

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

Nama : Fitriani Kartika Sari

Email : barokahsejahtera99@gmail.com

ABSTRAK

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. 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, logam.

PENDAHULUAN

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 tertiuip 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 tertiuip kencang baling-baling akan berputar membentuk lingkaran penuh. Ini merupakan suatu pemandangan yang sangat apik dan indah ketika keceriaan dan tawa mereka mereka memainkan *kitiran*. Bercanda dengan teman sepermainan, berlari sambil membawa mainan *kitirannya* dan menikmati angin yang tertiuip kencang memutar baling-baling *kitiran* menjadi inspirasi penulis untuk menciptakan sebuah karya yang divisualisasikan kedalam penciptaan perhiasan logam. Rumusan Penciptaan dalam penciptaan ini adalah:

- a. Bagaimana konsep penciptaan perhiasan logam yang bersumber dari keceriaan anak bermain (*dolanan*) *kitiran*?
- b. Bagaimana desain dan proses perwujudan perhiasan logam yang bersumber dari keceriaan anak bermain (*dolanan*) *kitiran*?

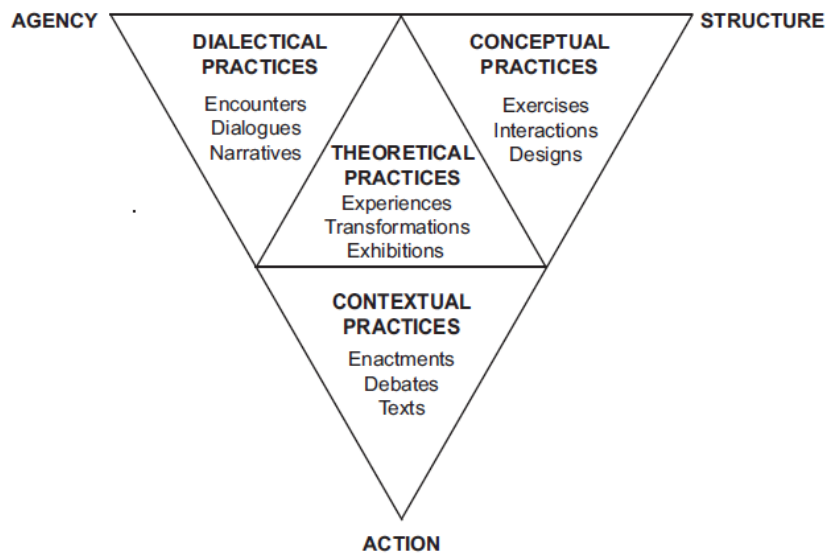
METODE PENCIPTAAN

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. 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:

- a. 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.
- b. 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.
- c. 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).



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 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.

Berikut beberapa data yang menjadi sumber penciptaan karya:



Gambar 2. *Dolanan Kitiran*, 2017.
(Foto: Fitriani Kartika Sari, 25 Agustus 2017, pukul 15:19)



Gambar 3. *Anak Bermain Kitiran*, 2017.
(Foto: Fitriani Kartika Sari, 4 Desember 2017, pukul 16:19)

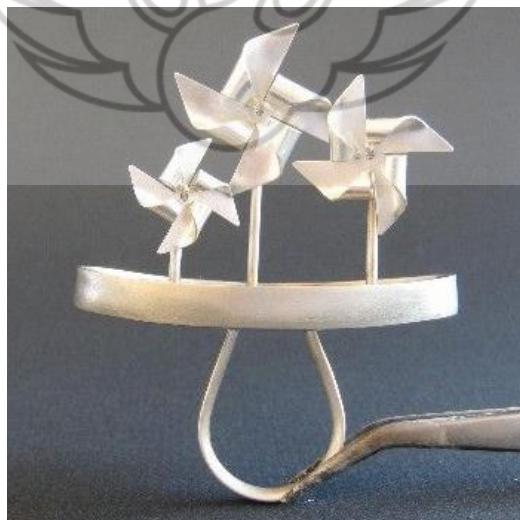
PROSES PENCIPTAAN

Proses penciptaan karya pada dasarnya tidak terlepas dari data acuan berupa data teoritik dan bentuk visual foto atau gambar karya. Data acuan berfungsi sebagai pendukung untuk mencapai hasil karya yang sesuai dengan ide dan tema yang dipilih serta membantu eksplorasi mengasah kreativitas dan sensitivitas dalam berkarya seni.



Gambar 4. *Fragment Moon Necklace Gold-18ct Gold* karya Kayo Saito.
(sumber: <http://www.kayosaito.com/index.php?cat=collection&p=fragment>, 22 Desember 2018, 07:58)

Data acuan perhiasan milik Kayo Saito berjudul “*fragment moon necklace gold no1-18ct gold*” berbentuk melingkar menjadi sebuah kalung dengan material emas 18 karat. Data acuan ini memberikan inspirasi penulis untuk menggunakan bahan plat logam yang dikenteng atau istilah dipengrajin adalah *diondel* membentuk cekungan seperti mangkok. Akan tetapi perbedaan dari rancangan karya yang penulis ciptakan adalah material logam tersebut berbentuk lingkaran. Plat logam yang penulis ciptakan berbentuk lingkaran dikenteng menjadi sebuah mangkok yang tekstur permukaan dan bentuknya tidak beraturan. Di dalamnya terdapat mainan *kitiran* dari plat logam yang dapat diputar sehingga seolah-olah *kitiran* tersebut berputar berada didalam sebuah mangkok.

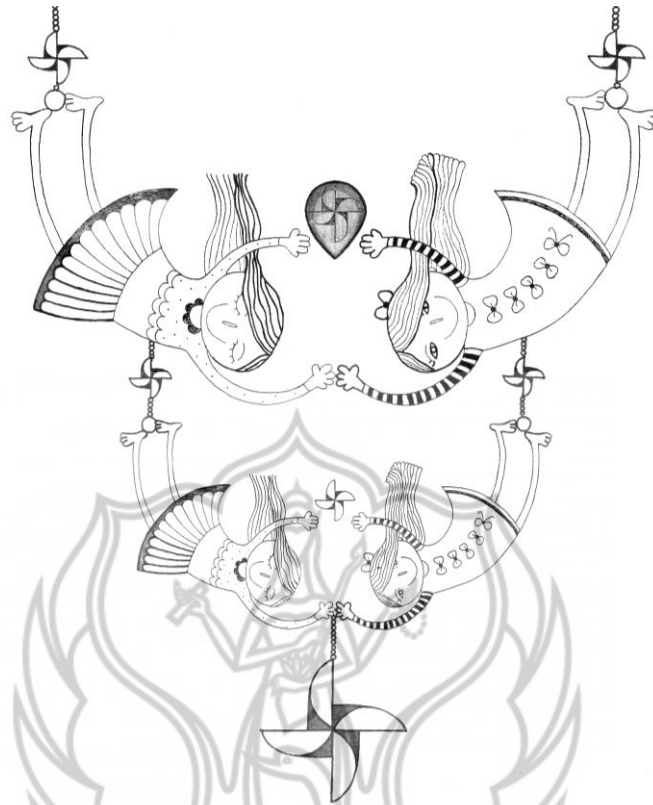


Gambar 5. *RAW 52/12 Kinetic - No Nuke Ring*, karya Nova Designs.
(sumber: <http://tkmetalarts.blogspot.com/2011/03/raw-5212-kinetic-no-nuke-ring.html>, 22 Des 2018, 08:36)

Data acuan perhiasan milik Nova Designs berjudul “*RAW 52/12 Kinetic-No Nuke Ring*” adalah sebuah cincin dengan bagian yang bergerak atau cincin kinetik. Data acuan ini memiliki persamaan sumber ide yaitu menggunakan konsep bentuk *kitiran* dalam penciptaan

karya perhiasan. Perbedaan dengan rancangan karya yang penulis ciptakan yaitu *kitiran* yang dimaksud penulis adalah sebuah mainan (*dolanan*) anak tradisional sedangkan Nova menggunakan bentuk cincin kinetik untuk membuat perhiasannya dapat bergerak dan mengajak pada energi bersih alternatif.

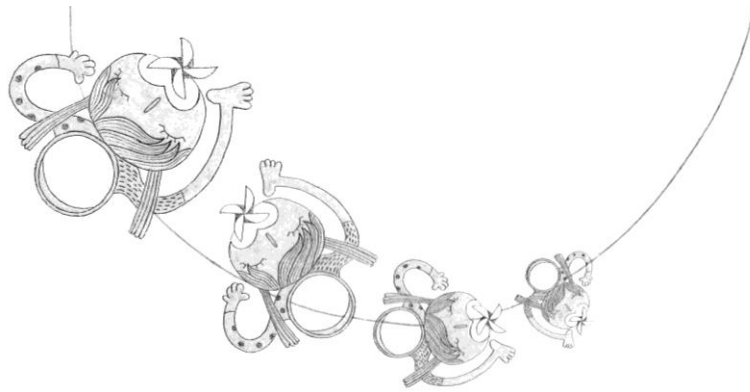
Berikut adalah perencanaan karya yang akan diawali dengan pembuatan sketsa terpilih:



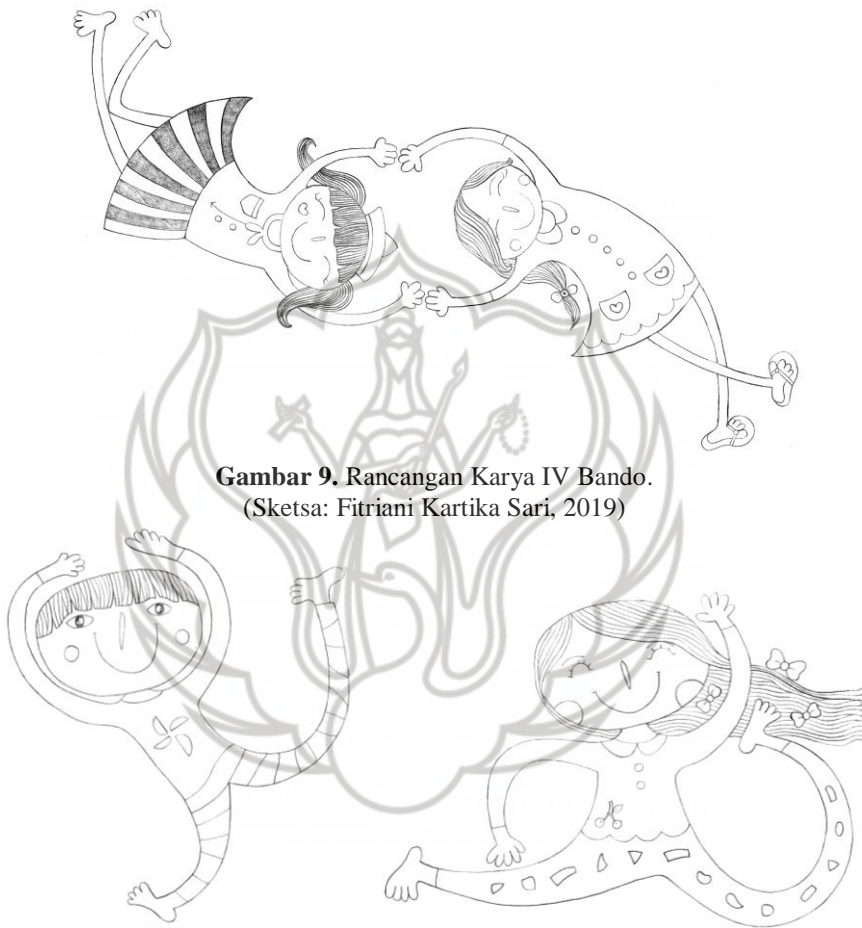
Gambar 6. Rancangan Karya I Kalung.
(Sketsa: Fitriani Kartika Sari, 2019)



Gambar 7. Rancangan Karya II Kalung.
(Sketsa: Fitriani Kartika Sari, 2019)

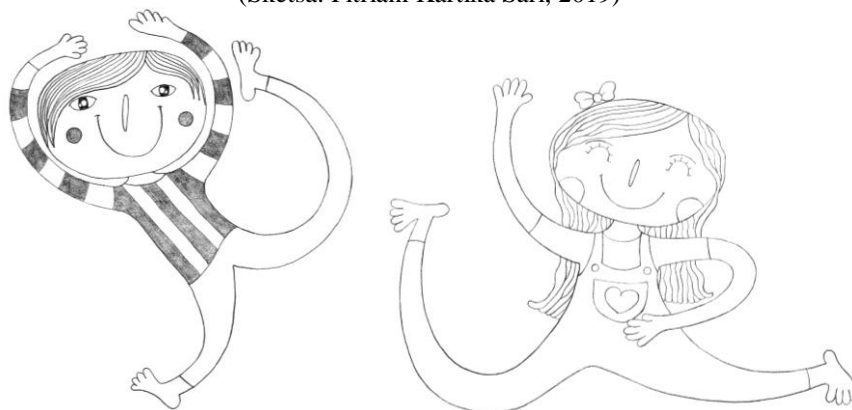


Gambar 8. Rancangan Karya III Kalung.
(Sketsa: Fitriani Kartika Sari, 2019)



Gambar 9. Rancangan Karya IV Bando.
(Sketsa: Fitriani Kartika Sari, 2019)

Gambar 10. Rancangan Karya V Bros dan Pin.
(Sketsa: Fitriani Kartika Sari, 2019)



Gambar 11. Rancangan Karya VI Cincin.
(Sketsa: Fitriani Kartika Sari, 2019)



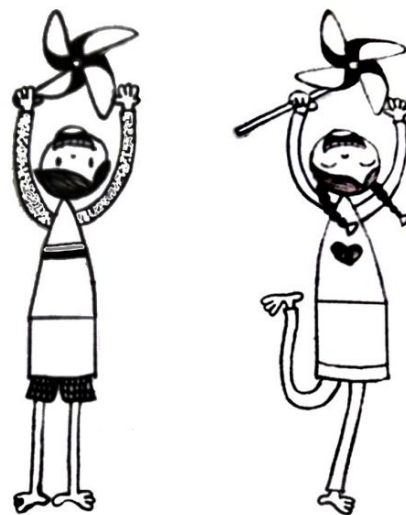
Gambar 12. Rancangan Karya VII Anting.
(Sketsa: Fitriani Kartika Sari, 2019)



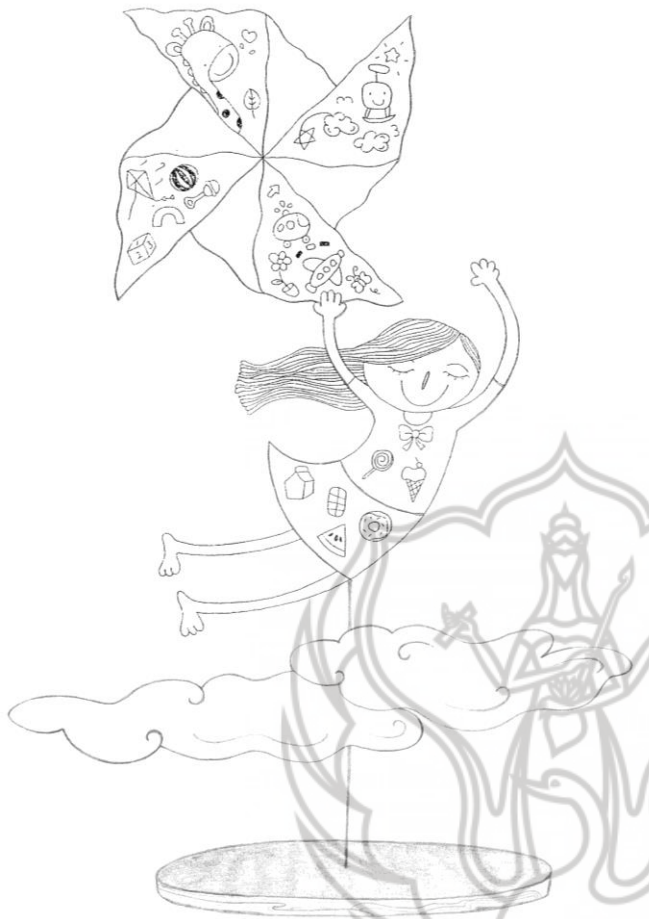
Gambar 13. Rancangan Karya VIII Tusuk Konde.
(Sketsa: Fitriani Kartika Sari, 2019)



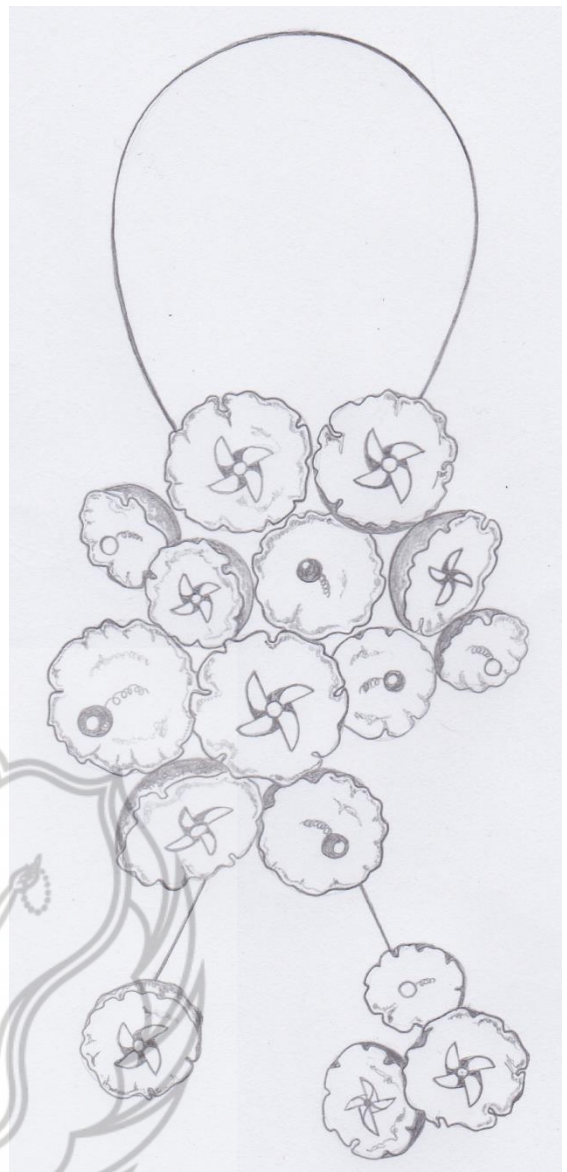
Gambar 14. Rancangan Karya IX Gelang.
(Sketsa: Fitriani Kartika Sari, 2019)



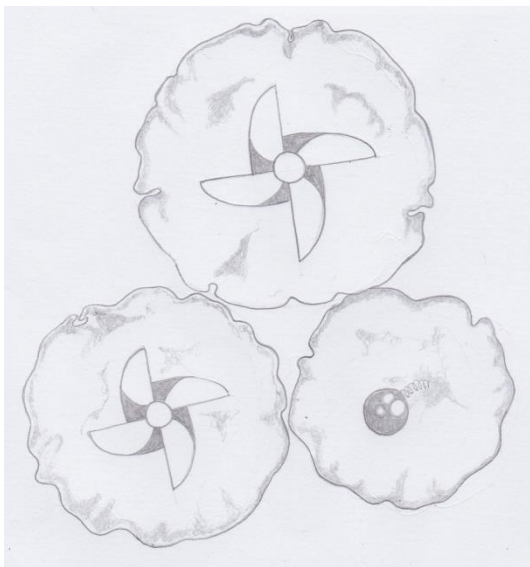
Gambar 15. Rancangan Karya X Giwang.
(Sketsa: Fitriani Kartika Sari, 2019)



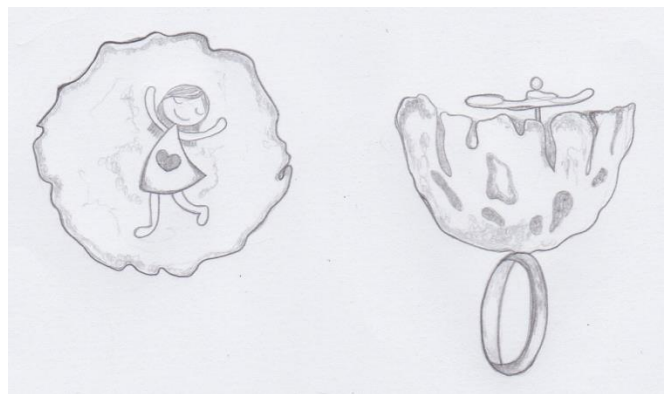
Gambar 16. Rancangan Karya XI Karya 3 Dimensi.
(Sketsa: Fitriani Kartika Sari, 2019)



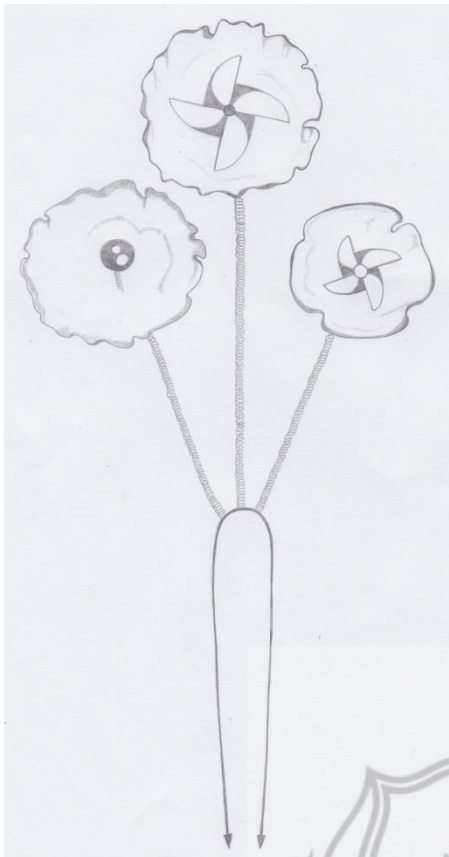
Gambar 17. Rancangan Karya XII Kalung.
(Sketsa: Fitriani Kartika Sari, 2019)



Gambar 18. Rancangan Karya XIII Bros.
(Sketsa: Fitriani Kartika Sari, 2019)



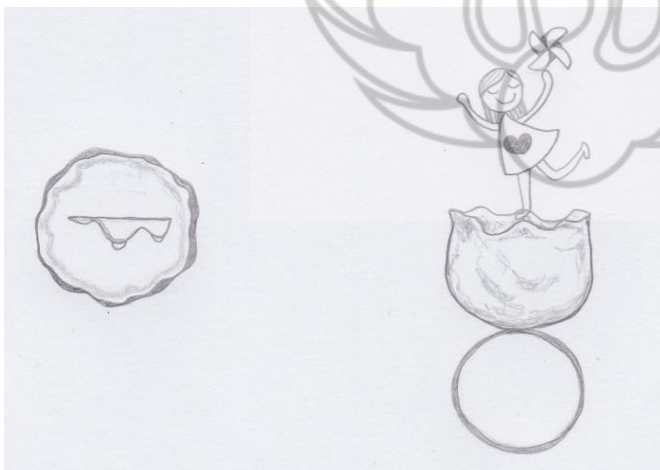
Gambar 19. Rancangan Karya XIV Cincin.
(Sketsa: Fitriani Kartika Sari, 2019)



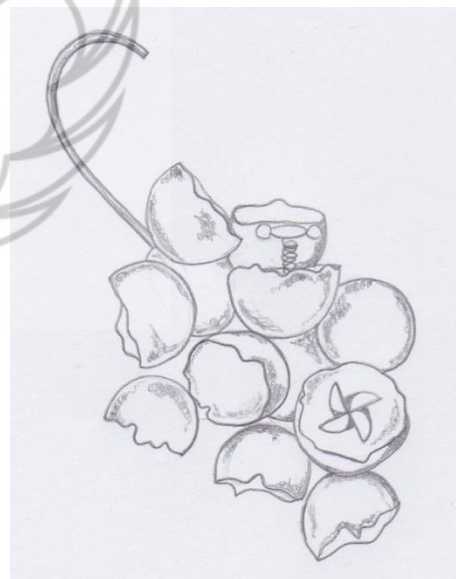
Gambar 20. Rancangan Karya XV
Tusuk Konde.
(Sketsa: Fitriani Kartika Sari, 2019)



Gambar 21. Rancangan Karya XVI Cincin.
(Sketsa: Fitriani Kartika Sari, 2019)



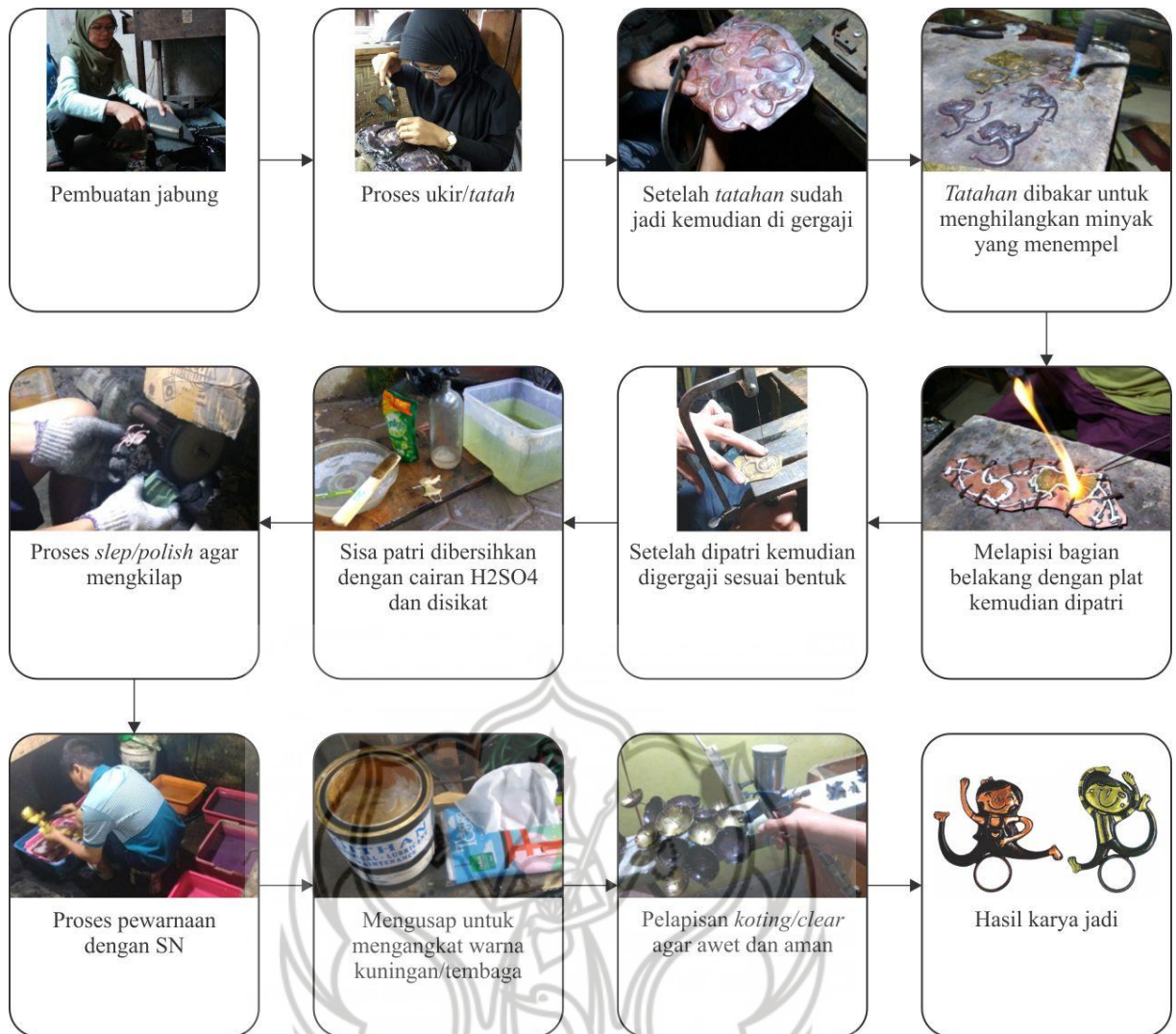
Gambar 22. Rancangan Karya XVII Cincin.
(Sketsa: Fitriani Kartika Sari, 2019)



Gambar 23. Rancangan Karya XVIII
Hiasan Telinga.
(Sketsa: Fitriani Kartika Sari, 2019)

Perwujudan Karya Perhiasan Logam

Setelah proses perancangan, langkah selanjutnya adalah merealisasikan rancangan menjadi karya jadi. Proses perwujudan karya dilakukan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:



Gambar 24. Tahap Perwujudan Karya

Karya Perhiasan Logam

Penciptaan karya seni perhiasan yang bersumber dari visualisasi keceriaan anak bermain *kitiran* kertas menghasilkan dua set perhiasan berjumlah 18 karya, yaitu satu set perhiasan dengan teknik *tatah* dengan 11 karya diantaranya kalung, bros, pin, cincin, tusuk konde, gelang, bando, anting, giwang, dan karya tiga dimensi sementara perhiasan dengan teknik *kenteng* terdiri dari tujuh karya yaitu kalung, bros, tusuk konde, cincin dan hiasan telinga. Hasil karya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 25. Karya I, Kalung.

Dibawa Angin
13,5 cm x 15,6 cm
Tatah, Brass, Gold, Nickel Plated and Antique Finished, 2019 .
(sumber: Dokumentasi oleh Kartika)



Gambar 26. Karya II, Kalung.

Bandulan Awan
9 cm x 10 cm
Tatah, Brass, Antique Finished, 2019.
(sumber: Dokumentasi oleh Kartika)



Gambar 27. Karya III, Kalung.
Mubeng Seser
20,5 cm x 18 cm
Tatah, Brass, Gold Plated, 2019.
(sumber: Dokumentasi oleh Kartika)



Gambar 28. Karya IV, Bando.
Tenggang Rasa
15 cm x 15,5 cm
Tatah, Brass and Copper, Gold Plated and Antique Finished, 2019.
(sumber: Dokumentasi oleh Kartika)



Gambar 29. Karya V, Pin Bocah lanang & Bros Bocah Wedhok.

Berlari Kecil Lanang & Wedhok

Lanang 6 cm x 8 cm

Wedhok 7 cm x 5,5 cm

Tatah, *Brass and Copper, Polish Finished*, 2019.

(sumber: Dokumentasi oleh Kartika)



Gambar 30. Karya VI, Cincin Bocah Lanang & Wedhok.

Playon Lanang & Wedhok

Lanang 5,4 cm x 5,5 cm

Wedok 7 cm x 5,3 cm

Tatah, *Brass and Copper, Antique Finished*, 2019.

(sumber: Dokumentasi oleh Kartika)



Gambar 31. Karya VII, Anting.

Jenaka

Lanang 11 cm x 5 cm

Wedok 6 cm x 4 cm

Tatah, Brass, Gold, Nickel Plated and Antique Finished, 2019.

(sumber: Dokumentasi oleh Kartika)



Gambar 32. Karya VIII, Tusuk Konde.

Menebar Tawa

7 cm x 27 cm

Tatah, Brass and Copper, Gold Plated and Antique Finished, 2019

(sumber: Dokumentasi oleh Kartika)



Gambar 33. Karya IX, Gelang.

Kitiran Kertas
 7,5 cm x 6,3 cm x 7 cm
 Tatah, *Brass and Copper, Antique Finished*, 2019.
 (sumber: Dokumentasi oleh Kartika)



Gambar 34. Karya X, Giwang.

Gemandul
Lanang 2 cm x 9 cm
Wedok 3 cm x 9 cm
 Tatah, *Copper, Nickel Plated and Antique Finished*, 2019.
 (sumber: Dokumentasi oleh Kartika)



Gambar 35. Karya XI, Karya Tiga Dimensi.

Silmi Kedamaianku

15 cm x 31 cm x 3 cm

Tatah, *Brass and Copper, Gold Plated and Antique Finished*, 2019.

(sumber: Dokumentasi oleh Kartika)



Gambar 36. Karya XII, Kalung.

Globalisasi

24 cm x 9 cm x 36 cm

Kenteng, *Brass, Gold Plated and Antique Finished*, 2019.

(sumber: Dokumentasi oleh Kartika)



Gambar 37. Karya XIII, Bros.

Persiapan Dewasa
 9 cm x 5 cm x 12 cm
 Kenteng, Brass, *Gold Plated and Antique Finished*, 2019.
 (sumber: Dokumentasi oleh Kartika)



Gambar 38. Karya XIV, Cincin.

Aku Kitiran
 Cincin *Antique* 4,5 cm x 4,5 cm x 4,5 cm
 Kenteng, Brass, *Gold Plated and Antique Finished* 2019.
 (sumber: Dokumentasi oleh Kartika)



Gambar 39. Karya XV, Tusuk Konde.

Jiwa yang Tumbuh

15 cm x 6,5 cm x 26 cm

Kenteng, Brass Gold Plated and Antique Finished, 2019.

(sumber: Dokumentasi oleh Kartika)



Gambar 40. Karya XVI, Cincin.

Bermain sebagai Permainan

Cincin Gold Plated 2,2 cm x 2,2 cm x 3,5 cm

Kenteng, Brass, Gold Plated, 2019.

(sumber: Dokumentasi oleh Kartika)



Gambar 41. Karya XVII, Cincin.

Mantuk
Cincin *Gold Plated* 2,3 cm x 2,3 cm x 7,7 cm
Kenteng, Brass, *Antique Finished*, 2019.
(sumber: Dokumentasi oleh Kartika)



Gambar 42. Karya XVIII, Hiasan Telinga.

Adaptasi dan Ragawi
5 cm x 4,5 cm x 11 cm
Kenteng, Brass *Gold Plated*, 2019.
(sumber: Dokumentasi oleh Kartika)

PENUTUP

Kegiatan penciptaan perhiasan dengan tema visualisasi keceriaan anak bermain (*dolanan*) *kitiran* pada perhiasan logam ini diperoleh berbagai manfaat dan pengalaman yang berharga diantaranya yaitu mengembangkan kemampuan teknik yang telah dipelajari selama kurun waktu lima setengah tahun menempuh pendidikan di Institut Seni Indonesia. Kreativitas dalam mengembangkan desain dari referensi yang diperoleh, hasil karya yang berkualitas, disiplin waktu dan kerajinan dalam bekerja dan dengan menciptakan perhiasan ini, penulis 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 visualisasi keceriaan anak bermain (*dolanan*) *kitiran* pada perhiasan logam. Konsep penciptaan tersebut dibangun dari latar belakang penciptaan yang kemudian dirumuskan, ditemukan tujuan dan manfaat penciptaan, peninjauan sumber inspirasi yang berasal dari data acuan perhiasan. Ide penciptaan karya seni perhiasan ini adalah keceriaan anak bermain *kitiran*.
2. Proses penciptaan karya seni perhiasan ini dimulai dengan tahap eksplorasi, yaitu mengumpulkan data dan referensi yang berkaitan dengan visualisasi anak bermain *kitiran* kertas. Hasil dari pengumpulan data tersebut kemudian diolah dan dianalisis menggunakan pendekatan estetika dan psikologis anak bermain untuk menciptakan bentuk rancangan karya berbagai jenis perhiasan yang lebih kreatif dan inovatif. Rancangan tersebut dibuat dalam skala 1:1, 1:2, dan 1:3 dan dilengkapi dengan ukuran sebenarnya untuk dijadikan acuan dalam tahap perwujudan yang meliputi, pembentukan desain, pembentukan dan pemasangan konstruksi, pemolesan perhiasan, *setting* batu, dan *finishing*. Teknik yang digunakan dalam proses perwujudan karya seni perhiasan adalah teknik menggambar, ukir atau *tatah* logam, *kenteng*, dan patri. Teknik *tatah* logam digunakan untuk membuat bentuk utama desain perhiasan. Teknik patri digunakan untuk menyambung komponen perhiasan, seperti kawat, rantai, mangkok *kitiran*, ancer *kitiran* agar bisa berputar, tusuk anting/giwang, dan *tangkapan* maupun *lambaran* (lapisan belakang *tatahan*).
3. Penciptaan karya seni perhiasan yang bersumber dari visualisasi keceriaan anak bermain *kitiran* kertas menghasilkan dua set perhiasan berjumlah 18 karya, yaitu satu set perhiasan dengan teknik *tatah* dengan 11 karya diantaranya kalung, bros, pin, cincin, tusuk konde, gelang, bando, anting, giwang, dan karya tiga dimensi sementara perhiasan dengan teknik *kenteng* terdiri dari tujuh karya yaitu kalung, bros, tusuk konde, cincin dan hiasan telinga. Perhiasan dengan teknik *tatah* cenderung memvisualisasikan keceriaan anak ketika bermain *kitiran* yaitu terlihat dari *gestur-gestur* anak kecil yang sedang berlari, jempalitan, menebar tawa dan bahagia, 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Dharmamulya, Sukirman. dkk., 2004. *Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Kepel.
- Djelantik, A.A.M., 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*, Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Gustami, 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur: Ide Dasar Penciptaan Karya*, Yogyakarta: Pratista.
- Krisdyatmiko, S.Sos., 1999. *Dolanan Anak "Refleksi Budaya dan Wahana Tumbuh Kembang Anak"*. Yogyakarta. Plan International Indonesia Yogyakarta dan Lab. Pengembangan Masyarakat Sosiatri FISIPOL-UGM.
- Metcalf Juror, Bruce., 2012. *Showcase 500 Rings*. New York: Lark Crafts.
- Ponimin, 2016. *Pameran Besar Seni Kriya (UNDAGI)*, Yogyakarta: Direktorat Kesenian, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Raharjo, Timbul., 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.
- Sastrowinoto, Suyanto., 1985. *Meningkatkan Produktivitas dengan Ergonomi*, Jakarta: PT. Pertja.
- Sidik, Fajar. 1983. *Tinjauan Seni*, Yogyakarta: Diktat STSRI "ASRI".
- Smith, Hazel dan Dean, Roger T. 2009. *Practice-Led Research, Research-Led Practice in the Creative Arts*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Sudarmaji. 1979. *Dasar-dasar Kritik Seni Rupa*, Dinas Museum dan Sejarah, Jakarta.