

**PENCIPTAAN PERHIASAN:
BURUNG JALAK BALI SEBAGAI SARANA EDUKASI
MASYARAKAT MELALUI EKSPRESI SENI**



PENCIPTAAN

SZA SZA ANGGUN

NIM 1411794022

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

**PENCIPTAAN PERHIASAN:
BURUNG JALAK BALI SEBAGAI SARANA EDUKASI
MASYARAKAT MELALUI EKSPRESI SENI**



PENCIPTAAN

Oleh:

SZA SZA ANGGUN

NIM 1411794022

**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: BURUNG JALAK BALI SEBAGAI SARANA
EDUKASI MASYARAKAT MELALUI EKSPRESI SENI** diajukan oleh Sza
Sza Anggun, NIM 1411794022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya,
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim
Pembina Tugas Akhir pada tanggal.....

Pembimbing I/Anggota



Dr. Supriaswoto, M.Hum.

NIP 19570404 198601 1 001

Pembimbing II/Anggota



Alvi Lufiani, S.Sn., MFA

NIP 19740430 199802 2 001

Cognate/Anggota



Drs. Rispul, M.Sn

NIP 19631104 199303 1 001

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



Dr. Yulriawan Daffi, 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

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan S1 suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Juli 2018



Sza Sza Anggun

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Penyusunan laporan ini dilakukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana S-1 dalam bidang kriya seni.

Pembuatan Laporan Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan lancar karena bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
2. Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia,
3. Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum. selaku Ketua Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
4. Dr. Supriaswoto, M.Hum. selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir,
5. Alvi Lufiani, S.Sn., MFA selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir,
6. Drs. Rispul, M.Sn selaku Dosen Penguji atau *Cognate*,
7. Orang tua serta kakak tercinta, Vivi Mega yang telah mendukung penulis sepanjang masa perkuliahan di Institut seni Indonesia Yogyakarta,
8. Teman-teman tercinta dari Jurusan Kriya Seni; Galuh Bagas Wangi, Monica Wijaya, dan Khory Oktaviani Yonanda yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini,
9. Bapak Priyana Jatmika Salim dan Ibu Sri Mardiyati beserta seluruh staff Salim Silver yang telah membantu penulis dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini,
10. Bapak Kadek Ganda Ismawan beserta seluruh staff Sunaka Jewelry yang telah menambah wawasan penulis seputar teknik manufaktur perhiasan,
11. Fomu Studio yang telah membantu penulis dalam proses pembuatan karya dan 3D *printing*.

Akhirnya penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak yang bersifat membangun untuk masa mendatang. Penulis berharap Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, terutama untuk mahasiswa Jurusan Kriya Seni.

Yogyakarta, Juli 2018

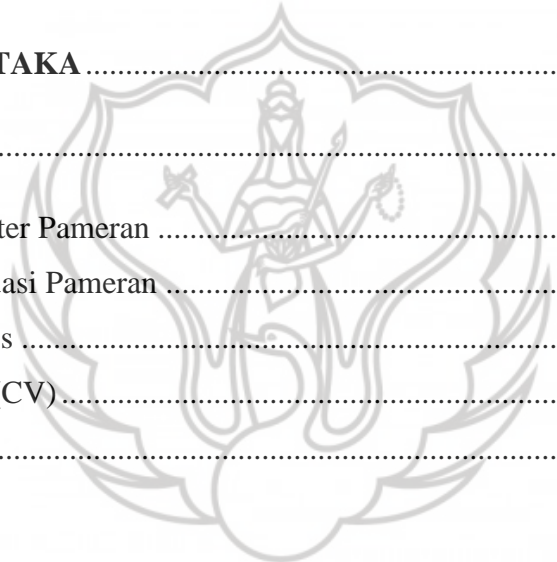
Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
INTISARI	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	2
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	4
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	6
A. Sumber Penciptaan.....	6
B. Landasan Teori.....	9
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	14
A. Data Acuan.....	14
B. Analisis.....	16

C. Rancangan Karya	18
D. Proses Perwujudan	23
1. Bahan dan Alat	23
2. Teknik Pengerjaan.....	28
3. Tahap Pewujudan	29
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	35
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	38
A. Tinjauan Umum	38
B. Tinjauan Khusus	38
BAB V. PENUTUP.....	50
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN.....	54
A. Foto Poster Pameran	54
B. Foto Situasi Pameran	55
C. Katalogus	56
D. Biodata (CV).....	61
E. CD.....	62



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Klasifikasi Ilmiah <i>Leucopsar rothschildi</i>	6
Tabel 3.1. Alat-alat yang digunakan dalam pembuatan karya	24
Tabel 3.2. Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan karya	25
Tabel 3.3. Kalkulasi biaya karya “ <i>The bird tag</i> ”	35
Tabel 3.4. Kalkulasi biaya karya “Bentuk-bentuk lucu”	35
Tabel 3.5. Kalkulasi biaya karya “Senangnya bernyanyi!”	35
Tabel 3.6. Kalkulasi biaya karya “Kemana rumahku pergi?”	36
Tabel 3.7. Kalkulasi biaya karya “Tempatku berada”	36
Tabel 3.8. Kalkulasi biaya karya “Kalau mereka balas dendam”	37
Tabel 3.9. Kalkulasi total biaya pembuatan karya	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Jalak Bali (<i>Leucopsar rothschildi</i>) di Bali Zoo.....	6
Gambar 3.1. <i>Hair Ornament from Edo period</i>	14
Gambar 3.2. Albert R. Paley, <i>Brooch of Forged and Fabricated Silver and Gold</i>	15
Gambar 3.3. Ted Noten, <i>Murdered Innocence</i>	15
Gambar 3.4. Ted Noten, <i>Chew Your Own Brooch</i>	16
Gambar 3.5. Sza Sza Anggun, <i>The bird tag</i> (Rancangan I).....	18
Gambar 3.6. Sza Sza Anggun, <i>Bentuk-bentuk lucu</i> (Rancangan II)	19
Gambar 3.7. Sza Sza Anggun, <i>Kemana rumahku pergi?</i> (Rancangan III)	20
Gambar 3.8. Sza Sza Anggun, <i>Senangnya bernyanyi!</i> (Rancangan IV).....	21
Gambar 3.9. Sza Sza Anggun, <i>Kalau mereka balas dendam</i> (Rancangan V)	22
Gambar 3.10. Sza Sza Anggun, <i>Tempatku Berada</i> (Rancangan VI)	23
Gambar 3.11. Proses pembuatan gambar kerja dengan Rhinoceros 4.0 dan Matrix 6.0	29
Gambar 3.12. Proses pemotongan logam dengan gunting dan gergaji	30
Gambar 3.13. Proses pemasangan pin bros dan <i>jump ring</i>	30
Gambar 3.14. Pencelupan logam dalam larutan lacquer dan penjemuran	31
Gambar 3.15. Konversi model 3D dalam <i>software Cura</i> (3D printer slicing program).....	32
Gambar 3.16. Proses finishing bagian perhiasan berbahan plastik.....	32
Gambar 3.17. Salah satu hasil pemotongan dengan teknik laser cutting	33
Gambar 3.18. Proses penyatuan bagian perhiasan logam dan plastik.....	34
Gambar 4.1. Sza Sza Anggun, <i>The bird tag</i>	39
Gambar 4.2. Sza Sza Anggun, <i>Bentuk-bentuk lucu</i>	41
Gambar 4.3. Sza Sza Anggun, <i>Kemana rumahku pergi?</i>	43
Gambar 4.4. Sza Sza Anggun, <i>Senangnya bernyanyi!</i>	45
Gambar 4.5. Sza Sza Anggun, <i>Kalau mereka balas dendam</i>	47
Gambar 4.6. Sza Sza Anggun, <i>Tempatku berada</i>	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Foto Poster Pameran	54
Lampiran B. Foto Situasi Pameran	55
Lampiran C. Katalog	56
Lampiran D. Biodata (CV).....	61
Lampiran E. CD	62



INTISARI

Pada saat ini populasi dari beberapa spesies burung endemik Indonesia mulai berkurang drastis. Beberapa dari spesies tersebut bahkan sudah berada di ambang kepunahan. Salah satu contoh konkretnya adalah burung jalak Bali yang kini mulai terancam punah karena banyaknya penangkapan liar dan berkurangnya habitat asli mereka akibat pengalihan lahan hutan yang dilakukan masyarakat. Kenyataan ini menunjukkan bahwa pengetahuan dan kesadaran masyarakat tentang status dan populasi berbagai burung endemik di Indonesia masih cukup rendah. Penciptaan karya perhiasan ini merupakan sebuah upaya untuk menyadarkan dan mengedukasi masyarakat bahwa keindahan burung endemik Indonesia, khususnya burung Jalak Bali, adalah sesuatu yang patut untuk dilindungi dan dilestarikan.

Penciptaan karya-karya perhiasan pada Tugas Akhir ini menggunakan metode penciptaan menurut S.P. Gustami, yang dimulai dengan proses eksplorasi sumber ide, dan kemudian dilanjutkan dengan proses perancangan dan perwujudan karya. Penggunaan material-material dengan aneka warna dan tekstur seperti logam, plastik, dan akrilik pada karya perhiasan ini diharapkan dapat merangsang ketertarikan masyarakat yang melihatnya. Penerapan berbagai teknik pembuatan, mulai dari teknik gergaji, tatah, patri, *laser cutting* dan *3D printing* pada karya perhiasan ini merupakan suatu usaha untuk menciptakan karya yang menarik dan inovatif.

Hasil penciptaan karya perhiasan ini terdiri dari 6 karya. Karya-karya perhiasan tersebut terdiri dari bros, *earcuff*, *headpiece*, dan *neckpiece*. Selain menjadi sarana edukasi, diharapkan hasil penciptaan karya ini dapat menjadi ajakan bagi para penggiat seni kriya, baik mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan maupun seniman senior untuk berkontribusi dalam penyelesaian permasalahan seputar lingkungan hidup, dengan berkarya sesuai kemampuan dan bidang yang ditekuni. Diharapkan perhiasan-perhiasan dalam Tugas Akhir ini dapat menjadi inspirasi berkarya, terutama bagi pegiat perhiasan.

Kata kunci: Burung Jalak Bali, Endemik, Perhiasan, Edukasi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia adalah negara kepulauan yang memiliki begitu banyak kekayaan alam di dalamnya. Salah satu dari kekayaan alam tersebut berupa banyaknya spesies burung endemik (organisme yang hanya ditemukan pada suatu lokasi geografis tertentu dan tidak ditemukan di tempat lain) yang tersebar di dalam setiap pulau. Masing-masing dari burung endemik tersebut mempunyai ciri khas yang amat menarik, seperti kicauan yang merdu serta warna bulu yang eksotis. Sayangnya, saat ini populasi mereka di alam bebas semakin berkurang drastis. Beberapa spesies burung tersebut bahkan sudah berada di ambang kepunahan. Berkurangnya habitat asli mereka akibat pengalihan lahan hutan menjadi perkebunan dan pemukiman, serta penangkapan mereka yang dilakukan terus menerus oleh masyarakat menjadi penyebab utamanya. Kenyataan ini menunjukkan bahwa pengetahuan dan kesadaran masyarakat tentang status dan populasi berbagai burung endemik di Indonesia masih cukup rendah.

Kondisi di atas memunculkan sebuah ide untuk menciptakan karya seni yang dapat dijadikan sebagai sarana edukasi seputar burung endemik Indonesia ketika dipamerkan. Pameran karya seni ini diharapkan dapat menjadi sarana edukasi secara visual (melalui *display* karya seni), maupun verbal (melalui tulisan dalam katalog/brosur karya) bagi masyarakat. Pemilihan perhiasan sebagai bentuk karya merupakan hasil pertimbangan agar masyarakat dapat lebih mudah tertarik dan menikmati karya ini. Hal ini mengingat bahwa perhiasan merupakan benda yang familiar bagi masyarakat awam yang bukan pemerhati seni sekalipun. Preferensi penulis dalam menciptakan suatu karya seni yang bersifat fungsional (dapat dikenakan manusia) turut menjadi pertimbangan lainnya.

Burung Jalak Bali menjadi burung endemik Indonesia yang dipilih sebagai judul utama penciptaan karya seni ini setelah mempertimbangkan dua faktor,

yakni faktor urgensi dan faktor visual. Fakta bahwa burung Jalak Bali saat ini merupakan salah satu burung endemik Indonesia yang paling terancam punah membuat penulis merasa harus mengangkat spesies ini sebagai judul utama penciptaan karya. Di luar faktor urgensi, burung Jalak Bali memiliki beberapa kelebihan dari segi visual yang menarik untuk dieksplorasi. Karakter fisik burung Jalak Bali yang sederhana membuatnya mudah dikomposisikan ke berbagai gaya perhiasan. Kelebihan visual berikutnya yaitu warna yang dimiliki burung Jalak Bali. Palet warna burung Jalak Bali yang didominasi oleh warna netral yaitu putih, hitam, dan sedikit warna biru menjadikannya mudah dikreasikan dan dieksplorasi kedalam berbagai media, terutama media yang warnanya bervariasi seperti logam, plastik, resin, akrilik, dan batu-batu alam atau mulia.

Keseluruhan penciptaan karya perhiasan ini diharapkan dapat menarik minat masyarakat untuk mencintai dan mengenal lebih dalam lagi mengenai spesies burung tersebut. Penulis berharap hasil penciptaan ini tidak hanya sekedar bersifat dekoratif, tetapi juga edukatif bagi masyarakat dan bermanfaat bagi keberlangsungan eksistensi burung tersebut.

B. Rumusan Penciptaan

Perumusan masalah dalam penciptaan karya seni ini ialah sebagai berikut:

1. Apa sajakah karakter/ciri khas dari burung Jalak Bali yang dapat dieksplorasi pada pembuatan karya perhiasan ini?
2. Bagaimanakah rancangan/komposisi desain serta teknik pembuatan yang tepat agar karya perhiasan ini dapat menggugah minat masyarakat untuk mengetahui lebih lanjut tentang burung Jalak Bali?
3. Bagaimanakah cara agar karya perhiasan bertemakan burung Jalak Bali ini dapat berfungsi sebagai sarana edukasi masyarakat?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan penciptaan karya seni ini ialah sebagai berikut:
 - a. Mengeksplorasi karakter/ciri khas visual yang terdapat pada burung Jalak Bali dan mengaplikasikan hasilnya kepada karya seni yang bersifat fungsional (dapat dikenakan manusia).
 - b. Mewujudkan karya perhiasan yang dapat membangkitkan minat masyarakat untuk mengetahui lebih lanjut seputar burung Jalak Bali.
 - c. Memfungsikan karya seni ini sebagai sarana edukasi tentang status burung Jalak Bali.

2. Manfaat penciptaan karya seni ini adalah sebagai berikut:
 - a. Bagi para peminat perhiasan, hasil penciptaan ini dapat menjadi sebuah perhiasan yang dapat dikoleksi, dikenakan sehari-hari atau dipakai pada kesempatan-kesempatan tertentu.
 - b. Bagi pengrajin dan desainer perhiasan, hasil penciptaan ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dalam pembuatan perhiasan di masa mendatang.
 - c. Bagi masyarakat secara umum, hasil penciptaan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang salah satu spesies burung endemik Indonesia.
 - d. Bagi eksistensi burung Jalak Bali, hasil penciptaan ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk terus mempertahankannya.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

Penciptaan karya seni ini menggunakan tiga metode pendekatan, yakni:

1. Pendekatan Estetis

Pendekatan estetis dibutuhkan dalam penciptaan karya seni ini dalam menentukan komposisi bentuk, warna, tekstur, dan bahan agar menghasilkan rancangan karya perhiasan yang memancarkan keindahan (estetika) dari burung Jalak Bali sehingga menggugah minat masyarakat untuk mengetahui lebih lanjut tentang burung tersebut. Pendekatan estetis juga dibutuhkan dalam mempertimbangkan keselarasan antara rancangan dan tubuh pemakai perhiasan, sehingga nantinya rancangan perhiasan yang dihasilkan memiliki kesesuaian estetis dengan pemakainya serta mampu menjalankan fungsinya dalam memperindah tubuh pemakai.

2. Pendekatan Ergonomis

Benda yang dalam menjalankan fungsinya melekat pada tubuh manusia secara langsung seperti perhiasan tentu memerlukan pendekatan ergonomis dalam penentuan desainnya, terutama dalam aspek dimensi dan material karya. Hal ini bertujuan untuk memastikan karya (perhiasan) yang dibuat memiliki kesesuaian dengan pemakainya, sehingga nyaman dikenakan, berfungsi dengan semestinya, dan tidak mengganggu aktivitas pemakai. Pendekatan ini digunakan dalam penciptaan karya yang dimaksudkan untuk dipakai sehari-hari.

3. Pendekatan Zoologis

Dalam memenuhi tujuan penciptaan karya seni ini sebagai sarana edukasi masyarakat, diperlukan pendekatan dari ilmu zoologi agar penulis dapat menyampaikan informasi tentang burung Jalak Bali secara tepat dan reliabel kepada masyarakat. Pendekatan dari sudut pandang zoologi dinilai paling relevan dengan tujuan penciptaan karya seni ini karena untuk mengetahui status burung Jalak Bali pada saat ini (klasifikasi ilmiah, populasi, persebaran, habitat, dan lain-lain), diperlukan data-data seputar burung tersebut yang dikaji secara zoologis.

Metode penciptaan karya seni ini menggunakan metode penciptaan menurut S.P. Gustami (2007) yang terdiri dari tiga tahap, yaitu:

1. Tahap Eksplorasi, yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data dan referensi, pengolahan dan analisa data menggunakan pendekatan estetik. Hasil dari penjelajahan atau analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain.
2. Tahap Perancangan, yaitu memvisualisasikan hasil dari tahap eksplorasi kedalam berbagai sketsa rancangan (desain). Kumpulan rancangan (desain) tersebut kemudian diseleksi dan disempurnakan hingga menjadi rancangan final, dan dibuatkan gambar kerjanya. Gambar kerja ini (proyeksi, potongan, detail, perspektif) nantinya menjadi acuan dalam proses perwujudan karya. Dalam tahap ini digunakan pendekatan estetik dan pendekatan ergonomi untuk menghasilkan rancangan yang menarik sekaligus praktis dalam pemakaiannya.
3. Tahap perwujudan, yaitu mewujudkan rancangan terpilih/final menjadi model prototipe sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain/ide. Model ini dapat dibuat dalam ukuran miniatur atau sesuai ukuran karya yang sebenarnya. Jika hasil tersebut dianggap telah sempurna maka diteruskan dengan pembuatan karya yang sesungguhnya.