

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Karya seni merupakan sebuah media untuk menuangkan ide, gagasan, imajinasi, dan ekspresi diri seseorang sehingga dapat diapresiasi oleh audiens. Proses perancangan karya seni tersebut membutuhkan tahapan proses kreatif yang dimulai dari pencarian ide, penentuan konsep, dan tahap perwujudan. Penciptaan Tugas Akhir dengan judul “*Gulali* Bentuk Ayam sebagai Inspirasi Penciptaan Perhiasan Logam” telah melewati tahapan proses kreatif tersebut sehingga dapat terselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya.

Berdasarkan rangkaian proses penciptaan karya seni perhiasan yang bersumber dari *gulali* bentuk ayam, ada beberapa hal yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Ide penciptaan karya seni perhiasan ini adalah *gulali* bentuk ayam sebagai inspirasi penciptaan perhiasan logam. Permen *gulali* juga bisa menjadi sebuah lorong waktu yang akan membawa kita ke masa ketika permen *gulali* begitu terkenal dan disukai banyak orang, seakan-akan kuliner menjadi jembatan penghubung berbagai peristiwa di masa lalu dan saat ini. Penulis mengambil salah satu jajanan tradisional *gulali* karena memiliki tekstur yang unik dan bentuknya yang menarik. Dari berbagai macam bentuk *gulali*, penulis mengambil *gulali* ayam dikarenakan bentuknya yang sangat khas sebagai salah satu jajanan tradisional zaman dahulu. Selain itu, ciri khas permen *gulali* yang diambil oleh penulis adalah karakter dari pijatan dan lelehannya. Akan tetapi yang paling kuat adalah pijatannya saat *gulali* dibentuk karena pijatan-pijatan tangan yang membuat permen ini sangat khas bentuknya. Dengan demikian, penulis ingin menyuguhkan ciri khas teknik pijatan tangan kedalam perhiasan logam.
2. Proses penciptaan karya seni perhiasan ini dimulai dengan tahap eksplorasi, yaitu mengumpulkan data dan referensi yang berkaitan dengan *gulali* bentuk ayam. Hasil dari pengumpulan data tersebut kemudian diolah dan dianalisis menggunakan pendekatan estetika untuk menciptakan bentuk rancangan karya

berbagai jenis perhiasan yang lebih kreatif dan inovatif. Rancangan tersebut dibuat dalam skala 1:1, 1:2, 1:3 dan dilengkapi dengan ukuran sebenarnya untuk dijadikan acuan dalam tahap perwujudan yang meliputi, pembuatan desain, pembuatan pola atau model, pengecoran, penyempurnaan bentuk, pemolesan, stel batu, dan *finishing*. Teknik yang digunakan dalam proses perwujudan karya seni perhiasan ini adalah teknik menggambar, teknik pijatan dalam pembuatan pola atau model, teknik cor logam kuningan, dan teknik patri. Teknik cor logam digunakan untuk membuat bentuk utama desain perhiasan. Teknik patri digunakan untuk menyambung komponen perhiasan, seperti kawat, rantai, tusuk anting dan giwang, badan perhiasan dengan plat gelang maupun dengan badan perhiasan lainnya.

3. Penciptaan karya seni perhiasan yang bersumber dari *gulali* bentuk ayam menghasilkan empat set perhiasan dengan empat macam pewarnaan dan total jumlah sebelas karya, terdiri dari: kalung, anting, gelang, cincin, bros, dan giwang.

B. Saran

Terdapat beberapa kendala pada penyelesaian perhiasan dengan tema *gulali* bentuk ayam sebagai inspirasi penciptaan perhiasan logam dan saran penyelesaian untuk ke depannya, antara lain:

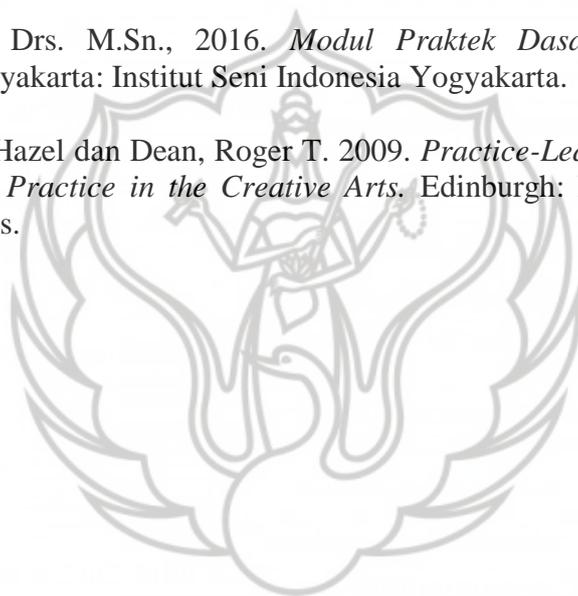
1. Pada proses pembuatan perhiasan tidak dapat dipungkiri bahwa terdapat beberapa perubahan desain. Perubahan tersebut karena ketidaksesuaian pada proporsi bentuk desain, maka pada proses pembuatan selanjutnya harus dipikirkan lebih matang dan didiskusikan dengan seseorang yang biasa berkulat dengan proses pembuatan perhiasan secara nyata.
2. Pada proses pembuatan model atau pola memiliki kendala saat awal *eksperimen*. Penulis perlu percobaan material atau bahan yang digunakan untuk memola, di antaranya dengan menggunakan tanah liat. Tanah liat dapat menghasilkan bentuk yang sesuai dengan yang diinginkan penulis karena sifatnya yang ulet dan mudah dibentuk. Akan tetapi, harus dengan dibakar terlebih dahulu sebelum digunakan dan dapat mengalami penyusutan sehingga cara ini terlalu menyulitkan dan ukurannya menjadi tidak valid. Kemudian

mencoba dengan *clay* yang terbuat dari campuran berbagai macam jenis tepung kue yaitu tepung kanji, terigu, dan beras dengan perbandingan 1:1:1 lalu dicampur dengan pengawet kue (Natrium benzoate) dan lem putih (PVAC) menghasilkan ulenan yang halus. Akan tetapi, saat digunakan tidak dapat kaku atau bertahan lama jika bentuknya memerlukan posisi meruncing atau menonjol ke atas. *Clay* dapat turun dengan sendirinya sehingga pilihan ini tidak cocok untuk digunakan sebagai model lalu percobaan selanjutnya dengan menggunakan *clay* dari resin yang dicampur dengan tepung. Percobaan ini sedikit membuat penulis harus lebih waspada karena resin dapat cepat kering sementara model belum selesai dibuat. Oleh karena itu, penulis mencoba alternatif lain yang sekiranya lebih cocok. Ditemukanlah bahan pembuat pola yaitu tanah liat sintetis, yang sangat cocok dan pas digunakan oleh penulis sebagai model untuk cetak cor kuningan. Cara membuat model dengan tanah liat sintetis ini hanya perlu bantuan air saat digunakan dan bagusnya lagi tanah ini tidak perlu dibakar seperti tanah liat pada umumnya cukup dijemur atau diangin-anginkan saja sampai kering.

Kendala yang dihadapi menjadi pelajaran yang berharga bagi penulis agar penelitian dan pembuatan karya lebih lanjut tidak menemukan kesulitan yang sama. Penulis berharap kendala-kendala tersebut dapat menjadi sebuah masukan bagi semua pihak yang ingin mengasah kreativitasnya dalam menciptakan karya seni perhiasan di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2010. *Bernostalgia Dengan Gulali*, (Online), <https://djamandoeloe.com>, diakses tanggal 19 Desember 2016).
- Choate, Sharr. 1966. *Creative Casting*, New York: Crown Publishers.
- Gustami, Prof. SP., 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur: Ide Dasar Penciptaan Karya*, Yogyakarta: Pratista.
- Metcalf Juror, Bruce., 2012. *Showcase 500 Rings*. New York: Lark Crafts.
- Raharjo, Timbul., Dr. M.Hum., 1991. *Modul Praktek Teknik Produksi Kriya Logam*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Rispul, Drs. M.Sn., 2016. *Modul Praktek Dasar Mengukir Logam*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Smith, Hazel dan Dean, Roger T. 2009. *Practice-Led Research, Research-Led Practice in the Creative Arts*. Edinburgh: Edinburgh University Press.



WEBTOGRAFI

<https://ramesia.com/cara-membuat-gulali-tarik/>

<http://gulalionline.blogspot.com/2015/10/permen-gulali-model-naga.html>

