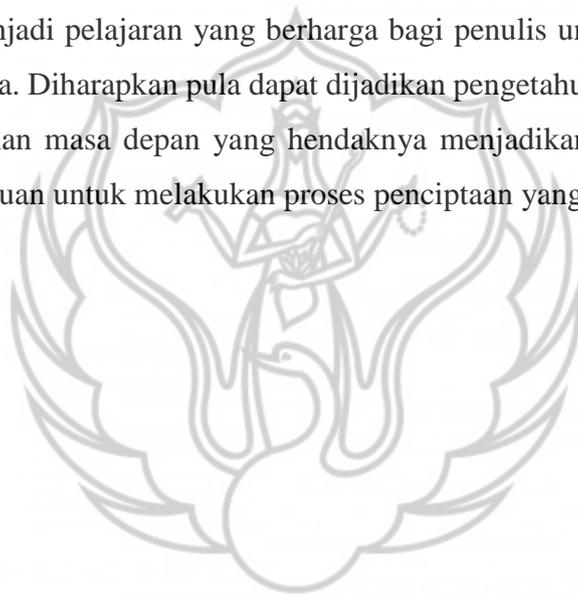
Terdapat beberapa kendala pada penyelesaian perhiasan dengan tema eksploitasi lumba-lumba sirkus dan saran penyelesaian untuk kedepannya, diantaranya:

1. Pada proses pembuatan perhiasan tidak dapat dipungkiri bahwa terdapat beberapa perubahan desain. Perubahan tersebut karena ketidaksesuaian pada proporsi bentuk desain, maka pada proses pembuatan selanjutnya harus dipikirkan lebih matang dan didiskusikan dengan seseorang yang biasa berkuat dengan proses pembuatan perhiasan secara nyata.
2. Kurang banyaknya sumber ide berupa bukti lumba-lumba tereksplorasi yang didapatkan secara langsung oleh penulis. Penyesalan terbesar bagi penulis adalah tertinggalnya info peristiwa pelepasan dua lumba-lumba sirkus ke habitat aslinya oleh *Jakarta Animal Aid Network (JAAN)* di *sea pen* yang terletak di Karimun Jawa pada bulan Desember 2017. Diharapkan untuk kedepannya para seniman dapat memperoleh dokumentasi sumber ide penciptaan secara langsung. Maka sang seniman pasti merasa lebih menyatu dengan sumber ide yang nantinya dijadikan rancangan penciptaan berupa desain.
3. Pada teknik tatah, terdapat goresan ornamen tatah yang dihasilkan kurang dalam. Sehingga pada saat dilakukan teknik *polish*, garis tersebut seperti

menipis karena terkikis oleh amplas dan kain *polish*. Saran untuk kesempatan selanjutnya yaitu mendalamkan goresan tatah sesuai ketebalan plat agar didapatkan hasil yang diinginkan, dan tidak terlalu menekan amplas pada saat dilakukan teknik *polish*.

4. Tidak dilakukannya eksperimen pewarnaan keramik dalam teknik glasir hingga pembakaran pada Karya IX terlebih dahulu. Sehingga hasil warna glasir yang didapatkan tidak secerah yang diharapkan. Saran kedepannya untuk para kriyawan agar mencoba glasir hingga teknik pembakaran. Cara tersebut dilakukan agar dapat melihat hasil akhir warna dan dapat diputuskan apakah sudah cocok digunakan untuk perhiasan.

Demikian kendala yang dihadapi oleh penulis. Semua yang tertulis diatas menjadi pelajaran yang berharga bagi penulis untuk pembuatan karya selanjutnya. Diharapkan pula dapat dijadikan pengetahuan bagi para pembaca dan seniman masa depan yang hendaknya menjadikan pengalaman penulis sebagai acuan untuk melakukan proses penciptaan yang lebih baik.



## DAFTAR PUSTAKA

- Djelantik, A. A. M. 2004. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Francione, Gary L. 2003. "Animal Rights Theory and Utilitarianism: Relative Normative Guidance." (Rutgers University). New Jersey.
- Gie, The Liang. 1976. "Garis Besar Estetik (Filsafat Keindahan)." (Fakultas Filsafat Universitas Gajah Mada). Yogyakarta.
- Gustami, SP. 2007. *Butir-butir Mutiara Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Pratista.
- Haslegrave, C. M. dan Pheasant, Stephen. 2006. *Bodyspace: Anthropometry, Ergonomics, and the Design of Work*. Boca Raton: CRC Press.
- Hauser, Arnold. 2012. *The Sociology of Art (Routledge Revivals)*. New York: Routledge
- Khusaeri, Akhmad. 2015. "Game Online pada Perilaku Gamer Divisualisasikan dalam Karya Seni Kriya Logam."(tugas akhir S-1 Program Studi Kriya Seni Jurusan Kriya. Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta). Yogyakarta.
- Martin, Natalio. 2011. *Jewelry Design*. Barcelona: Loft Publications.
- Priangsari, Arce. 2015. "Deformasi Manusia Sirkus sebagai Ide dalam Penciptaan Canting Cap Logam."(tugas akhir S-1 Program Studi Kriya Seni Jurusan Kriya. Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta). Yogyakarta.
- Reeves, Randall R. 2003. *Dolphins Porpoises And Whales: 2002-2010 Action Plan For The Conservation Of Cetaceans*. Gland: The World Conservation Union.
- Smith, Hazel dan Dean, Roger T. 2009. *Practice-led Research, Research-led Practice in the Creative Arts*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Spedding, Colin Sir. 2000. *Animal Welfare*. Earthscan Publications Ltd.
- Taphur, Moch. 2015. "Tradisi Mantu Poci di Tegal Sebagai Inspirasi Ekspresi Estetis Karya Seni Kriya Logam."(tugas akhir S-1 Program Studi Kriya Seni Jurusan Kriya. Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta). Yogyakarta.
- Untracht, Oppi. 1982. *Jewelry: Concepts and Technology*. New York City: Doubleday.
- World Book editors. 2003. *The World Book Encyclopedia*. Chicago: World Book, Inc.

**DAFTAR LAMAN**

<https://www.thedodo.com/dolphin-traveling-circuses-indonesia-2124725364.html> diakses pada tanggal 26 Februari 2017 pukul 18.16 WIB

<https://dolphinproject.com/campaigns/indonesia-campaign/free-bali-dolphins/> diakses pada tanggal 18 Maret 2018 pukul 22.07 WIB

<http://www.dolphins-world.com/dolphin-anatomy/> diakses pada tanggal 6 Maret 2017 pukul 17.32 WIB

<http://oceantoday.noaa.gov/dolphinanatomy/> diakses pada tanggal 6 Maret 2017 pukul 17.32 WIB

<https://artjewelryforum.org/artists/gijs-bakker-the-holes-collection/> diakses pada tanggal 17 Mei 2018 pukul 13.55 WIB

<http://www.gijsbakker.com/work> diakses pada tanggal 1 Juni 2018 pukul 14.16 WIB

