

**ESTETIKA METAMORFOSIS KUPU-KUPU PADA
PERHIASAN TUSUK KONDE**



JURNAL KARYA SENI

Oleh:

Khory Oktaviani Yonanda

NIM 1411830022

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

Tugas Akhir Karya Seni Berjudul :

ESTETIKA METAMORFOSIS KUPU-KUPU PADA PERHIASAN TUSUK KONDE diajukan oleh Khory Oktaviani Yonanda, NIM 1411830022, Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembimbing Tugas Akhir pada tanggal ..9.Agustus.2018.... dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

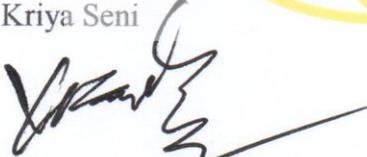
Pembimbing I/Anggota


Dra. Titiana Irawani, M.Sn.
NIP.19610874 198903 2 001

Pembimbing II/Anggota


Retno Purwandari, S.S.,M.A.
NIP.19810307 200501 2 001

Ketua Jurusan/Ketua Program Studi
S-1 Kriya Seni


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

Estetika Metamorfosis Kupu-Kupu pada Perhiasan Tusuk Konde

Oleh:

Khory Oktaviani Yonanda

INTISARI

Penciptaan Karya Tugas Akhir yang berjudul Estetika Metamorfosis Kupu-Kupu Pada Perhiasan Tusuk Konde merupakan bentuk manifestasi melalui siklus kehidupan kupu-kupu yang diterapkan dalam bentuk perhiasan. Ketertarikan pada siklus metamorfosis kupu-kupu didasari dari keunikan setiap fase yang dapat diinterpretasikan dalam kehidupan manusia. Keunikan setiap fase dari metamorfosis kupu-kupu akan dituangkan ke dalam bentuk perhiasan tusuk konde. Tusuk konde dipilih sebagai mediator dalam perwujudan karya perhiasan dengan tema metamorfosis kupu-kupu, karena tusuk konde memiliki ke-khasan pada bentuk ataupun makna.

Analisis yang dilakukan terhadap objek penciptaan menggunakan pendekatan estetis dari A.A.M Djelantik, Pendekatan zoologi dengan cabang ilmu entomologi yang khusus membahas hewan serangga, dan Pendekatan ergonomi. Pada proses penciptaan perhiasan, metode penciptaan yang digunakan yaitu metode *Practice Based Research*. Karya perhiasan yang disajikan merupakan karya seni fungsional yang disajikan dengan bentuk yang estetik menonjolkan keunikan bentuk dan memiliki nilai filosofis.

Karya yang dihasilkan merupakan karya seni fungsional sebanyak 5 buah karya tusuk konde dengan variasi bentuk, warna, dan material. Dengan menggunakan bahan utama perak 9,25 dan tembaga, dan dihiasi dengan bahan pendukung seperti mutiara, batu alam, dan tanduk kerbau. Proses perwujudan menggunakan teknik tatah, patri, dan di *finishing* dengan teknik *plated*, dan *polish*. Penciptaan karya perhiasan ini diharapkan mampu memberikan nilai baru dan dapat dijadikan sebagai referensi yang mampu menginspirasi dalam mewujudkan ide dan gagasan pribadi kedalam bentuk karya seni perhiasan.

Kata Kunci : metamorfosis kupu-kupu, tusuk konde, *practice based research*

ABSTRACT

The Creation of the Final Project entitled "Aesthetic Metamorphosis of Butterflies on Tusuk Konde (Hairpin) Jewelry" is a manifestation of everyday life of butterflies applied in jewelry form. The interest in the butterfly metamorphosis cycle is based on the uniqueness of each phase that can be interpreted in human life. The uniqueness of each phase of the metamorphosis of the butterfly will be poured into the form of Tusuk Konde (Hairpin) Jewelry. Hairpin is chosen as a mediator in the embodiment of jewelry with the theme of butterfly metamorphosis, because the hairpin has a distinguished character on the shape or meaning.

The analysis carried out on the object using the aesthetic approach of A.A.M Djelantik, a zoological approach with a branch of science that specifically addresses insect animals, and ergonomical approach. In the process of jewelry,

the method used is a method of Practice-Based Research. Jewelry works used are works of art that are equipped with aesthetic form in the uniqueness of form and also philosophical values.

The work produced is a work of art as much as 5 pieces of hairpin with various shapes, colors, and materials. By using the main material of 9,25 Silver and copper with supporting materials such as pearl, natural stone, and buffalo horn. The process of embodiment using the technique of chiseling, stitching, and in finishing with layered techniques, and polish. The tools used to produce new material and can be used as a reference that can inspire in realizing creative ideas.

Keywords: *butterfly metamorphosis, hairpin, practice based research*

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang Penciptaan

Metamorfosis adalah suatu proses perkembangan biologis pada hewan yang memengaruhi pertumbuhan fisik yang dimulai sejak kelahiran sampai dewasa. Perubahan fisik itu terjadi akibat *differensiasi* sel yang tumbuh secara radikal. Metamorfosis dibedakan menjadi dua yaitu, metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna. Sherwood (2009) menjelaskan metamorfosis tidak sempurna (*Hemimetabola*) yaitu siklus yang hanya melalui fase telur, nimfa, dan imago (dewasa), yang biasanya terjadi pada hewan sejenis serangga, seperti capung, belalang, nyamuk, dan jangkrik. Sedangkan metamorfosis sempurna (*Holometabola*) melalui fase telur, larva, pupa, dan imago (dewasa). Pada hewan *amfibi*, metamorfosis sempurna terjadi pada katak. Sedangkan pada jenis serangga, metamorfosis sempurna hanya dialami oleh kupu-kupu. Kupu-kupu merupakan serangga yang memiliki keindahan yang berbeda dari serangga lain dalam golongannya karena memiliki dua pasang sayap dengan beragam corak dan warna yang terbentuk dari susunan sisik-sisik halus pada sayap. Karena hal itu kupu-kupu masuk kedalam golongan hewan *lepidoptera*.

Selama ini kupu-kupu sering dijadikan sebagai simbol keindahan karena fisiknya, dan siklus metamorfosis yang dialami kupu-kupu memiliki nilai filosofis yang dapat dimaknai di dalam kehidupan. Hal ini melatarbelakangi penulis untuk membuat karya cipta siklus metamorfosis kupu-kupu ke dalam bentuk perhiasan tusuk konde dari bahan logam. Penciptaan perhiasan tusuk konde dipilih karena memiliki nilai tradisi bagi masyarakat Indonesia, dan tusuk konde telah ada sejak berabad-abad silam. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia tusuk konde adalah alat yang umumnya digunakan sebagai penyanggah sanggul dan juga perhiasan pada sanggul. Jika dicermati secara detail, desain serta bentuk fisik tusuk konde di seluruh daerah memiliki ciri khas tersendiri. Motif maupun bahan yang digunakan umumnya, sesuai dengan budaya dan kondisi masyarakat setempat, seperti tusuk konde 'Sirkan' yang dipakai di Jawa Barat, Jawa Timur dan Aceh. Perbedaan jelas terlihat dari bentuk dan motifnya. Tusuk konde biasanya dipakai bersamaan dengan baju-baju adat pada acara-acara formal.

Saat ini, tusuk konde tak hanya dikenakan saat menghadiri upacara adat. Seiring perkembangan mode, tusuk konde masih sering dipakai pada

acara-acara nonformal. Namun disesuaikan dengan motif dan bentuknya. Dengan demikian peminatnya tak cuma kaum wanita usia tertentu atau dari kalangan tertentu, tetapi dari berbagai usia dan berbagai kalangan.

Pada penciptaan karya ini, bahan yang akan digunakan adalah logam perak 9,25 (*sterling silver*) dan tembaga yang akan dipadukan dengan bahan-bahan pendukung seperti batuan, mutiara, dan tanduk kerbau. Dengan teknik tatah pada plat, teknik patri, dan finishing logam. Untuk menghasilkan karya yang bernilai estetis pada proses perancangan desain penulis mengacu pada ilmu estetika dari A.A.M Djelantik.

2. Rumusan dan Tujuan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan penciptaan yang diangkat adalah sebagai berikut:

a. Rumusan

- 1) Bagaimana cara mengeksplorasi metamorfosis kupu-kupu ke dalam bentuk karya seni perhiasan tusuk konde?
- 2) Bagaimana proses perwujudan karya seni perhiasan tusuk konde dengan konsep metamorfosis kupu-kupu?
- 3) Bagaimana hasil jadi karya perhiasan tusuk konde dengan konsep metamorfosis kupu-kupu?

b. Tujuan

- 1) Mewujudkan ide dan gagasan ke dalam karya seni perhiasan tusuk konde yang terinspirasi dari metamorfosis kupu-kupu
- 2) Mengetahui proses perwujudan karya seni perhiasan tusuk konde dengan konsep metamorfosis kupu-kupu
- 3) Mengetahui hasil jadi karya perhiasan tusuk konde dengan konsep metamorfosis kupu-kupu

3. Teori dan Metode Penciptaan

a. Teori Estetika

Teori estetika digunakan sebagai alat untuk menganalisis data acuan atau referensi dari sumber penciptaan Metamorfosis Kupu-kupu. A.A.M. Djelantik (1999: 15) menjelaskan dalam ilmu estetik, semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek dasar, yakni:

- 1) Wujud atau Rupa, istilah wujud mempunyai arti lebih luas dari pada rupa yang lazim dipakai dalam kata seni rupa. Pengertian mendasar dari wujud itu, yakni jika terdiri atas: Bentuk (*form*), dan Susunan atau struktur (*structure*). Dalam karya seni rupa, bentuk (*form*) merupakan aspek penting dalam perwujudan. Pada penerapannya bentuk yang dirancang dan disusun berdasarkan hasil dari pembedahan objek penciptaan yaitu metamorfosis kupu-kupu. Pembedahan dilakukan menggunakan pendekatan ilmu zoologi. Dengan ilmu zoologi, segala aspek yang terkait dengan struktur pembentuk maupun struktur pendukung terkait dengan proses metamorfosis kupu-kupu dapat diuraikan secara rinci. Uraian yang didapat dari hasil pengamatan akan memudahkan perupa menyajikan rangkaian karya sesuai dengan ide dan gagasan yang ingin disampaikan.

- 2) Terkait dengan bentuk atau rupa, bagian penting lainnya dari komponen suatu karya tergantung pada bobot atau isi yang melingkupinya. Benda atau peristiwa kesenian bukan hanya yang dilihat belaka tetapi juga meliputi apa yang bisa dirasakan atau dihayati sebagai makna dari wujud kesenian itu, Bobot kesenian mempunyai tiga aspek: Suasana (*mood*), Gagasan (*idea*), Ibarat atau Pesan (*message*). Karya seni memiliki ciri khas sebagai sesuatu yang indah yang dapat dinikmati dengan pancaindera, yang kemudian dapat diresapi sebagai pengalaman bagi para penikmatnya. Para penikmat seni memiliki kebebasan untuk menginterpretasikan karya seni yang disajikan dari visualnya. Akan tetapi dalam penyajian karya seni serupa memiliki ide dan gagasan tersendiri yang harus tersampaikan pada halayak. Seperti halnya pemberian judul pada karya yang secara jelas dapat dengan mudah ditangkap pengertiannya oleh para penikmat.
- 3) Penampilan atau penyajian, mengacu pada pengertian bagaimana cara kesenian itu disajikan-disuguhkan kepada penikmatnya. Untuk penampilan kesenian ada tiga unsur yang berperan: bakat (*talent*), keterampilan (*skill*), sarana atau media.

b. Teori Zoologi

Zoologi adalah cabang ilmu biologi yang mempelajari struktur, fungsi, perilaku, serta evolusi hewan. Ilmu ini antara lain meliputi anatomi perbandingan, psikologi hewan, biologi molekuler, etologi, ekologi perilaku, biologi evolusioner. Zoologi memiliki anak cabang ilmu yaitu Entomologi. *Entomologi* berasal dari bahasa Yunani yaitu, *entomos* yang berarti potongan atau irisan dan *logos* yang berarti ilmu. *Entomologi* adalah ilmu yang mempelajari tentang serangga (insekta).

Ilmu ini merupakan ilmu yang terorganisasi untuk memahami fase kehidupan serangga dan peranannya di alam (Lufithi, pada laman, <http://kie2nd.staff.ipb.ac.id/entomologi> diakses pada tanggal 20 April 2018:21.30 WIB). Kupu-kupu merupakan hewan dari jenis serangga (insekta) maka, penulis meminjam ilmu *Entomologi* untuk mempelajari dan menjabarkan fase kehidupan kupu-kupu. Dengan ilmu *Entomologi* dapat diketahui pula kupu-kupu memiliki jenis yang beragam. Salah satunya dari genus *Papilionidae* yang memiliki struktur sayap yang dapat dengan mudah diidentifikasi secara visual.

c. Teori Ergonomi

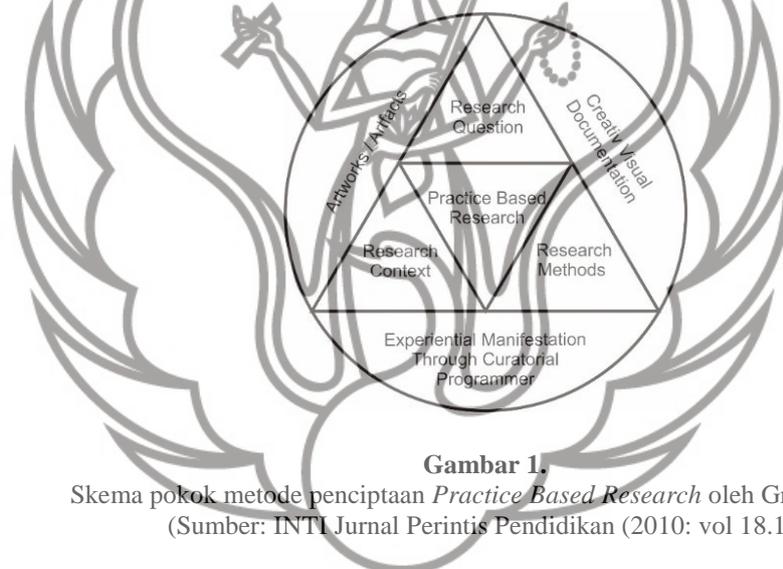
Ergonomi merupakan ilmu yang mempelajari hubungan manusia dengan alat (Sachari,1986:75). Pada dasarnya ergonomi mengacu pada kenyamanan manusia terhadap alat yang digunakan. Alat yang dimaksudkan dapat meliputi bahan, bentuk, dan ukuran. Pendekatan ergonomi diterapkan dari tahap pembuatan desain, dan pemilihan bahan yang akan digunakan. Desain yang dibuat akan disesuaikan dengan ukuran kepala manusia dan mementingkan keamanan pemakainya. Bahan yang digunakan pun harus bersifat ramah dengan kulit kepala manusia dan mementingkan keamanan pemakainya. Pada pembuatan perhiasan tusuk

konde ini penulis menggunakan bahan utama perak dan tembaga. Perak yang digunakan adalah perak dengan kadar 9.25 yang merupakan standar internasional. Bahan tembaga yang digunakan adalah bahan tembaga yang telah diolah menjadi plat dan kawat yang dapat digunakan sebagai bahan pembuatan perhiasan. Metode *finishing* pada pembuatan perhiasan dari kedua bahan tersebut menentukan nilai ergonomis pada hasil karya.

d. Metode Penciptaan

Metode penciptaan diperlukan dalam melaksanakan proses perwujudan suatu karya. Untuk menciptakan karya seni yang bernilai estetis dan memiliki makna sebagai pengalaman seni bagi penikmatnya. Pada proses perwujudan karya seni perhiasan tusuk konde dengan konsep metamorfosis kupu-kupu, metode penciptaan yang digunakan yaitu metode *Practice Based Research*. Malins, Ure, dan Gray (1996:1) mengatakan,

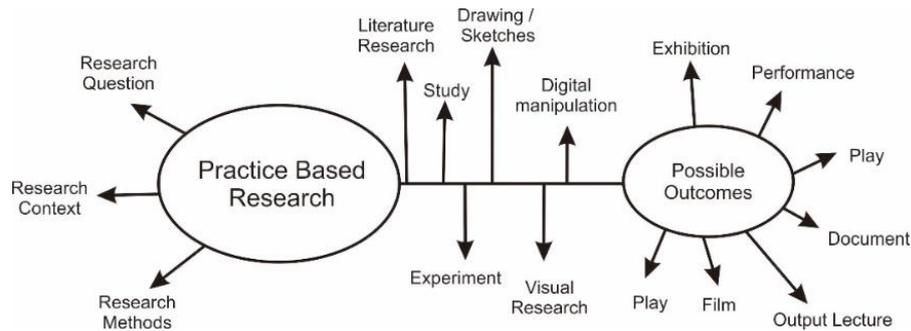
Penelitian berbasis praktek merupakan penelitian yang paling tepat untuk para perancang karena pengetahuan baru yang didapat dari penelitian dapat diterapkan secara langsung pada bidang yang bersangkutan dan peneliti melakukan yang terbaik menggunakan kemampuan yang telah dimilikinya pada subjek kajian tersebut.



Gambar 1.

Skema pokok metode penciptaan *Practice Based Research* oleh Gray (1988).
(Sumber: INTI Jurnal Perintis Pendidikan (2010: vol 18.1).

Abdullah (2010 vol 18.1:44) menjelaskan *Practice Based Research* (Penelitian Berbasis Praktik) mencakup tiga elemen penelitian penting yang dikategorikan kedalam segitiga yaitu, pertanyaan penelitian (*Research Question*), metode penelitian (*Research Methods*), dan konteks penelitian (*Research Context*). Ketiga elemen ini yang kemudian akan menjadi poin-poin yang harus dijabarkan dalam praktik penelitian itu sendiri (meski tidak dibatasi secara khusus). Ketiga poin tersebut kemudian dijabarkan dengan pemetaan pemikiran dari Metode Penciptaan *Practice Based Research* seperti skema dibawah ini:



Gambar 2.

Practice Based Research Mind Mapping

(sumber: INTI Jurnal Perintis Pendidikan (2010: vol 18.1))

Dari *mind mapping* di atas, maka dapat diuraikan langkah kerja dari metode *Practice Based Research* sebagai berikut:

- 1) *Literatur Research* (Penelitian dari data tertulis) atau studi pustaka yang diakses melalui Buku, Jurnal Penelitian, Majalah, Surat Kabar, artikel, foto, gambar, maupun internet. Data yang dicatat merupakan data yang berkaitan dengan sumber ide yaitu karya kriya logam khususnya perhiasan dan objek penciptaan metamorfosis kupu-kupu. Data-data ini kemudian dianalisis sehingga dapat dijadikan sebagai acuan perwujudan karya.
- 2) *Visual Research* (Pengamatan bentuk visual) pada proses ini data yang didapat merupakan hasil dari pengamatan visual pada objek penciptaan maupun analisa pada karya-karya sebelumnya yang dilakukan dengan observasi. Pada tahapan ini observasi dilakukan dengan melihat secara langsung jenis-jenis perhiasan untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai bahan maupun teknik pengerjaan yang akan diterapkan.
- 3) *Practice* (Perwujudan), setelah keseluruhan data tertulis maupun visual di peroleh maka dapat dilanjutkan pada proses perwujudan yang meliputi:
 - a) Pembuatan sketsa (*drawing*) dilakukan guna mendapatkan suatu karya yang sesuai dengan ide kreatif yang akan diwujudkan. Pada proses ini ide yang dituangkan akan diolah dan terus menerus mengalami pengembangan hingga mendapatkan desain terbaik.
 - b) Desain menggunakan aplikasi komputer (*digital manipulation*), beberapa desain terbaik yang telah dipilih selanjutnya diproses kedalam aplikasi komputer untuk mempertegas bentuk, merancang ukuran dan menentukan bahan yang akan digunakan.
 - c) Perwujudan, proses perwujudan pada karya perhiasan ini menggunakan beberapa teknik seperti tatah logam, patri, dan elektroplating dengan bahan utama perak dan tembaga. Hasil dari proses perwujudan ini merupakan *outcomes* dari ketiga poin yang meliputi *practice based research*.

Data yang dihasilkan dari penelitian berbasis praktek tidak hanya terwujud dalam bentuk visual sebuah karya. Setiap langkah dan kendala pada proses perwujudannya merupakan bentuk hasil dari penelitian tersebut.

B. Hasil dan Pembahasan

1. Sumber Penciptaan dan Data Acuan

Penciptaan karya seni perhiasan tusuk konde ini mengangkat tema metamorfosis kupu-kupu sebagai sumber ide penciptaan. Kupu-kupu dinilai memiliki keindahan yang berberda dari jenis serangga lain dan siklus metamorfosis kupu-kupu yang sempurna memiliki nilai filosofis yang dapat dimaknai dalam kehidupan manusia.

Tusuk konde sebagai medium penciptaan dipilih karena memiliki bentuk yang khas dan memiliki nilai tradisi bagi masyarakat Indonesia. Tusuk konde telah ada sejak berabad-abad silam. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia tusuk konde adalah alat yang umumnya digunakan sebagai penyanggah sanggul dan juga perhiasan pada sanggul.

Pengumpulan data literatur diperoleh melalui buku-kuku, majalah, jurnal, foto, gambar, dan internet yang berkaitan dengan proses metamorfosis kupu-kupu. Pengumpulan data yang dilakukan secara langsung seperti observasi atau pengamatan dan dokumentasi dilakukan terhadap contoh-contoh perhiasan, pemilihan bahan dan teknik pembuatannya. Data-data tersebut kemudian digunakan sebagai data acuan. Data acuan yang didapat kemudian digunakan sebagai bahan dalam mengembangkan ide dalam membuat rancangan.

Berikut data acuan yang digunakan sebagai acuan dalam penciptaan :



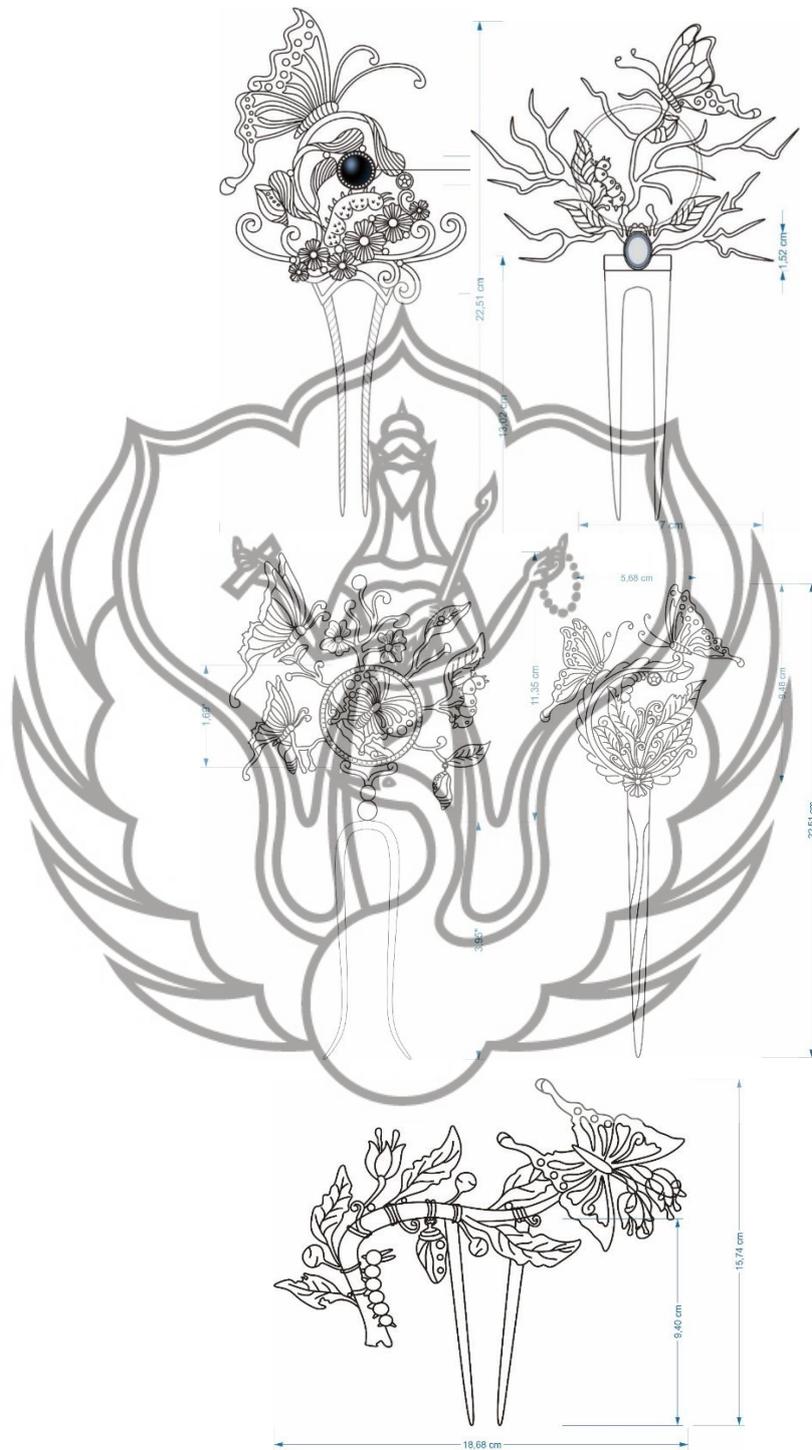
Gambar 3. Data Acuan Metamorfosis kupu-kupu
(Sumber: Pinterst.com, diakses pada 13 Mei 2018)



Gambar 4. Data Acuan Metamorfosis kupu-kupu
(Sumber: Pinterst.com, diakses pada 13 Mei 2018)

2. Rancangan Karya

Data acuan yang didapat kemudian diolah sebagai bahan dalam pembuatan rancangan karya. Berikut 5 buah rancangan karya yang telah dihasilkan:



Gambar 5. Rancangan Karya
(Oleh : Khory Oktaviani Yonanda)

3. Tahap Perwujudan

Proses perwujudan karya seni Estetika Metamorfosis Kupu-Kupu pada Perhiasan Tusuk Konde dapat terwujud melalui berbagai tahapan. Tahap awal dimulai dari menggambar beberapa sketsa karya secara manual menggunakan pensil diatas kertas. Selanjutnya sketsa yang dipilih diinput kedalam aplikasi komputer untuk mempertegas desain karya kedalam bentuk proyeksi untuk menentukan ukuran dan bahan yang akan digunakan. Kemudian desain yang telah selesai di *print* sebagai acuan pada tahap pengerjaan.

Tahap pengerjaan yang dilakukan pada pembuatan karya menggunakan teknik tatah pada plat logam dengan bahan perak 9.25 (*sterling silver*) dan plat tembaga. Untuk bahan perak dipanaskan hingga mencair, dipukul-pukul membentuk kotak dan *diplepet* menjadi lembaran plat hingga ketebalan yang dibutuhkan. Kemudian plat tembaga ataupun perak dipotong sesuai ukuran yang dibutuhkan. Selanjutnya plat dipanaskan agar lunak sehingga lebih mudah ditatah. Selanjutnya plat ditempel di atas jabung yang telah dipanaskan. Setelah jabung mengeras selanjutnya desain di tempel di permukaan plat. Teknik tatah memiliki beberapa tahapan dimuali dari *merancang* yaitu membuat pola mengikuti bentuk ornamen, kemudian plat dipanaskan dan dilepas dari jabung dan dibersihkan dari sisa pembakaran. Selanjutnya *diwudul* untuk memunculkan ornamen yang ditinggikan dari arah belakang, kemudian melubangi beberapa bagian yang *dikrawang* dan *meretas*. Selanjutnya perhiasan disetel dengan memberikan kawat pada bagian pinggiran ataupun menutup dengan lembaran plat untuk membuat tataan lebih kuat dan rapih. Kawat yang digunakan disesuaikan dengan besar kecilnya tataan. Pada bagian yang akan dipasangkan batuan maupun mutiara dibuatkan cangkang dengan *bazel*. Proses pembuatan tusukan menggunakan kawat dengan diameter 5 mm yang dipilin dan di amplas bagian ujungnya. Selanjutnya tataan disatukan dengan bagian tusuknya dengan dipatri. Setelah proses pematrian selesai tusuk konde di celupkan pada cairan HCL dan disikat untuk menghilangkan kotoran sisa pembakaran. Setelah bersih, tusuk konde diampelas untuk mengikis bagian-bagian yang masih kasar dan tajam kemudian dicuci dengan air bersih.

Selanjutnya tahap pemasangan batu pada *bazel* dan dikencangkan hingga batu terpasang dengan rapat. Selanjutnya tusuk konde dipoles hingga mengkilat dan dicuci kembali dengan cairan pencuci piring dan disikat pelan-pelan. Pada perhiasan tusuk konde dengan bahan perak diberikan carian obat hitam dengan *Sn*. Pada perhiasan dengan bahan tembaga di finishing dengan cairan *coating* dan *diplated* dengan warna emas.

4. Hasil Karya



Gambar 6. Hasil Karya
(Oleh : Khory Oktaviani Yonanda)

Secara umum karya ini memvisualisasikan siklus kehidupan atau metamorfosis dari kupu-kupu dalam bentuk perhiasan tusuk konde. Kupu-kupu merupakan salah satu hewan dari jenis serangga yang memiliki siklus hidup yang unik. Pada setiap fase dari siklus hidup kupu-kupu memiliki wujud yang berbeda-beda. Bentuk yang berbeda pada setiap fasenya dapat dikatakan memiliki nilai estetis yang dapat disajikan dalam bentuk karya seni. Nilai estetis tidak hanya diperoleh dari bentuk atau rupa, namun isi atau bobot juga mempengaruhi nilai estetik itu sendiri. Isi atau bobot meliputi apa yang bisa dirasakan atau dihayati sebagai makna. Karya seni perhiasan tusuk konde dengan konsep metamorfosis kupu-kupu merupakan sebuah manifestasi proses berfikir kreatif dalam memberikan sugesti positif pada penikmatnya.

Secara khusus kelima karya ini dapat diuraikan sebagai berikut:

Karya “a” yang berjudul “*The Cycle Hairpin*” bentuk tengah perhiasan yang melingkar melambangkan sebuah siklus metamorfosis kupu-kupu yang dapat dimanifestasikan sebagai proses kehidupan manusia.

Karya “b” “*Butterfly with a flowers hairpin*” dengan menggunakan bahan Tembaga yang dihiasi mutiara. Pengerjaan karya ini menggunakan teknik tatah dan patri sehingga karya lebih terlihat bervolume. Pada karya ini penentuan teknik *finishing* yang digunakan menjadi pertimbangan yang penting agar nilai estetis karya tetap terjaga.

Karya “c” “*Metamorfosa Hairpin*” teknik pengerjaan tatah, patri, dan pemasangan batu menjadi kombinasi yang dinilai dapat menciptakan karya perhiasan yang baik. Melalui teknik ini penulis dapat memvisualisasikan karya sesuai dengan konsep yang direncanakan.

Karya perhiasan “d” berjudul “*Branched Golden Hairpin*” memvisualisasikan kupu-kupu yang hinggap dicabang pohon kering sebagai kondisi manusia ketika menghadapi kematian. Sedangkan permata yang ada disekitar pohon kering sebagai amal kebaikan manusia yang menjadi bekal. Dengan kata lain, manusia seharusnya berbuat baik selama didunia sehingga, menjadi bekal saat diakhirat nanti.

Karya “e” yang berjudul “*Reflection Butterfly Hairpin*” bentuk refleksi disimbolkan pada objek kupu-kupu yang saling berhadapan yang dapat menyimbolkan karma dari kehidupan manusia.

C. Kesimpulan

Dalam rancangan suatu karya seni, yang bersifat fungsional maupun nonfungsional diperlukan tahapan proses kreatif yang membutuhkan waktu yang cukup panjang. Proses yang meliputi pencarian ide, menentukan konsep, hingga tahap perwujudan membutuhkan keterampilan, pengetahuan yang luas, dan pengalaman. Penerapan bentuk dari siklus metamorfosis kupu-kupu pada perhiasan tusuk konde memiliki daya tarik tersendiri. Pada umumnya penciptaan karya perhiasan hanya menggunakan kupu-kupu sebagai objek penciptaan. Namun pada karya ini, siklus metamorfosis kupu-kupu dijadikan sebagai sumber inspirasi pada pembuatan karya perhiasan tusuk konde. Siklus metamorfosis kupu-kupu memiliki visual yang berbeda-beda. Selain itu, metamorfosis dari kupu-kupu dimaknai sebagai proses kehidupan untuk menjadi lebih baik.

Melalui rangkaian proses penciptaan Tugas Akhir yang telah diselesaikan ini maka ada beberapa hal yang dapat disimpulkan antara lain:

1. Penciptaan karya yang telah dirancang telah dapat diwujudkan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.
2. Proses perwujudan sebuah karya seni perhiasan tusuk konde diperlukan proses panjang, dari mulai sketsa, pemilihan bahan, dan teknik yang akan digunakan.
3. Proses perancangan pembuatan karya seni perhiasan tusuk konde menghasilkan 5 buah karya yang dinilai memiliki nilai estetis dan nyaman digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramlan. 2010, “*Practice Based Research Art and Design, Why Not?*” dalam Jurnal Perintis Pendidikan Fakultas Seni Halus dan Seni Reka, UITM.
- Azmi, Ahmad Fakhri, Jurnal Praktikum, Dasar-Dasar Perlindungan Tanaman, Pengenalan *Ordo Lepidoptera (Lamprosema Indicata)*, Diakses pada 1 April 2018, pukul 22:28 WIB
- Edmund, Burke Feldman. 1967, *ART AS IMAGE AND IDEA*, INC. Englewood. Cliffs New Jersey: The University of Georgia Prentice-Hall
- Djelantik, A.A.M. 1999, *Estetika Sebuah Pengantar*, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia. Bandung
- Malin, J, Ure j, And Gray C. 1996, *The Gap: Addressing Practice Based Research Training Requirements for Designers*, The Robert Gordon University, Aberdeen, United Kingdom.
- Rodgers, Susan Dkk. 1988, *Power and Gold Jewelry from Indonesia Malaysia and The Philipines*. Prestel pub, London.
- Sachari, Agus. 1986, *Desain-Desain Gaya dan Realita*, Jakarta: Rajawali,
- Setiawan, *Ensiklopedi Nasional Indonesia: jilid 9* (Jakarta: PT Delta Pamungkas)
- Sherwood, Lauralee. 2001. *Fisiologi Manusia dari Sel ke Sistem*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Ngatimin, Sri Nur Aminah, 2016, *Kupu-kupu penghuni Taman Nasional Batimurung Bulusarang*, Yogyakarta: Leutikaprio
- Widayanti, Maria Magdalena Nuning. 2014, “*Pemanfaatan Limbah Batok Kelapa Pada Produk Kontainer Multifungsi*”, (Tugas Akhir S-1 Program Studi Kriya Seni Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta), Yogyakarta