

**VISUALISASI KECERIAAN ANAK BERMAIN (*DOLANAN*)
KITIRAN PADA PERHIASAN LOGAM**



PENCIPTAAN

FITRIANI KARTIKA SARI

NIM 1311721022

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019**

**VISUALISASI KECERIAAN ANAK BERMAIN (*DOLANAN*)
KITIRAN PADA PERHIASAN LOGAM**



PENCIPTAAN

Oleh:

FITRIANI KARTIKA SARI

NIM 1311721022

**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
2019**

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

VISUALISASI KECERIAAN ANAK BERMAIN (DOLANAN) KITIRAN PADA PERHIASAN LOGAM diajukan oleh Fitriani Kartika Sari, NIM. 1311721022, 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 28 Januari 2019.

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

Drs. Rispul, M.Sn.

NIP. 19631104 199303 1 001

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

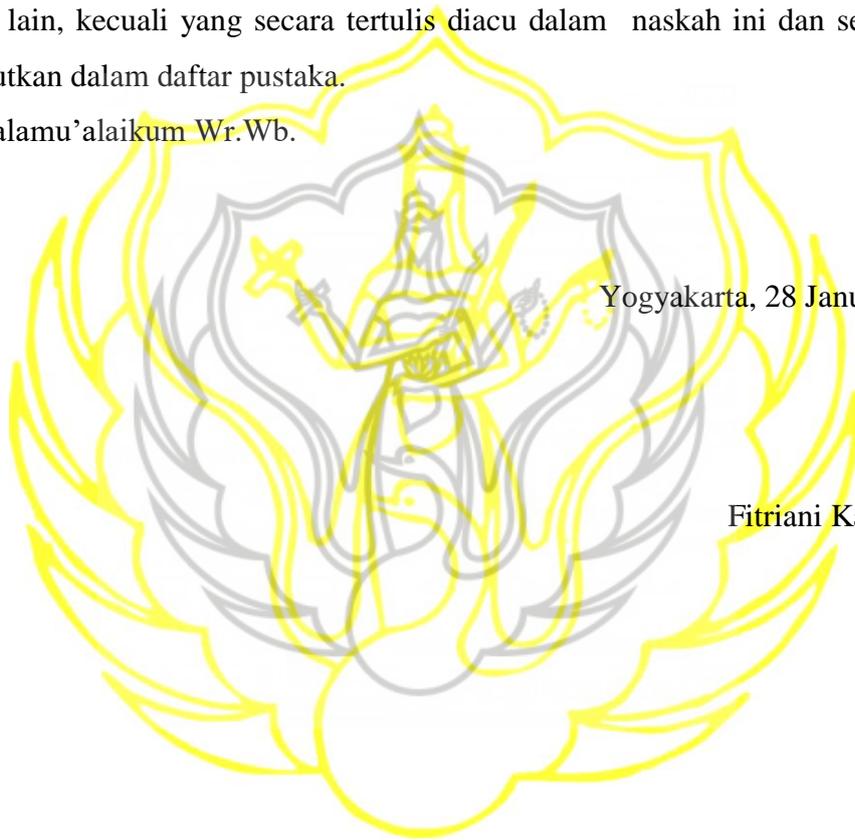
Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Saya menyatakan dengan ini bahwa pada laporan Tugas Akhir dengan judul: “Visualisasi Keceriaan Anak Bermain (*Dolanan*) *Kitiran* pada Perhiasan Logam” 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 oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan secara jelas disebutkan dalam daftar pustaka.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 28 Januari 2019

Fitriani Kartika Sari



LEMBAR PERSEMBAHAN

Kupersembahkan dengan segala kerendahan hati dihadapan Allah SWT karya tugas akhir ini untuk kedua Orang Tuaku, Peri kecilku Silmi, Suamiku Achmad Fauzi, Simbah Sastro Sumarto (alm) dan untuk Semua Pecinta Seni.



MOTTO

Perahu kertasku...

Allah terkadang menulis kisah menyakitkan dalam hidup tak lain karena Ia telah menyiapkan bahagia yang elegan.

Saat Allah memberi ujian pahit tak lain hanya karena Ia ingin tahu sebesar apa rasa ikhlasmu.

Jalani dan nikmati saja sepahit apapun hidup kita sekarang, percayalah suatu saat nanti kita akan tersenyum saat mengingat dan menceritakannya.

Bukan bahagia yang menjadikan kita bersyukur tetapi dengan bersyukur akan menjadikan hidup kita bahagiaaa...

Jangan putus asa dengan rahmat Allah.

Selama kita masih punya tekad yang terpelihara dalam semangat, maka tiada kata terlambat untuk memulai sebuah awal yang baru!

Selalu ada dalam secangkir kopi, “Setiap hal yang punya rasa selalu punya nyawa...”

Semangat berkarya!!!

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr. wb.

Alhamdulillah, Puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT atas berkah, rahmat, serta hidayah-Nya, dan tak lupa shalawat serta salam kepada junjungan Nabi Muhammad SAW atas syafaatnya, syaikh Abdul Qodir Al Jailaniy atas karomahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Dengan rasa hormat dan segala kerendahan hati, penulisan ini tidak terlepas dari keterlibatan beberapa pihak yang telah memberikan bimbingan, dorongan, dan bantuan maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

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 Yogyakarta.
3. Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Kriya, Ketua Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dra. Titiana Irawani, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I atas kebaikan, kesabaran dan ketulusannya membimbing, mengarahkan, menyayangi kami seperti sosok seorang Ibu kepada anaknya dan memberikan pencerahan, semangat, dan dukungan penuh kepada kami dari awal sampai akhir masa studi ini. Terimakasih Ibu...
5. Alvi Lufiani, S.Sn., MFA., selaku Dosen Pembimbing II atas penyampaian ilmu, bimbingan, dan inspirasi dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

6. Drs. Rispul, M.Sn., selaku Dosen Penguji atau *Cognate* pada ujian Tugas Akhir ini. Terimakasih atas kebaikan dan bimbingannya.
7. Budi Hartono, S.Sn., M.Sn., atas kebaikan, dan ketulusannya membimbing, mengarahkan, serta ide-idenya dan memberikan semangat selama masa perkuliahan sampai pembuatan Tugas Akhir ini.
8. Aruman, S.Sn., M.A., selaku Dosen Wali yang selalu siap membantu, mengarahkan, membimbing dan memberi semangat, dukungan, serta inspirasi kepada kami selama masa perkuliahan ini.
9. Arif Suharson, M.Sn., atas dukungan dan motivasinya yang tidak akan pernah kami lupakan.
10. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Kriya, Staf Akmawa, Seluruh Karyawan Fakultas Seni Rupa serta Staf Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Suami saya, Mas Achmad Fauzi yang selalu memberikan semangat, dukungan dan cintanya, juga anak saya Arini Iklila Silmi, kaulah peri kecilku yang membawa kami selalu dalam mahkota kedamaian dan kebahagiaan. Makasih yaa Silmi ikut berjuang untuk Bapak Ibu selama sekolah ini, yang selalu sabar menanti kepulangan kami, yang ikut sekolah saat masih didalam kandungan sampai saat ini usiamu tiga tahun.
12. Bapak dan Ibu serta keluarga kami atas kepercayaan, semangat, dorongan, dan bimbingan, baik moral, material maupun spiritual. Kebaikan dan kasih sayang Bapak Ibu tidak akan pernah dapat tergantikan.
13. Pak Edi selaku admin kajur atas kebaikan, ketulusan, kesabaran dan keikhlasannya membantu kami dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

14. Teruntuk Kang Supri yang dengan ketulusan hati dan sepenuh jiwa raganya memberikan setiap malam sampai paginya untuk membimbing kami, membantu dan berbagi cerita kebahagiaan tentang memori lamanya bersama Simbah kami Sastro Sumarto (alm). Al-Fatihah...
15. Terimakasih adik saya Nur dan Setia yang sudah membantu betapa ini sangat berarti buat mbak & ponakan tercinta.
16. Setyo Hanitawati yang selalu membantu mami dan memberi pelukan hangat disaat sedih dan tawa dan Mas Alex atas kebaikan, bantuan, dan keikhlasannya.
17. Yah Pono M.Sn., yang selalu ada setiap saat disaat suka dan duka. Memberikan semangat, bantuan, ketulusan dan wejangan yang luar biasa.
18. Mbak Rahel, Mas Yanto, Mas Yok, Pak Ikhlas, Bayu, Udin, Yuli, Joy, Ceria, Dek Ulfi, Ely, Mas Topan, dan Mas Didit yang sudah membantu dengan sepenuh hati. *Maturnuwun* semuanya...
19. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, semoga amal kebaikan beliau senantiasa mendapat rahmat dan berkah dari Allah SWT. Akhirnya penulis berharap semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Kriya Seni dan umumnya bagi pembaca serta pecinta seni. Aamiin...

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 28 Januari 2019

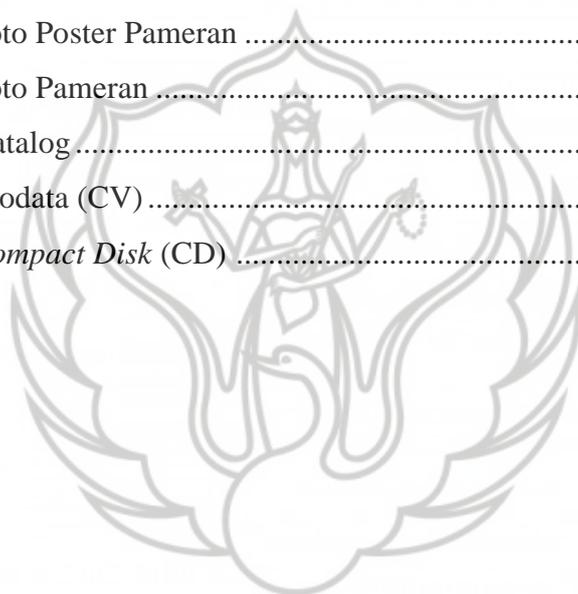
Penulis

Fitriani Kartika Sari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xix
BAB. I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	4
1. Metode Pendekatan	4
2. Metode Penciptaan.....	4
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	8
A. Sumber Penciptaan.....	8
B. Landasan Teori.....	15
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	17
A. Data Acuan.....	17
B. Analisis Data Acuan.....	19
C. Rancangan Karya	21
D. Proses Perwujudan.....	48
1. Alat dan Bahan.....	48
2. Teknik Pengerjaan.....	56
3. Tahap Perwujudan.....	57
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	66

1. Kalkulasi Biaya Karya	66
2. Rekapitulasi Biaya Keseluruhan	72
BAB IV. TINJAUAN KARYA	73
A. Tinjauan Umum	73
B. Tinjauan Khusus.....	76
BAB V. PENUTUP	111
A. Kesimpulan	111
B. Saran.....	113
DAFTAR PUSTAKA	114
DAFTAR LAMAN	115
LAMPIRAN	116
A. Foto Poster Pameran	116
B. Foto Pameran	117
C. Katalog.....	119
D. Biodata (CV)	121
E. <i>Compact Disk</i> (CD)	124



DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Alat dan Bahan <i>Tatah</i> Logam	48
Tabel 2.	Alat dan Bahan <i>Patri</i>	51
Tabel 3.	Alat dan Bahan <i>Polish</i>	53
Tabel 4.	Alat dan Bahan <i>Stel</i>	53
Tabel 5.	Tahap Perwujudan Perhiasan	58
Tabel 6.	Kalkulasi Biaya Karya I.....	66
Tabel 7.	Kalkulasi Biaya Karya II.....	66
Tabel 8.	Kalkulasi Biaya Karya III	66
Tabel 9.	Kalkulasi Biaya Karya IV	67
Tabel 10.	Kalkulasi Biaya Karya V	67
Tabel 11.	Kalkulasi Biaya Karya VI.....	67
Tabel 12.	Kalkulasi Biaya Karya VII	68
Tabel 13.	Kalkulasi Biaya Karya VIII	68
Tabel 14.	Kalkulasi Biaya Karya IX	68
Tabel 15.	Kalkulasi Biaya Karya X	69
Tabel 16.	Kalkulasi Biaya Karya XI.....	69
Tabel 17.	Kalkulasi Biaya Karya XII.....	69
Tabel 18.	Kalkulasi Biaya Karya XIII	70
Tabel 19.	Kalkulasi Biaya Karya XIV	70
Tabel 20.	Kalkulasi Biaya Karya XV.....	70
Tabel 21.	Kalkulasi Biaya Karya XVI.....	71
Tabel 22.	Kalkulasi Biaya Karya XVII.....	71
Tabel 23.	Kalkulasi Biaya Karya XVIII.....	71
Tabel 24.	Rekapitulasi Biaya Karya.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	<i>Practice-Led Research: Sebuah Kerangka Praktik</i>	6
Gambar 2.	Mainan (<i>Dolanan</i>) <i>Kitiran</i> , 2017	8
Gambar 3.	Mia Harjoni, <i>Bermain Kitiran</i> , 2013.....	9
Gambar 4.	Fitriani Kartika Sari, <i>Dolanan Kitiran</i> , 2017	9
Gambar 5.	<i>Kitiran Janur</i> , 2011	12
Gambar 6.	<i>Kitiran Gareng Petruk</i> , 2011	13
Gambar 7.	Baling Terbang, Ketapel Baling-Baling (<i>Slepetan</i>), 2019	13
Gambar 8.	<i>Kitiran Bambu</i> , 2010.....	14
Gambar 9.	<i>Kitiran Terbang Plastik</i> , 2019	14
Gambar 10.	<i>Fragment Moon Necklace Gold-18ct Gold</i> Karya Kayo Saito	17
Gambar 11.	<i>RAW 52/12 Kinetic - No Nuke Ring</i> , Karya Nova Designs.....	17
Gambar 12.	Simbah Penjual Mainan Tradisional, 2017	18
Gambar 13.	<i>Dolanan</i> , 1977 (Siti Adiyati).....	18
Gambar 14.	Fitriani Kartika Sari, Sketsa 1 Kalung <i>Tatah</i> , 2018.....	22
Gambar 15.	Fitriani Kartika Sari, Desain 1 Kalung <i>Tatah</i> , 2018	23
Gambar 16.	Fitriani Kartika Sari, Sketsa 2 Kalung <i>Tatah</i> , 2018.....	24
Gambar 17.	Fitriani Kartika Sari, Desain 2 Kalung <i>Tatah</i> , 2018	25
Gambar 18.	Fitriani Kartika Sari, Sketsa 3 Kalung <i>Tatah</i> , 2018.....	26
Gambar 19.	Fitriani Kartika Sari, Desain 3 Kalung <i>Tatah</i> , 2018	27
Gambar 20.	Fitriani Kartika Sari, Sketsa 4 Gelang <i>Tatah</i> , 2018	28
Gambar 21.	Fitriani Kartika Sari, Desain 4 Bando <i>Tatah</i> , 2018.....	29
Gambar 22.	Fitriani Kartika Sari, Sketsa 5 Pin <i>Bocah Lanang Tatah</i> , 2018.....	30
Gambar 23.	Fitriani Kartika Sari, Desain 5 Pin <i>Bocah Lanang Tatah</i> , 2018.....	30

Gambar 24.	Fitriani Kartika Sari, Sketsa 5 Bros <i>Bocah Wedhok Tatah</i> , 2018.....	31
Gambar 25.	Fitriani Kartika Sari, Desain 5 Pin <i>Bocah Wedhok Tatah</i> , 2018.....	31
Gambar 26.	Fitriani Kartika Sari, Sketsa 6 Cincin <i>Bocah Lanang Tatah</i> , 2018.....	32
Gambar 27.	Fitriani Kartika Sari, Desain 6 Cincin <i>Bocah Lanang Tatah</i> , 2018.....	32
Gambar 28.	Fitriani Kartika Sari, Sketsa 6 Cincin <i>Bocah Wedhok Tatah</i> , 2018.....	33
Gambar 29.	Fitriani Kartika Sari, Desain 6 Cincin <i>Bocah Wedhok Tanah</i> , 2018.....	33
Gambar 30.	Fitriani Kartika Sari, Sketsa 7 Anting <i>Tanah</i> , 2018.....	34
Gambar 31.	Fitriani Kartika Sari, Desain 7 Anting <i>Tanah</i> , 2018	35
Gambar 32.	Fitriani Kartika Sari, Sketsa 8 Tusuk Konde <i>Tanah</i> , 2018	36
Gambar 33.	Fitriani Kartika Sari, Desain 8 Tusuk konde <i>Tanah</i> , 2018	37
Gambar 34.	Fitriani Kartika Sari, Sketsa 9 Liontin <i>Tanah</i> , 2018	38
Gambar 35.	Fitriani Kartika Sari, Desain 9 Gelang <i>Tanah</i> , 2018.....	38
Gambar 36.	Fitriani Kartika Sari, Sketsa 10 Giwang <i>Tanah</i> , 2018	39
Gambar 37.	Fitriani Kartika Sari, Desain 10 Giwang <i>Tanah</i> , 2018.....	39
Gambar 38.	Fitriani Kartika Sari, Sketsa 11 Karya Tiga Dimensi <i>Tanah</i> , 2018.....	40
Gambar 39.	Fitriani Kartika Sari, Sketsa 11 Karya Tiga Dimensi <i>Tanah</i> , 2018.....	41
Gambar 40.	Fitriani Kartika Sari, Desain 11 Karya Tiga Dimensi <i>Tanah</i> , 2018.....	42
Gambar 41.	Fitriani Kartika Sari, Desain 12 Kalung <i>Kenteng</i> , 2018	43
Gambar 42.	Fitriani Kartika Sari, Desain 13 Bros <i>Kenteng</i> , 2018	44
Gambar 43.	Fitriani Kartika Sari, Desain 14 Cincin <i>Kenteng Kitiran Bocah</i> , 2018.....	44
Gambar 44.	Fitriani Kartika Sari, Desain 15 Tusuk Konde <i>Kenteng</i> , 2018	45

Gambar 45.	Fitriani Kartika Sari, Desain 16 Cincin <i>Kenteng Kitiran</i> , 2018.....	46
Gambar 46.	Fitriani Kartika Sari, Desain 17 Cincin <i>Kenteng Per Bocah</i> , 2018.....	46
Gambar 47.	Fitriani Kartika Sari, Desain 18 Hiasan Telinga <i>Kenteng</i> , 2018.....	47
Gambar 48.	Kowi dan Kompom.....	48
Gambar 49.	Palu, <i>Jabung</i> , dan Alas <i>Tatah</i>	49
Gambar 50.	Alat <i>Tatah</i> Teknik <i>Rancap</i>	49
Gambar 51.	Alat <i>Tatah</i> Teknik <i>Wudul</i>	50
Gambar 52.	Alat <i>Tatah</i> Teknik <i>Usap</i>	50
Gambar 53.	Alat <i>Tatah</i> Teknik <i>Tatas</i>	50
Gambar 54.	Patri Perak.....	51
Gambar 55.	Patri Haris/ <i>Kulkas</i>	51
Gambar 56.	Timah (kiri) dan <i>Rejoso</i> (kanan)	51
Gambar 57.	Patri Timah (Campuran Timah dengan <i>Rejoso</i>).....	51
Gambar 58.	<i>Boraks</i>	52
Gambar 59.	HCl.....	52
Gambar 60.	<i>Gembosan</i>	52
Gambar 61.	<i>Spuier</i> dan Tabung Bensin	52
Gambar 62.	Mesin Slep/ <i>Polish</i>	53
Gambar 63.	Pinset.....	53
Gambar 64.	Jangka.....	53
Gambar 65.	Gunting Logam	53
Gambar 66.	Ring <i>Mandrell</i>	54
Gambar 67.	Gergaji Tangan.....	54
Gambar 68.	Kikir	54

Gambar 69.	Tang.....	54
Gambar 70.	Penjepit	54
Gambar 71.	Amplas	55
Gambar 72.	Palu dan Alas Besi	55
Gambar 73.	Alat <i>Kuwung</i> atau <i>Kenteng (Ondel)</i>	55
Gambar 74.	Cairan Obat <i>Godog</i> (H_2SO_4)	55
Gambar 75.	Batu Apung	55
Gambar 76.	Bor Duduk.....	56
Gambar 77.	Membakar Plat Tembaga dan Kuningan.....	58
Gambar 78.	Memaskan <i>Jabung</i>	58
Gambar 79.	Penempelan Plat Tembaga ke <i>Jabung</i>	58
Gambar 80.	Penempelan Desain pada Plat	59
Gambar 81.	Proses <i>Menatah</i> Teknik <i>Rancangan</i>	59
Gambar 82.	Pelepasan Kertas Desain	60
Gambar 83.	Teknik <i>Wudul</i>	60
Gambar 84.	Teknik <i>Usap</i>	60
Gambar 85.	Pemberian Detail Ornamen.....	61
Gambar 86.	Teknik Gergaji Tangan	61
Gambar 87.	Hasil Gergaji.	61
Gambar 88.	Membakar Hasil <i>Tatahan</i>	61
Gambar 89.	Hasil Pembersihan dengan (H_2SO_4)	62
Gambar 90.	Mengamplas dan Mengikir	62
Gambar 91.	Melapisi Permukaan Belakang dan Mematri	62
Gambar 92.	Proses <i>Graji</i>	63
Gambar 93.	Proses <i>Stel</i>	63
Gambar 94.	Direndam Cairan Obat <i>Godog</i>	64

Gambar 95.	Dislep atau <i>Polish</i>	64
Gambar 96.	Mencairan Kimia SN dengan Air	65
Gambar 97.	Mengusap Warna Hitam dengan <i>Chemical Lubricant</i>	65
Gambar 98.	Proses <i>Coating</i>	65
Gambar 99.	Karya I, Kalung.....	76
Gambar 100.	Foto Karya I Kalung & Karya X Giwang	77
Gambar 101.	Karya II, Kalung.....	78
Gambar 102.	Karya III, Kalung.	80
Gambar 103.	Foto Karya III, Kalung	81
Gambar 104.	Karya IV, Bando.	83
Gambar 105.	Foto Karya IV, Bando	84
Gambar 106.	Karya V, Pin <i>Bocah Lanang</i> & Bros <i>Bocah Wedhok</i>	85
Gambar 107.	Karya VI, Cincin <i>Bocah Lanang</i> & <i>Wedhok</i>	87
Gambar 108.	Foto Karya VI, Cincin <i>Bocah Lanang</i> & <i>Wedhok</i>	88
Gambar 109.	Karya VII, Anting.	90
Gambar 110.	Foto Karya VII Anting, Karya II Kalung & Karya IX Gelang	91
Gambar 111.	Karya VIII, Tusuk Konde	92
Gambar 112.	Foto Karya VIII Tusuk Konde & Karya X Giwang.....	93
Gambar 113.	Karya IX, Gelang	94
Gambar 114.	Karya X, Giwang	95
Gambar 115.	Karya XI, Karya Tiga Dimensi	96
Gambar 116.	Foto Karya XI, Karya Tiga Dimensi	97
Gambar 117.	Karya XII, Kalung	98
Gambar 118.	Foto Karya XII, Kalung	99
Gambar 119.	Karya XIII, Bros	101
Gambar 120.	Foto Karya XIII Bros & Karya XIV Cincin	101

Gambar 121.	Karya XIV, Cincin	103
Gambar 122.	Karya XV, Tusuk Konde	104
Gambar 123.	Foto Karya XV, Tusuk Konde	105
Gambar 124.	Karya XVI, Cincin	107
Gambar 125.	Karya XVII, Cincin.....	108
Gambar 126.	Karya XVIII, Hiasan Telinga	109
Gambar 127.	Foto Karya XVIII, Hiasan Telinga	109



INTISARI

Penciptaan karya seni perhiasan logam berjudul “Visualisasi Keceriaan Anak Bermain (*Dolanan*) *Kitiran* Pada Perhiasan Logam” ini adalah sebuah wujud pengekspresian ide atau gagasan individu yang terinspirasi dari melihat anak kecil yang sangat ceria ketika bermain (*dolanan*) *kitiran*. Anak bermain *kitiran* tersebut akan dieksplorasi melalui bentuk visualnya dan dikembangkan dengan daya imajinasi serta kreativitas penulis sehingga tercipta sebuah karya seni perhiasan yang unik.

Sebuah penciptaan karya diwujudkan dengan berbagai metode. Metode tersebut berupa metode pendekatan dan metode penciptaan. Metode pendekatan pada penciptaan karya ini menggunakan metode pendekatan estetis, dan pendekatan psikologi anak dan bermain yang memiliki perannya masing-masing. Metode penciptaan menggunakan metode penciptaan oleh S.P.Gustami dan sebagai pendukung metode penciptaan, digunakan juga metode *Practice-Led Research* berupa pendekatan yang berbasis pada sebuah penelitian yang diperoleh dari sebuah praktik. Teknik yang digunakan dalam penciptaan ini adalah teknik ukir/*tatah* logam, teknik *kenteng/ondel* (tempa), dan teknik patri.

Karya yang diciptakan berupa dua set perhiasan berjumlah 18 karya. Satu set perhiasan dengan teknik *tatah* yaitu 11 karya diantaranya kalung, bros, pin, cincin, tusuk konde, gelang, bando, anting, giwang, dan karya tiga dimensi sementara perhiasan dengan teknik *kenteng/ondel* (tempa) terdiri dari tujuh karya yaitu kalung, bros, tusuk konde, cincin dan hiasan telinga. Perhiasan dengan teknik *tatah* cenderung memvisualisasikan ekspresi keceriaan anak dan *gesture* anak ketika bermain *kitiran*, sedangkan pada teknik *kenteng/ondel* (tempa) keceriaan anak *dolanan kitiran* divisualisasikan dalam bentuk yang berbeda yaitu lebih tersirat maknanya dalam bentuk susunan mangkok yang didalamnya ada mainan *kitiran* dan bulat-bulat kecil sebagai penggambaran seorang anak kecil.

Kata kunci: Mainan (*Dolanan*), *Kitiran*, Anak, Ceria, Seni, Perhiasan, dan Logam.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Kita semua pernah merasakan dunia masa kecil, dunia anak-anak yang penuh dengan kegembiraan dan keceriaan. Kepolosan, lepas dan tanpa beban, menjadi ciri sebuah dunia anak yang penuh dengan warna, canda, dan tawa. Suasana semacam ini telah ikut mewarnai watak dan kepribadian kita saat ini. Perkembangan jaman, kepentingan bisnis, dan politis telah merubah dunia ini sehingga dalam kehidupan anak saat ini “kegembiraan, keceriaan, kasih sayang merupakan hal yang langka”. Kota-kota kita sudah menjadi kota orang dewasa karena tidak memberikan ruang bagi anak-anak untuk bermain. Jutaan anak Indonesia telah terenggut masa kecilnya, karena dipaksa untuk mengikuti dunia orang dewasa. Setiap langkah, keinginan cita-cita, cara pergaulan, pakaian dan bahkan permainan mereka ditentukan oleh keinginan dan perbuatan orang dewasa. Sehingga sulitnya bagi mereka untuk dapat tumbuh dan berkembang menjadi “dirinya sendiri” dan kurang memiliki rasa percaya diri.

Dalam dunia bisnis, anak-anak selalu menjadi target bisnis mulai dari makanan, pakaian, dan permainan. Semakin merebaknya sumber teknologi digital, tayangan televisi yang tidak mendidik, permainan yang tidak sehat, dan tidak kreatif seperti *playstation*, *video game* menjadi salah satu faktor hilangnya ciri khas sebuah sistem budaya yang menjadi identitas suatu bangsa.

Pada tahun 1995 mainan merk Nintendo (Jepang) misalnya yang telah memproduksi *Video Game Player* dan Super Famicon tercatat melakukan transaksi penjualan senilai US\$ 3,9 milyar setiap tahun dari anak-anak. Demikian juga industri mainan anak merk matel dari USA yang memproduksi *video game player saturn* dan *game gear*, tingkat transaksi penjualannya mencapai 3,6 miliar dolar dengan keuntungan sebesar 255,8 juta dolar (Krisdyatmiko, 1999: xiii).

Berbagai tindak kriminal yang dilakukan anak-anak yang kini banyak terjadi, merupakan dampak paling nyata dari buah permainan modern yang direguk anak kita. Alat permainan modern yang dapat dimainkan sendiri tanpa

kehadiran teman-temannya memang mampu meningkatkan kecerdasan otak anak. Tetapi dengan alat permainan modern itu ada aspek yang tertinggal, yaitu perkembangan sosial, emosional, kemampuan perasaan menahan diri terhadap orang lain.

Anak-anak tentu mengharapkan kita yang hadir disini pada hari ini untuk membantu mengembalikan “dunia mereka yang hilang” dan ikut mewujudkan dunia anak yang memiliki rasa asih, asah, asuh. Asih karena mereka membutuhkan kasih sayang dan perhatian, asah karena mereka masih memerlukan stimulasi, teman berkomunikasi yang sebahasa, kesempatan bermain dan berteman, asuh sebab bagi mereka (*care*) merupakan wujud cinta kasih dan perhatian orang dewasa (Krisdyatmiko, 1999: xiv).

Oleh karena itu, permainan anak juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan. Salah satu contoh mainan tradisional yang penulis angkat adalah *kitiran* kertas. *Kitiran* kertas merupakan salah satu bentuk mainan (*dolanan*) tradisional yang sangat murah dan mudah dalam membuatnya. Dengan demikian anak akan kreatif untuk berkreasi membuat sesuai keinginannya. *Kitiran* memiliki nilai edukatif karena akan mendekatkan anak dengan alam. Permainan yang sudah sangat jarang dimainkan oleh anak-anak modern di kota-kota besar. Mereka lebih memilih untuk bermain di pusat mainan anak di mall besar atau bermain dengan *game-game* canggih di depan layar *handphone*, komputer atau televisi. Maka dari itu, penulis ingin mengajak kembali dunia keceriaan anak melalui mainan (*dolanan*) *kitiran* kertas ini.

Penulis merasakan sesuatu hal yang berbeda ketika melihat anak-anak bermain *kitiran*. Mainan yang terbuat dari anyaman kertas menyerupai baling-baling dapat bergerak ketika tertiup oleh angin. Dirangkai dengan potongan bilah bambu yang dimainkan sambil berlari-lari kecil. Pergerakan udara oleh gerak tubuh kita menghasilkan tenaga memutar baling-baling kecilnya. Bahkan bila angin tertiup kencang baling-baling akan berputar membentuk lingkaran penuh. Ini merupakan suatu pemandangan yang sangat apik dan indah ketika keceriaan dan tawa mereka merekah memainkan *kitiran*. Bercanda dengan teman sepermainan, berlari sambil membawa mainan *kitirannya* dan menikmati

angin yang tertiuip kencang memutarakan baling-baling *kitiran* menjadi inspirasi penulis untuk menciptakan sebuah karya yang divisualisasikan kedalam penciptaan perhiasan logam.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep penciptaan perhiasan yang bersumber dari keceriaan anak bermain (*dolanan*) *kitiran*?
2. Bagaimana proses penciptaan perhiasan yang bersumber dari keceriaan anak bermain (*dolanan*) *kitiran*?
3. Bagaimana wujud karya seni perhiasan logam yang bersumber dari keceriaan anak bermain (*dolanan*) *kitiran*?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan

- a. Menciptakan perhiasan logam sesuai konsep dengan tema keceriaan anak bermain (*dolanan*) *kitiran*.
- b. Mewujudkan dan mendeskripsikan proses penciptaan perhiasan logam dengan tema keceriaan anak bermain (*dolanan*) *kitiran*.
- c. Menampilkan hasil karya perhiasan logam dengan tema keceriaan anak bermain (*dolanan*) *kitiran*.

2. Manfaat Penciptaan

- a. Memberikan motivasi untuk lebih berinovasi dalam pembuatan karya khususnya perhiasan.
- b. Menambah sumbangan ilmu dalam pembuatan karya perhiasan logam menggunakan teknik *tatah/ukir*, *kenteng/ondel* (tempa), patri, terhadap bidang kriya.
- c. Melestarikan kearifan lokal khususnya kerajinan *tatah* logam agar tidak punah dan mempunyai potensi yang besar untuk ditekuni dan dikembangkan sampai ke pasar global.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetika

Pendekatan estetika adalah pendekatan suatu karya seni dengan prinsip-prinsip estetika secara visual, yaitu berupa garis, bentuk, bidang, warna, tekstur, serta prinsip keseimbangan, harmoni, kesatuan, dan komposisi. Metode pendekatan ini digunakan untuk mengkaji bentuk atau *gestur* anak-anak yang ceria bermain (*dolanan*) *kitiran* dan bentuk *kitiran* itu sendiri. Selain itu, metode ini juga digunakan untuk mengkaji perpaduan material yang akan diaplikasikan pada perhiasan.

b. Pendekatan Psikologi Anak dan Bermain

Ilmu jiwa anak dan ilmu jiwa masa muda, kedua-duanya disebut sebagai ilmu jiwa genetis atau ilmu jiwa perkembangan merupakan bagian dari psikologi (Kartono, 1995: 1). Bermain sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan dengan spontan dan dalam suasana riang gembira. Pengertian ini menggambarkan apabila kegiatan bermain menyenangkan, maka anak akan terus melakukannya. Oleh karena itu, perlunya metode pendekatan ini digunakan untuk mengkaji dalam memahami perasaan anak-anak bahwa dia sangat bahagia ketika bermain. Selain itu dengan memasukkan permainan (*dolanan*) sebagai metode pendidikan maka permainan anak diakui sebagai metode yang sangat efektif untuk mengembangkan potensi dan kreativitas anak.

2. Metode Penciptaan

Dalam pembuatan perhiasan metode penciptaan merupakan salah satu cara sistematis sebagai metode pengumpulan data untuk memperoleh objek acuan penciptaan dan menuangkan ide ke dalam karya seni, antara lain:

Metode Penciptaan Karya

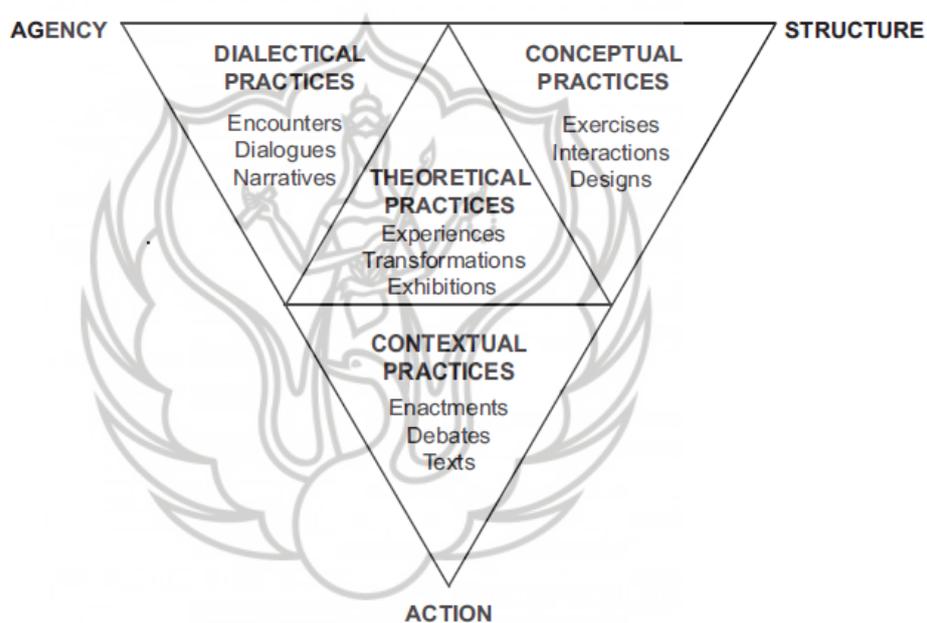
Penulis menggunakan metode penciptaan S.P. Gustami sebagai acuan dalam penciptaan karya seni. Menurut S.P. Gustami (2007: 329), penciptaan karya seni secara metodologis melalui tiga tahapan utama, yaitu:

- 1) Tahap Eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide yaitu keceriaan anak bermain (*dolanan*) *kitiran*. Penulis melakukan pengumpulan data dan referensi berupa tulisan ataupun gambar yang berkaitan dengan keceriaan anak bermain (*dolanan*) *kitiran*. Selain itu, penulis mengolah dan menganalisis data menggunakan pendekatan estetika, psikologi anak dan bermain. Hasil dari penjelajahan atau analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain.
- 2) Tahap Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisis data kedalam berbagai rancangan desain (sketsa). Rancangan karya yang dibuat penulis adalah berbagai jenis perhiasan, seperti kalung, gelang, anting, cincin dan bros dengan konsep keceriaan anak bermain (*dolanan*) *kitiran*. Setelah itu, penulis menentukan sketsa terpilih dari beberapa rancangan karya yang telah dibuat. Rancangan terpilih tersebut akan dijadikan acuan dalam pembuatan rancangan *final* atau gambar teknik dalam skala 1:1, 1:2, 1:3 dan dilengkapi dengan ukuran sebenarnya.
- 3) Tahap Perwujudan yaitu mewujudkan rancangan terpilih menjadi bentuk karya yang sebenarnya dengan mengaplikasikan teknik kriya logam dalam proses perwujudan karya seni perhiasan yang bersumber dari keceriaan anak bermain (*dolanan*) *kitiran*. Tahap perwujudan karya ini meliputi persiapan alat dan bahan, pembuatan desain, mengukir (*menatah*) plat logam, pembentukan dan pemasangan konstruksi, pemolesan, pematrian, *setting* batu, dan pewarnaan logam (*finishing*).

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* dan afiliasinya (*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 digunakan untuk membuat dua pendapat tentang praktik yang biasanya tumpang tindih dan saling terkait: pertama, 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).



Gb.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 berpikir dan membuat tradisi dimanapun seniman merumuskan bentuk hingga konsep pada pembuatan karya yang menjadi bagian dari proses penelitian. Di sinilah seniman terlibat dalam praktik yang menggunakan kapasitas ‘berpikir 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 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 di sini menggunakan kapasitas kognitif dari sebuah seni sebagai proses sosial yang dimediasi dan proses dari ‘berpikir 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 ‘berpikir 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.