

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



JURNAL KARYA SENI

**Galuh Bagas Wangi
NIM 1411842022**

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

Naskah Jurnal ini telah diterima oleh Tim Pembimbing Tugas Jurusan Kriya Seni,
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 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

Mengetahui:
Ketua Jurusan Kriya/ Ketua Program
Studi S-1 Kriya Seni/Anggota



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

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

Oleh

Galuh Bagas Wangi

ABSTRAK

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 penyeimbang 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

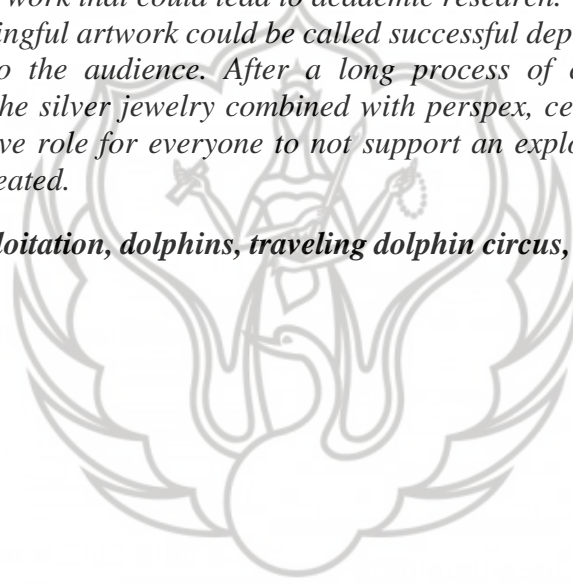
ABSTRACT

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*



A. Pendahuluan

1. 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.

2. Rumusan dan Tujuan Penciptaan

a. 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 mempengaruhi masyarakat untuk menolak sirkus lumba-lumba?

b. Tujuan Penciptaan

- 1) Menciptakan perhiasan sesuai konsep dengan tema eksploitasi lumba-lumba.
- 2) Mewujudkan perhiasan dengan mempertimbangkan faktor-faktor yang dapat memengaruhi penikmat seni agar mau berkontribusi terhadap gerakan penolakan sirkus lumba-lumba.
- 3) Menampilkan hasil karya perhiasan dengan tema eksploitasi lumba-lumba yang dapat mempengaruhi masyarakat untuk menolak sirkus lumba-lumba.

3. Teori dan Metode Penciptaan

A. Teori

1) Teori *Animal Rights*

Teori *Animal Rights* oleh Tom Regan

In The Case for Animal Rights, Tom Regan argues that theoretical and empirical considerations indicate that at least some animals (normal mammals of at least one-year of age) possess beliefs, desires, memory, perception, intention, self-consciousness, and a sense of the future. The attribution of at least several of these mental states reveals that it is perfectly sensible to regard certain nonhumans as psychophysical individuals who "fare well or ill during the course of their life, and the life of some animals is, on balance, experientially better than the life of others." [FN43] Because animals have desires, beliefs, and the ability to act in pursuit of their goals, they may also be said to have preference autonomy, an important characteristic for the attribution of rights. (Francione, 2003 : 6)

Teori *animal rights* yang membahas perlakuan manusia terhadap hewan salah satunya eksploitasi ini digunakan untuk mengukur apa saja tindakan eksploitasi dan dampak eksploitasi terhadap lumba-lumba sirkus sehingga dapat dituangkan ke rancangan perhiasan.

Five freedom for animal welfare. Freedom from hunger and thirst; freedom from discomfort; freedom from pain, injury or disease; freedom to express normal behaviour; freedom from fear and distress. (Spedding, 2000 : 11)

Untuk memperkuat teori *animal rights*, ditambahkan lima kebebasan yang harus dipahami sebagai pedoman kesejahteraan satwa internasional. Lima kebebasan ini juga untuk melihat aspek-aspek perlakuan eksploitasi terhadap lumba-lumba.

2) Teori Estetika

Berdasarkan Teori Monroe Beardsley (*Aesthetics: Problems in the Philosophy of Criticism*) sesuatu benda estetis dianggap sebagai karya yang indah apabila terdapat:

a. Kesatuan (*unity*)

Ini berarti bahwa benda estetis itu tersusun secara baik atau sempurna bentuknya.

b. Kerumitan (*complexity*)

Karya seni yang dimaksud bukan hanya sederhana atau seadanya, melainkan kaya akan isi dan unsur-unsur yang saling berlawanan maupun perbedaan yang halus.

c. Kesungguhan (*intensity*)

Suatu karya yang baik harus mempunyai kualitas. Tidak menutup kemungkinan pada kualitas apapun (misalkan suasana suram atau gembira, sifat lembut atau kasar), asalkan merupakan suatu yang intensif atau sungguh-sungguh. (Gie, 1976 : 48)

Teori estetika ini digunakan untuk mempertimbangkan apa saja yang bisa membuat para pengguna perhiasan menjadi tergugah untuk tidak mendukung kegiatan eksploitasi lumba-lumba di sirkus dengan mulai tidak menontonnya.

3) Teori Ergonomi

The ergonomic approach to design may be summarised in the principle of user-centred design: If an object, a system or an environment is intended for human use, then its design should be based upon the physical and mental characteristics of its human users (insomuch as these may be determined by the investigative methods of the empirical sciences). (Haslegrave, 2006 : 15)

Tujuannya adalah untuk mencapai kecocokan terbaik antara produk (objek, sistem atau lingkungan) yang didesain dan penggunaannya dalam konteks pekerjaan yang harus dilakukan. Dengan kata lain, ergonomi adalah ilmu untuk menyesuaikan pekerjaan bagi para pekerja dan menyesuaikan produk untuk penggunaannya.

Teori Ergonomi ini digunakan selanjutnya setelah ditemukan aspek pelanggaran dalam hak hewan yang dilakukan oleh manusia pada lumba-lumba sirkus dan ditemukan prinsip-prinsip keindahan yang dapat menunjang perhiasan agar tampak indah. Fungsinya agar perhiasan yang akan digunakan memiliki kenyamanan sesuai dengan bentuk tubuh manusia.

4) Teori Sosiologi Seni

Efek sosial dari sebuah seni, memiliki peran sebagai faktor pembentuk masyarakat. Peran tersebut paling terlihat pada saat menjadi pembaharuan dan perubahan revolusi, mengekspresikan aspirasi. Seni ternyata terbukti berfungsi untuk menenangkan, menstabilkan kondisi yang telah ada, dan meredakan konflik yang memanas. Bukan hanya ketika berlaku sebagai apologia untuk mendamaikan strata sosial yang lebih luas, melainkan ketika sebagai penegas prinsip rasa dan lebih sesuai untuk membawa keharmonisan pada keberagaman budaya. (Hauser, 2011:312)

Sosiologi seni berfungsi untuk memengaruhi pandangan masyarakat tentang penyiksaan lumba-lumba berdalih pendidikan secara halus dan tanpa kekerasan seperti unjuk rasa. Teori ini berperan sebagai panduan penulis untuk membuat perhiasan yang dapat menyentuh pola pikir masyarakat luas terhadap sirkus lumba-lumba dan berpengaruh pada semakin banyaknya masyarakat yang menolak eksploitasi lumba-lumba sirkus.

B. Metode Penciptaan

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

1) 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.

2) 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.

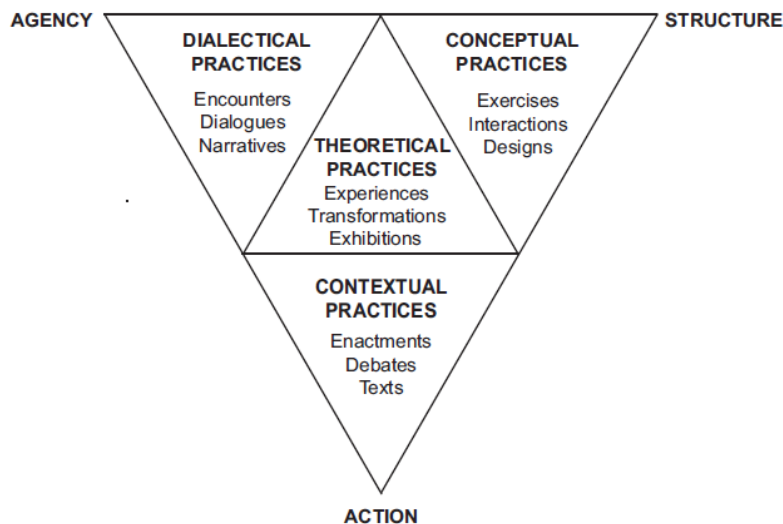
Karya seni kriya yang berfungsi sebagai ekspresi pribadi, penilaian terletak pada kekuatan dan kesuksesan mengungkapkan segi penjiwaannya, termasuk penuangan wujud fisik, makna, dan pesan sosial yang dikandungnya. (Khusaeri, 2015: 10)

3) 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 mendeskripsikan 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.

B. Hasil dan Pembahasan

Karya penciptaan perhiasan ini menggunakan teknik tatah dengan bahan perak 925. Teknik ini dipilih karena termasuk teknik yang sudah jarang digunakan oleh pembuat perhiasan. Teknik tatah terdiri dari teknik *rancap*, *wudul*, *usap*, dan *krawang*. Selain itu juga digunakan teknik *laser cutting*, teknik pembuatan resin, dan teknik pembuatan keramik. Untuk kombinasi bahan, disertakan juga bahan akrilik, *stainless steel*, resin, dan keramik dari *stoneware* Sukabumi. Ornamen di sekitar perhiasan bertujuan untuk menambah indahnnya perhiasan agar terlihat lebih bermakna, seperti ukiran *lung-lungan* yang berasal dari ornamen ukiran Keraton Yogyakarta.



Gambar 2. Karya I
(sumber: Dokumentasi Wangi, 2018)
Judul: *Crash the Circus Cart*
Kalung
Bahan: Perak 925
Teknik: Tatah
Finishing: *Sandblasting*

Perhiasan pertama ini berupa bros dengan judul “*Crash the Circus Cart*”. Teknik pembuatan bros ini dilakukan dengan teknik tatah berbahan perak 925. Konsepnya berupa lumba-lumba yang berada di dalam kereta sirkus. Bentuk lumba-lumbanya *difinishing* menggunakan *sandblasting* agar terlihat menonjol sebagai bentuk hewan utamanya, dan lumba-lumba tersebut berwujud seperti berteriak ingin meloloskan diri. Lumba-lumba tersebut tampak berusaha ingin keluar dari kereta sirkus sehingga membengkokkan jeruji pada kereta sirkus. Bagian atas dan tiang kereta sirkus diberi ornamen ukiran *lung-lungan* dengan gaya Yogyakarta dan diberi aksan hitam agar lebih menonjolkan lumba-lumbanya.

Ornamen tatah dengan gaya Yogyakarta tersebut menunjukkan bahwa sirkus lumba-lumba terakhir yang dilegalkan kini hanya berada di Indonesia. Eksploitasi hewan lain seperti pada topeng monyet pun, di Indonesia kini telah dilakukan pelarangan. Oleh karena itu, dewasa ini telah diadakan petisi untuk menolak

eksploitasi lumba-lumba sirkus dan dilakukan kampanye untuk menolak sirkus lumba-lumba keliling.



Gambar 3. Karya II
(sumber: Dokumentasi Wangi, 2018)

Judul: *Netless Earpiece*

Bahan: Perak 925, Akrilik
Teknik: Tatah, *Laser Cutting*
Finishing: *Sandblasting*

Sebuah *earpiece* berbahan perak 925 ini berjudul “*Netless Earpiece*”. Terdiri dari sebuah bentuk lumba-lumba dan jaring. Lumba-luba dikerjakan dengan teknik tatah dan *difinishing sandblasting*. Teknik tatah pada bentuk lumba-lumbanya menghasilkan bentuk lumba-lumba yang cembung sehingga dibutuhkan bentuk jaring yang datar untuk saling mengimbangi dari segi visual. Oleh karena itu dipilihlah teknik *laser cutting* dengan bahan akrilik.

Bahan akrilik dipilih berwarna bening karena agar memunculkan kesan penyatuan antara perhiasan dengan judul. Judulnya berarti tanpa jaring, maka diharapkan dengan penggunaan warna bening, jaring tersebut tampak semu namun tetap terlihat. Seperti jeratan eksploitasi pada lumba-lumba sirkus memang tidak terlihat dari luar atau terasa semu, namun akhirnya telah terungkap kenyataan pahit dibalik meriahnya sirkus lumba-lumba keliling di Indonesia ini.

Makna yang ingin disampaikan oleh penulis melalui perhiasan ini yaitu lumba-lumba yang terjaring dalam hal ini adalah terperangkap di dalam sirkus, suatu saat pasti akan memberontak dan dapat membebaskan dirinya. Baik dari usaha sendiri maupun dari pertolongan manusia baik hati yang mau memperjuangkan untuk kebebasan lumba-lumba sirkus terakhir di Indonesia ini.



Gambar 4. Karya III
 (sumber: Dokumentasi Wangi, 2018)
 Judul: *Catched Dolphins*
 Kalung, Cincin, dan Anting
 Bahan: Perak 925, *Stainless Steel*, Akrilik, dan Jaring
 Teknik: *Laser Cutting*

Perhiasan dengan judul “*Catched Dolphins*” ini dibuat menggunakan bahan *stainless steel* dan akrilik dengan teknik *laser cutting*. Bahan perak 925 digunakan untuk komponen penting seperti kunci pada kalungnya, lingkaran cincin, dan *post* pada antingnya. Jaring yang digunakan antara kalung dan cincin dengan anting berbeda karena memang bahan jaring pada anting diperlukan bahan jaring yang lebih tipis sehingga dapat menggantung indah di bawah daun telinga. Warna jaring dipilih berwarna hitam karena agar tampak kontras dengan bahan perak 925nya.

Lumba-lumba yang tertangkap pada jaring nelayan tanpa sengaja adalah awal mula terjadinya kesepakatan untuk menjual lumba-lumba pada lembaga sirkus komersil di Indonesia. Menurut kesaksian para nelayan, memang pada awalnya nelayan hanya berniat untuk menangkap ikan yang layak dimakan seperti tuna, tetapi tanpa sengaja lumba-lumba ikut tertangkap. Mereka juga berkata bahwa untuk mencari keberadaan ikan tuna dengan cara melihat apakah ada lumba-lumba, karena setiap ada lumba-lumba yang meloncat-loncat di permukaan laut atau hanya sekedar berenang saja pasti terdapat sekelompok tuna didekatnya.

Pesan yang ingin disampaikan kepada penikmat seni yaitu bahwa lumba-lumba yang tertangkap jaring nelayan pasti berpisah dari keluarga dan kelompoknya. Lumba-lumba menjadi stres karena yang biasanya ia adalah makhluk sosial, tiba-tiba tinggal seorang diri. Bentuk lumba-lumba yang berbeda diantaranya berbentuk seperti berputar ingin menekan jaring ke arah bawah untuk meloloskan diri dan arah hadap lumba-lumba yang berbeda-beda menunjukkan mamalia tersebut merasa stres.

C. Kesimpulan

Kegiatan penciptaan perhiasan dengan tema eksploitasi lumba-lumba sirkus ini diperoleh berbagai manfaat dan pengalaman yang berharga 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.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.

Smith, Hazel dan Dean, Roger T. 2009. *Practice-led Research, Research-led Practice in the Creative Arts*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

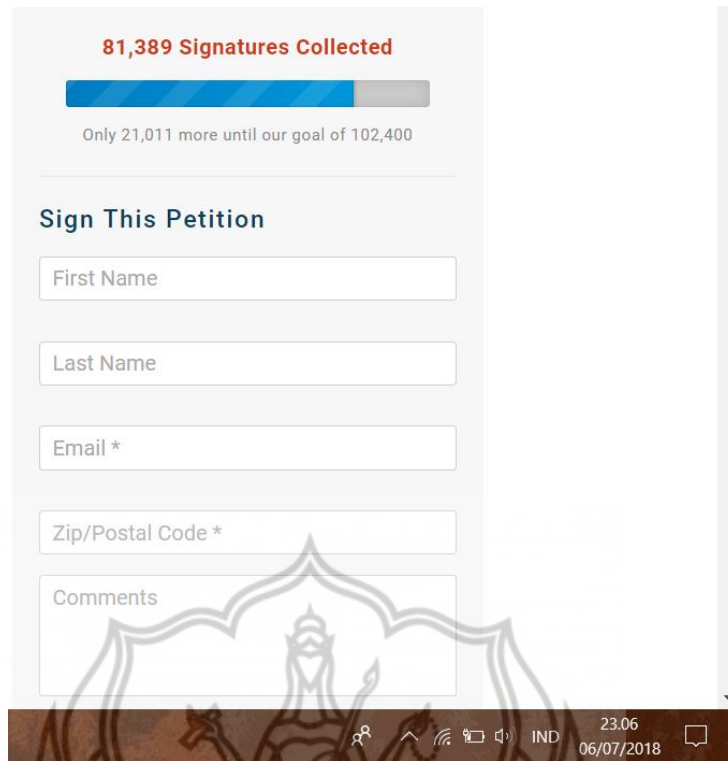
Spedding, Colin Sir. 2000. *Animal Welfare*. Earthscan Publications Ltd.

LAMPIRAN



Gambar 5. Karya IV
(sumber: Dokumentasi Wangi, 2018)
Judul: *Dolphariamus*
Cincin dan Bros
Bahan: Perak 925, Resin
Teknik: Tatah

Bukti penambahan pengisi petisi penolakan sirkus lumba-lumba di Indonesia yang terlihat dari tanggal 6 Juli 2018 hingga 22 Juli 2018 sebanyak 148 petisi.



81,389 Signatures Collected

Only 21,011 more until our goal of 102,400

Sign This Petition

First Name

Last Name

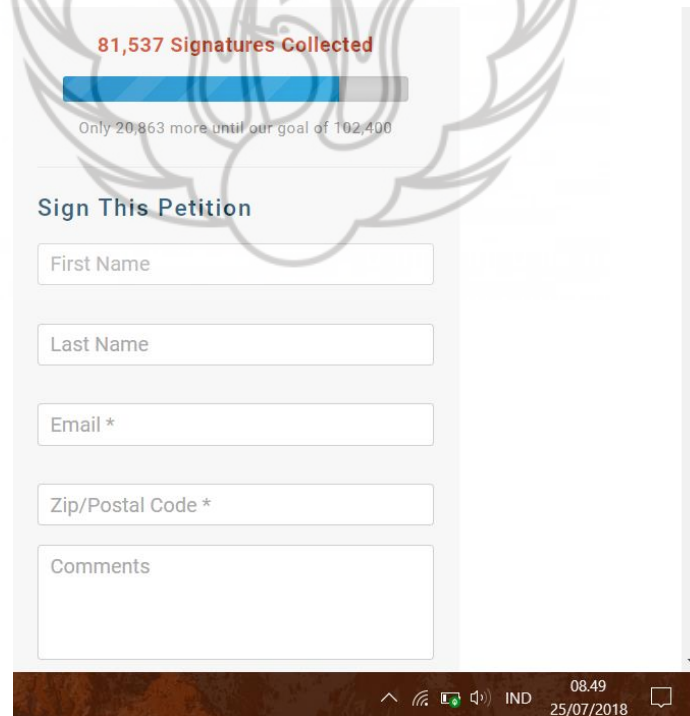
Email *

Zip/Postal Code *

Comments

23.06
06/07/2018

(Sumber: dokumentasi Wangi, 2018)



81,537 Signatures Collected

Only 20,863 more until our goal of 102,400

Sign This Petition

First Name

Last Name

Email *

Zip/Postal Code *

Comments

08.49
25/07/2018

(Sumber: dokumentasi Wangi, 2018)