

## PENUTUP

### A. Kesimpulan

Penciptaan karya tugas akhir berupa perhiasan yang terinspirasi dari bentuk kucing yang lucu dan keunikan batu permata, melalui proses yang sangat panjang. Proses penciptaan tidak dilakukan dengan asal-asalan, tetapi menggunakan teori penciptaan agar langkah yang dilakukan terstruktur dan berjalan baik. Proses tersebut berawal dan dimulai dari ketertarikan penulis kepada objek, penggalian informasi yang lebih dalam tentang objek, observasi lapangan secara langsung, serta pemilihan data yang valid dengan pencarian data yang maksimal. Dalam proses ini, diperlukan teori yang tepat untuk mengkaji hingga mendapat intisari dari objek yang diambil. Intisari dan data dari objek terkait, memberikan gambaran kepada penulis untuk mengerti apa yang akan divisualisasikan, seperti penggerak dalam otak untuk menuangkannya dalam karya. Proses pembuatan karya dilakukan melalui beberapa tahapan, diantaranya, persiapan alat dan bahan, pembuatan desain, dan visualisasi desain kedalam karya. Desain terpilih diproses layaknya pembuatan perhiasan pada umumnya, yaitu penempelan bahan, menatah, mematri, pembersihkan, penghalusan, sampai pada *plating*. Plating yang digunakan penulis adalah emas dan perak. Sesuai dengan tema yang diusung yaitu bentuk kucing, maka karya yang dihasilkanpun begitu, mulai dari segi bentuk dan pengaplikasian permata. Setiap karya memiliki ciri dan penonjolan tersendiri, dan tentunya terselip makna serta cerita tentang objek yang ingin disampaikan penulis kepada penikmat. Namun demikian, karya satu dengan karya yang lain tetap memiliki kesan identik, akan terlihat jelas bahwa kedelapan karya ini berasal dari satu sumber dengan konsep serta maksud yang sama. Karya-karya ini nantinya diharapkan bisa menjadi salah satu penguat dan turut menjadi bagian dalam upaya melestarikan perhiasan teknik ukir logam yang kini mulai tergeser dengan teknik modern yang semakin meluas dan mendominasi. Selain mendapatkan berbagai manfaat dan pengalaman, penulis telah dapat menjawab rumusan masalah, bahwa :

1. Memaparkan konsep penciptaan dengan tema kucing. Konsep penciptaan tersebut dibangun dari latar belakang penciptaan yang kemudian dirumuskan, ditemukan tujuan dan manfaat penciptaan, peninjauan sumber inspirasi yang berasal dari data acuan bukti *animal abussing* khususnya kucing dan data acuan perhiasan serta permata. Data acuan tersebut dianalisis dan ditemukan ide baru kemudian disusun racangan penciptaan berwujud sketsa desain.
2. Menciptakan perhiasan dengan aplikasi batu permata sangatlah tidak mudah. Hal tersebut membutuhkan ketelatenan dikarenakan ukuran permata yang sangat kecil dan jumlah yang diaplikasikan tidak sedikit.
3. Menunjukkan beberapa hasil perhiasan berupa anting dengan konsep posisi kucing saat tidur, bros dengan konsep posisi kucing saat bermain, kalung dengan konsep anak kucing dan induk kucing, cincin dengan konsep posisi kucing sedang bersantai dan bersedih.

## **B. Saran**

Proses pembuatan karya Tugas Akhir ini memberikan banyak pengalaman berkarya kepada penulis. Kegagalan-kegagalan proses yang sering terjadi merupakan sebuah pelajaran agar proses berkarya selanjutnya menjadi lebih matang. Proses yang dilakukan selama Tugas Akhir memberikan tolak ukur tersendiri bagi penulis dalam berkarya. Saran-saran yang terkait dengan karya tugas akhir ini adalah berupa teknik yang digunakan. Teknik jelas berhubungan dengan aturan-aturan baku yang telah ada, dan beberapa masih belum tersentuh oleh penulis dalam karya-karya yang dibuat. Dengan saran dan kritik yang diberikan, dapat membuat penulis lebih baik lagi dalam berkeaktivitas dan juga penulis mengharapkan laporan ini dapat menjadi salah satu referensi bagi siapapun dan menjadi lebih baik dalam berkarya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Sachari, Agus. (1986), *Paradigma Disain Indonesia, Karya Sama, Indeks*, Kelompok Studi Sunsan Desain ITB, Rajawali, Jakarta

- Iridiastadi, Hardianto dan Yassierli. (2014), *Ergonomi Suatu Pengantar*, PT Remaja Rosdakarya, Jakarta
- Smith, Hazel dan Dean, Roger T. 2009. *Practice-Ied Research, Research-Ied Practice in the Creative Arts*. Edinburgh: Edinburg University Press.
- Dlelantik. A. A. M. *Estetika Sebuah Pengantar* (Bandung : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia,2004).
- Gustami, SP. (2004), *Proses Penciptaan Seni Kriya “Untaian Metodologis”*, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta.
- Junaedi, Deni. (2013), *Estetika; Jalinan Subjek, Objek, dan Nilai*, ISI Yogyakarta, Yogyakarta.
- Untracht, Oppi. 1982. *Jewelry: Concepts and Technology*, New York City: Doubleday.
- Rispul, *Laporan Kriya Lanjut Tradisional “Teknik Mngukir Logam”*, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Soedarso, SP., *Trilogi Seni Penciptaan Esistensi dan Kegunaan Seni*, Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta, 2006
- Sucahyo, Bagyo. (1999),*Ilmu Logam*, PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, Solo
- Canin, Royal. (2000) *Panduan Pemeliharaan Anak Kucing*, PT Royal Canin Indonesia, Jakarta

## DAFTAR LAMAN

[https://id.wikipedia.org/wiki/Batu\\_permata](https://id.wikipedia.org/wiki/Batu_permata) diakses pada 10 Desember 2019, pukul 20.30

[https://id.wikipedia.org/wiki/Mirah\\_delima](https://id.wikipedia.org/wiki/Mirah_delima) diakses pada 10 Desember 2019, pukul 20.45

<https://id.wikipedia.org/wiki/Zamrud> diakses pada 10 Desember 2019, pukul 20.55

<https://pendant/lifestyleasia.com> diakses pada 12 Desember 2019, pukul 13.00

## **LAMPIRAN**