

**APLIKASI BATU PERMATA PADA PERHIASAN
BENTUK KUCING**



JURNAL TUGAS AKHIR

Mayang Fitaloka Riyadi

NIM 1511908022

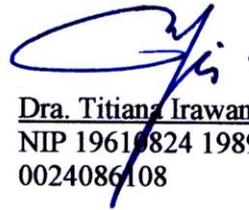
**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2020

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul :

APLIKASI BATU PERMATA PADA PERHIASAN BENTUK KUCING diajukan oleh Mayang Fitaloka Riyadi, NIM 1511908022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 27 Januari 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Dra. Titiana Irawani, M.Sn.
NIP 19610824 198903 2 001/NIDN
0024086108

Pembimbing II/Anggota



Budi Hartono, S.Sn., M. Sn.
NIP 19720920 200501 1 002/NIDN
0020097206

Mengetahui,
Ketua Jurusan/Program Studi
S-1 Kriya Seni/Ketua/Anggota



Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum.
NIP 19620729 199002 1001/NIDN 0029076211

APLIKASI BATU PERMATA PADA PERHIASAN BENTUK KUCING

Oleh : Mayang Fitaloka Riyadi, NIM 1511908022, Program Studi S-1 Kriya Seni,
Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, e-mail :
fitalokamayang@gmail.com

Abstract

Cats are one of the animals which the shape are made motifs and then applied to craft products such as batik, souvenirs, jewelry, interior decoration, or home exteriors and other craft products. Cats are one of the animals philosophically from a variety of perspectives, one of which is the symbol of holiness embraced by the Egyptians. Besides Egypt, the Muslims itself considers that the cat is a sacred animal. Evidently by the story of the Nabi Muhammad SAW who loved cats, where his cat was named Muezza. In addition, one of the comrade of the Rasulullah, Abdurrahman who loved cats, got a name, Abu Hurairah, which means Bapak Kucing. How great is the public's opinion of cats in other parts of the world that at one time it was posted in life that someone who hurted or harmed the cat would be cursed. This is what makes the writer in making cats as a source of ideas for creating metal craft products. The addition of gemstone itself is one the attractions contained in the writer's work.

The creation method that the author uses in this creation is three six-step stages, namely exploration, design and realization. The steps are systematically carried out with the aim that the final result of a work grooves according to a concept that has been analyzed directly by the author, Practice-Ied Research approaches are also used. The Practice-Ied Research Approach is a method based on a study obtained from a practice.

The results of this creation produce functional works of jewelry such as necklaces, rings, and earrings made with carving and stained engineering processes so as to produce attractive craft products that are supported by an elegant finishing shape with a combination of gemstones.

Keywords : Cats, jewelry, gemstone.

Intisari

Kucing merupakan salah satu hewan jinak yang sering menjadi sumber motif kemudian diterapkan pada produk-produk kriya seperti batik, perhiasan, souvenir, hiasan interior, ataupun eksterior rumah dan produk-produk kriya lainnya. Kucing merupakan salah satu hewan yang secara simbolis sering dipakai sebagai simbol kehidupan, misalnya simbol kesucian yang dianut bangsa Mesir. Selain Mesir, masyarakat Muslim sendiri menganggap bahwa kucing merupakan hewan yang suci. Terbukti dari kisah Nabi Muhammad SAW yang sangat mencintai kucing. Beliau memiliki kucing yang diberi nama Muezza. Selain itu salah satu sahabat Rasulullah yang bernama Abdurrahman, yang sangat mencintai kucing mendapatkan sebuah nama yaitu Abu Hurairah yang berarti Bapak Kucing. Betapa hebatnya pandangan masyarakat terhadap kucing di belahan dunia sehingga pada suatu waktu dimitoskan dalam kehidupan bahwa seseorang yang menyakiti atau membuat kucing celaka, maka orang tersebut akan terkena bala. Hal inilah yang membuat penulis tertarik untuk menjadikan kucing sebagai sumber ide penciptaan produk kriya logam. Penambahan batu permata sendiri merupakan salah satu daya tarik yang terdapat dalam karya penulis.

Metode penciptaan yang penulis gunakan pada penciptaan ini adalah tiga tahap enam langkah yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Langkah-langkah secara sistematis dilakukan dengan tujuan agar hasil akhir sebuah karya beralur sesuai konsep

yang telah dianalisis secara langsung oleh penulis. digunakan juga pendekatan *Practice-Ied Research*. Pendekatan *Practice-Ied Research* merupakan metode yang berbasis pada sebuah penelitian yang diperoleh dari sebuah praktik.

Hasil penciptaan ini menghasilkan karya fungsional perhiasan seperti kalung, cincin, bros, dan anting yang dibuat dengan proses teknik ukir logam dan patri sehingga menghasilkan produk-produk kriya yang menarik dan didukung dengan bentuk finishing yang elegan dengan kombinasi batu permata.

Kata Kunci : Kucing, perhiasan, batu permata.

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Kucing merupakan salah satu hewan peliharaan yang dekat dengan manusia. Mulai dari anak kecil hingga orang dewasa banyak yang menyukai kucing, termasuk penulis sendiri. Tema penciptaan karya perhiasan berasal dari keprihatinan penulis dengan hak hidup hewan di Indonesia, khususnya kucing. Hal ini diperkuat dengan adanya situs web dari organisasi, seperti *Garda Satwa Foundation* dan *Animal Defenders Indonesia* yang mengunggah video mengenai betapa buruknya cara memperlakukan kucing. Video tersebut menampilkan kucing yang sedang dicekoki minuman keras oleh sejumlah pemuda. Cuplikan video yang diunggah oleh akun *instagram @azzam_cancel* tersebut menunjukkan kucing yang terlihat dalam keadaan badan basah dan tampak tidak berdaya. Dalam video tersebut juga disertai *caption* atau tulisan “percobaan ciu terhadap kucing anggora”. Perlakuan tersebut membuat tubuh kucing bergetar setelah dua jam empedu bekerja keras mengeluarkan racun.

Semua kucing seharusnya memiliki hak hidup sehingga tidak mengalami stres bahkan mati karena mereka terbiasa hidup dengan bebas. Tidak banyak kucing yang takut dengan manusia ketika didekati. *Garda Satwa Foundation* membuat laporan pada tahun 2018 yang menyebutkan bahwa hewan dan satwa juga penduduk bumi, ada hak memberikan mereka hidup tenang dan nyaman. Di Indonesia sendiri penerapan UU Perlindungan Hewan dinilai masih lemah oleh beberapa organisasi, sehingga hal tersebut membuat pelaku penyiksaan hewan khususnya kucing merasa tidak jera.

Alasan lain yang membuat penulis tertarik mengangkat tema ini karena kucing merupakan salah satu hewan yang secara simbolis sering dipakai sebagai simbol kehidupan, misalnya simbol kesucian yang dianut bangsa Mesir. Selain Mesir, masyarakat Muslim sendiri menganggap bahwa kucing merupakan hewan yang suci. Terbukti dari kisah Nabi Muhammad SAW yang sangat mencintai kucing, yang beliau beri nama Muezza. Selain itu salah satu sahabat Rasulullah yang bernama Abdurrahman yang sangat mencintai kucing mendapatkan sebuah nama yaitu Abu Hurairah yang berarti Bapak Kucing. Betapa hebatnya pandangan masyarakat terhadap kucing di belahan dunia sehingga pada suatu waktu dimitoskan dalam kehidupan bahwa seseorang yang menyakiti atau membuat kucing celaka, maka orang tersebut akan terkena bala. Hal inilah yang membuat penulis tertarik untuk menjadikan kucing sebagai sumber ide penciptaan produk kriya logam. Penambahan batu permata sendiri merupakan salah satu daya tarik yang terdapat dalam karya penulis.

Dari beberapa bukti yang terlihat dan tersebar serta banyaknya kasus *animal abusing* terhadap kucing, penulis akan membuat karya seni kriya logam

perhiasan dengan ide yang dituangkan di dalamnya mengambil bentuk dari kucing yang lucu dan diaplikasikan dengan batu permata. Karya tersebut dapat mewakili pengalaman estetis yang ada dan menjadi penggambaran ekspresi jiwa antara penulis dan pemakainya. Perhiasan sendiri merupakan barang yang dipakai sehari-hari atau waktu tertentu untuk menghiasi diri. Perhiasan bertema kucing sesuai untuk dipakai sehari-hari karena kucing merupakan hewan yang dekat dengan kehidupan manusia.

2. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana konsep penciptaan karya perhiasan logam dapat terinspirasi dari kucing ?
- b. Bagaimana mengaplikasikan batu permata ke dalam perhiasan tersebut?
- c. Apa saja perhiasan yang dapat dihasilkan dengan tema kucing?

3. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetika

Metode ini mengacu pada nilai-nilai estetis yang terkandung dalam seni rupa seperti garis, warna, tekstur, irama, ritme, bentuk, sebagai pendukung dalam pembuatan karya. Pendekatan estetis, bertujuan agar karya yang dibuat memperoleh keindahan dan mempunyai satu ciri khas. Dalam pembuatan karya terdapat tiga unsur estetis yang mendasar (Sachari, 2002:9-10), yaitu: keutuhan atau kebersatuan (*unity*), penonjolan atau penekanan (*dominance*), dan keseimbangan (*balance*). Metode ini lebih menekankan pada sebuah upaya dalam mengadopsi bentuk-bentuk kucing dan batu permata yang kemudian diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan sebuah perhiasan yang memunculkan sebuah harmoni, keseimbangan serta kekhasan penulis.

b. Pendekatan Ergonomi

Metode ergonomi berkonsentrasi pada desain alat-alat dan dengan ekstensi dari lingkungan bagi manusia secara umum. Maka untuk mendefinisikan ergonomi sebagai ilmu yang terkait dengan pekerjaan atau sebagai ilmu yang terkait dengan desain, merupakan hal yang sama (Hardianto Iridiastadi & Yassierli 2017 : 7).

4. Metode Penciptaan

Terdapat tiga tahap penciptaan seni kriya dalam konteks metodologis, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan (Gustami, 2007 : 329-330)

a. Eksplorasi

Metode ini digunakan untuk meneliti data yang telah dikumpulkan berupa tulis-tulisan dan hasil pengamatan yang relevan dengan judul. Data acuan berupa gambar berbagai macam bentuk perhiasan kucing. Setelah data cukup dijadikan bahan acuan, langkah selanjutnya adalah menganalisis data untuk dieksplorasi menjadi karya seni.

b. Perancangan

Setelah melalui pencarian referensi, selanjutnya dibuat perancangan berupa rencana gambar alternatif desain dalam bentuk

sketsa-sketsa yang siap untuk dipilih dan diwujudkan kedalam karya perhiasan sebagai tahap berikutnya dalam pembuatan karya.

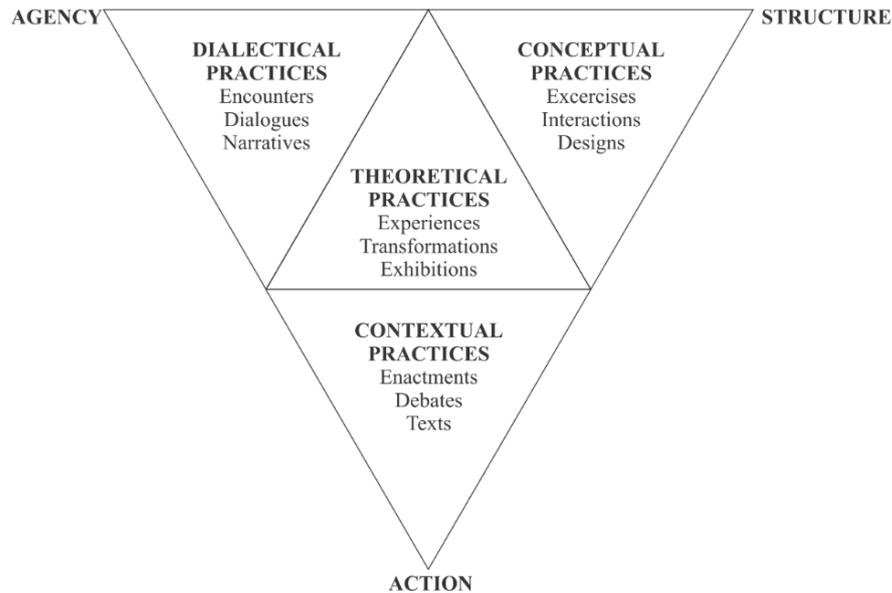
Karya seni kriya yang berfungsi sebagai ekspresi pribadi, penilaian terletak kepada kekuatan dan kesuksesan mengungkap segi penjiwaannya, termasuk penuangan wujud fisik, makna, dan pesan sosial yang dikandungnya (Khusairi, 2015:10).

c. Perwujudan

Selanjutnya dibuat karya sesuai model dengan menggunakan teknik-teknik dan alat yang telah direncanakan. Pertama menyiapkan bahan yang akan digunakan untuk perhiasan, kemudian menyiapkan alat-alat yang diperlukan dalam proses pembuatan perhiasan, melakukan proses produksi, dan *finishing*. Langkah terakhir berupa evaluasi terhadap hasil dan perwujudan. Hal ini bisa dilakukan dalam bentuk pameran atau respon dari masyarakat, dengan maksud untuk mengkritisi pencapaian kualitas karya, menyangkut segi fisik dan non fisik.

Selain metode penciptaan S.P Gustami, digunakan juga pendekatan *Practice-Ied Research*. Pendekatan *Practice-Ied Research* merupakan metode 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-Ied Research*, *Practice-Based Research*, *Pratice-Creative Research* atau *Practice-as Research*. Istilah tersebut bermaksud untuk menggabungkan praktik yang dapat menghasilkan wawasan, seperti yang muncul dari karya kreatif atau pada dokumentasi dan teorisasi karya tersebut. Istilah *Practice-Ied Research* dan afiliasinya (*Practice-Based Research*, *Practice-as Research*) digunakan untuk membuat dua pendapat tentang praktik yang biasanya tumpang tindih dan saling terkait : pertama, yang baru saja disebutkan 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 digeneralisasikan dan ditulis sebagai penelitian (Smith dan 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 diatas 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 wilayah jenis penelitian ialah *theoretical practices* yang merupakan tempat masalah penelitian dan isu ditemukan serta diselesaikan (Sullivan dalam Smith dan 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 *contextualpractices* yang mencakup kegiatan pada aktivitas penelitian.

Conceptual practice adalah bagian terpenting untuk berpikir dan membuat tradisi dimana pun seniman merumuskan bentuk hingga konsep pada pembuatan karya yang menjadi bagian dari proses penelitian. Disinilah seniman terlibat dalam praktik 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 pengalaman proses pembuatan karya seni atau hasil dari berhadapan dengan karya seni. Oleh karena itu, sebuah karya seni telah ‘dibuat’ dari transaksi serta narasi yang menyatu dan memiliki kekuatan dan gen untuk membawa perubahan pada tingkat individu atau bahkan masyarakat. Seniman disini menggunakan kapasitas kognitif dari sebuah seni sebagai proses sosial yang dimediasi dan proses dari ‘berpikir dengan bahasa’. Adapun 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 ini merupakan situasional dan memanfaatkan teks, visual, isu, debat, dan hasrat yang fokus pada bagian kecil, tetapi cakupannya luas.

B. Hasil dan Pembahasan

1. Kucing, Perhiasan dan Batu Permata

Kucing telah berbaur dengan kehidupan manusia paling tidak sejak 6.000 tahun sebelum masehi. Orang Mesir Kuno dari 3.500 sebelum masehi telah menggunakan kucing untuk menjauhkan tikus atau hewan pengerat lain dari lumbung, tempat menyimpan hasil panen. Saat ini, kucing adalah salah satu hewan peliharaan terpopuler di dunia. Kucing yang garis keturunannya tercatat secara resmi sebagai kucing *trah* atau galur murni (*pure breed*), seperti *persia*, *siam*, *manx*, dan *sphinx*, biasanya dibiakkan di tempat pemeliharaan hewan resmi. Jumlah kucing ras hanyalah satu persen dari seluruh kucing di dunia, dan sisanya adalah kucing dengan keturunan campuran seperti kucing liar atau kucing *moggy* (Canin, 2000 : 10-11).

Kucing biasanya memiliki berat badan antara 2,5 hingga 7 kilogram dan jarang melebihi 10 kilogram. Bila diberi makan berlebihan, kucing dapat mencapai berat badan 23 kilogram. Namun kondisi ini amat tidak sehat bagi kucing dan harus dihindari. Dalam penangkaran, kucing dapat hidup selama 15 hingga 20 tahun. Kucing tertua diketahui berusia 38 tahun 3 hari yang bernama Creme Puff. Kucing peliharaan yang tidak diperbolehkan keluar rumah dan disterilkan dapat hidup lebih lama (mengurangi risiko perkelahian dan kecelakaan). Kucing liar yang hidup di lingkungan urban modern hanya hidup selama 2 tahun atau bahkan kurang dari itu (Canin, 2000 : 16-17).

Penulis dalam karya ini menggunakan jenis permata *ruby* yang biasa dikenal dengan sebutan merah delima. Batu *ruby* adalah batu permata berwarna merah yang dapat bervariasi antara merah muda hingga merah darah dan merupakan salah satu jenis dari mineral *korundum* (aluminium oksida). (https://id.wikipedia.org/wiki/Merah_delima diakses pada 10 Desember 2019, pukul 20.45).

Penulis juga menggunakan permata jenis lain yaitu *zamrud* yang merupakan batu permata berwarna hijau sampai hijau tua. *Zamrud* termasuk mineral silikat beril (mengandung *beryllium*) dan warna hijaunya disebabkan oleh *kelumit kromium*. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Zamrud> diakses pada 10 Desember 2019, pukul 20.55)

Jewelry plays a greater role in today's world than it ever did in the past. No more is its use only privilege of the wealthy, for the broadening of the social structure of contemporary society and the burgeoning concepts of what a jewel is or can be has made its use universal. The basic appeal of jewelry lies in the satisfaction of primitive needs. Its use becomes a means of releasing us to fantasize about ourselves, our lives, and our world. Because the motivations for wearing jewelry involve elemental and eternal human concerns, and because jewelry is portable, intimate art that can be worn and constantly enjoyed, it is

safe to assume that the use of jewelry will persist, in one form or another for as long as the human race survives (Untracht, 1982:41).

2. Data Acuan



Gambar 1. Kucing warna *orange* motif *tabby*
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019)



Gambar 2. Kucing kecil (*Kitten*) bermata besar
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019)



Gambar 3. Posisi kucing tidur
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019)



Gambar 4. Permata *Ruby*
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019)



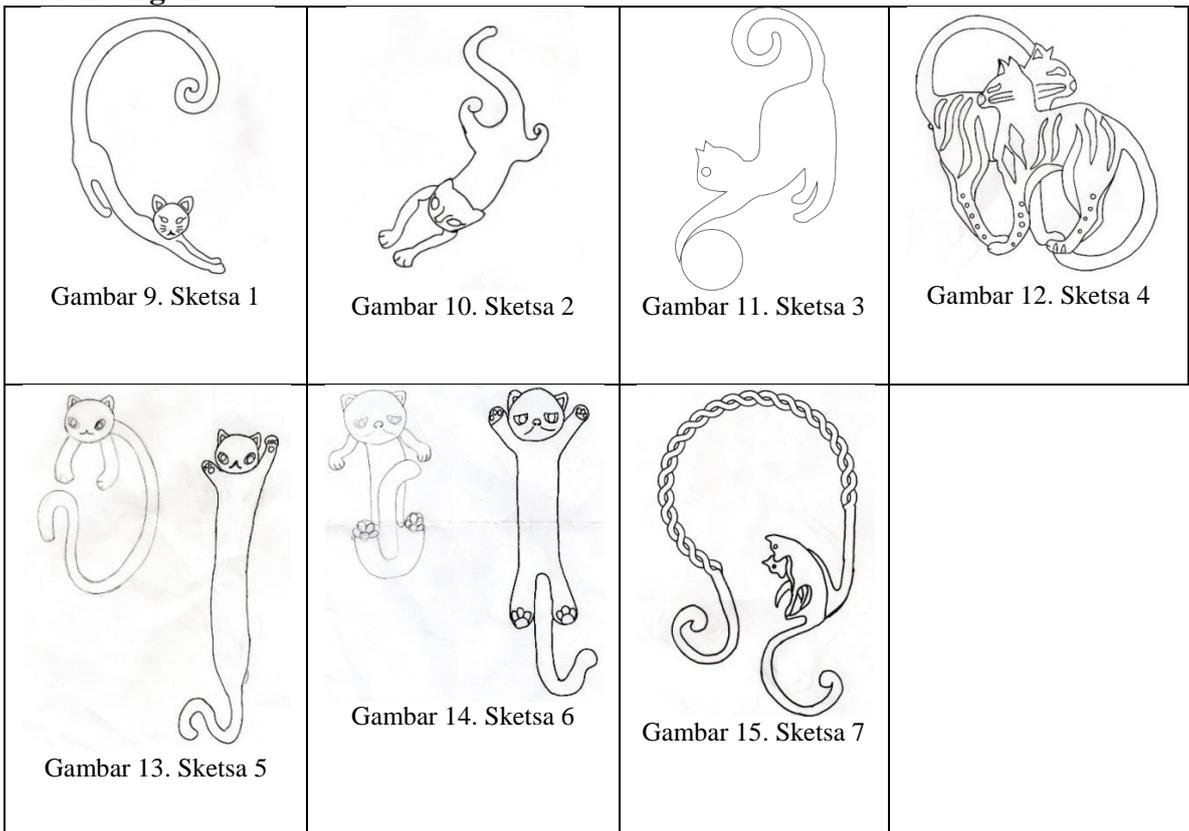
Gambar 5. Permata *Zamrud*
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019)



Gambar 6. Van Cleef & Arpels' Two Butterfly
Contoh Perhiasan yang Memiliki Makna
(Sumber : pendant/lifestyleasia.com)



3. Perancangan



4. Perwujudan

Proses perwujudan dimulai dengan mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk pembuatan karya. Alat adalah sarana untuk penciptaan karya yang dibutuhkan dan tidak habis pakai, sementara bahan adalah benda habis pakai untuk pembuatan karya. Bahan utama yang digunakan yaitu tembaga. Alat dan bahan yang dibutuhkan dimulai dari alat tatah logam, alat patri atau

menyambung bahan dan alat finishing dengan teknik plating. Rancangan karya dengan tema kucing ini juga menggunakan kombinasi batu berlian berwarna, maka juga disertakan alat dan bahannya. Teknik yang digunakan yaitu teknik pahat ukir logam, teknik patri, serta finishing plating emas dan perak.

5. Hasil



Karya 1
Judul : Wake Up the Cat
Ukuran : 5,5 cm x 3,5 cm
Bahan : Tembaga
Teknik : Pahat Ukir Logam dan Patri Logam
Finishing : Plating Emas
Tahun : 2019

Perhiasan pertama ini berupa anting dengan judul "Wake Up the Cat". Teknik pembuatan anting ini dilakukan dengan teknik ukir logam dan patri dengan bahan tembaga. Konsepnya berupa kucing dengan posisi bangun tidur. Finishing pada bentuk kucing menggunakan teknik plating emas agar memiliki kesan yang menonjol. Pada bentuknya terdapat tambahan kawat plintir untuk menambahkan detail pada kucing.

Pada bagian detail kawat memiliki kesan lucu dan unik, selain itu teknik ini membutuhkan kesabaran dikarenakan waktu yang cukup lama pada proses pematriannya. Hal ini sama seperti yang diungkapkan psikolog bahwa orang yang memelihara kucing cenderung memiliki sifat sabar.

Wake Up the Cat



Pengaplikasian batu permata warna merah menambah kesan ceria pada perhiasan tersebut. Warna merah adalah warna yang beraura kuat, memberi arti gairah dan memberi energi untuk menyerukan terlaksananya suatu tindakan. Dalam psikologi warna merah memberi arti sebuah simbol keberanian, kekuatan dan energi, juga gairah untuk melakukan tindakan (action), serta melambangkan kegembiraan. Hal ini sama seperti yang kucing rasakan ketika mereka hidup aman yaitu kegembiraan.



Karya 2
Judul : Earing Sleeping of Cat
Ukuran : 5,5 cm x 3,5 cm
Bahan : Tembaga
Teknik : Pahat Ukir Logam dan Patri Logam
Finishing : Plating Emas
Tahun : 2019

Perhiasan kedua ini berupa anting dengan judul "Earing Sleeping of Cat". Teknik pembuatan anting ini dilakukan dengan teknik ukir logam dan patri dengan bahan tembaga. Konsepnya berupa kucing dengan posisi tidur. Finishing pada bentuk kucing menggunakan teknik plating emas agar memiliki kesan yang ceria. Terdapat tambahan kawat plintir untuk menambahkan detail pada bentuk wajah kucing.

Earing Sleeping of Cat



Sama seperti judulnya, sleeping yang berarti tidur. Bentuk dan judul karya ini memiliki arti bahwa setiap makhluk hidup membutuhkan tidur. Bukan hanya manusia tetapi hewan juga membutuhkan tidur, dimana hal tersebut akan terasa nyenyak apabila berada di tempat nyaman dan tanpa ancaman apapun. Kucing peliharaan memiliki jam tidur yang lebih lama dibandingkan kucing jalanan. Hal ini yang menjadikan penulis membuat bentuk kucing tidur, dimana dengan memelihara kucing dapat menjadikan kucing memiliki hak hidup yang layak sebagai hewan peliharaan.

Pengaplikasian batu permata warna merah pada karya kedua dengan jumlah yang sedikit ini menjadikan perhiasan lebih simple. Pembuatan kesan simple dikarenakan sudah terdapat detail pada bagian wajah kucing dengan menggunakan kawat plintir untuk menambah bentuk lucu pada perhiasan.



Playing With the Cat



Karya 3
 Judul : Playing With the Cat
 Ukuran : 8 cm x 4,5 cm
 Bahan : Tembaga
 Teknik : Pahat Ukir Logam dan Patri Logam
 Finishing : Plating Emas
 Tahun : 2019

Karya ketiga ini berupa bros dan dinamakan "Playing With the Cat" yang berarti bermain dengan kucing. Diambil dari sifat kucing yang paling dominan yaitu senang diajak bermain. Teknik pembuatan anting ini dilakukan dengan teknik ukir logam dan patri dengan bahan tembaga. Konsepnya berupa kucing dengan posisi memegang bola. Finishing pada bentuk kucing menggunakan teknik plating emas agar memiliki kesan yang menonjol. Terdapat tambahan kawat plintir untuk menambahkan detail pada bentuk tubuh kucing.

Bentuk dari karya ini merupakan penggambaran dari kucing bermain, dimana kucing akan merasa senang apabila diajak bermain. Di sisi lain mengajak bermain kucing juga memiliki manfaat bagi pemilik kucing sama seperti yang dialami penulis. Melalui karya ini penulis ingin menyampaikan bahwa mengajak bermain kucing memiliki berbagai manfaat, antara lain : menciptakan perasaan tenang dan rileks, mengurangi stress dan rasa gelisah, yang terbukti bahwa melalui puringatau dengkur kucing yang berada pada frekuensi 25-50 hertz dapat meredakan rasa sakit, sedangkan kucing cenderung akan mendengkur ketika diajak bermain.

Karya ketiga ini memiliki detail motif pada bagian tubuh kucing yang merupakan penggambaran dari motif bulu kucing yaitu motif marble. Sedangkan penambahan batu permata dengan jumlah banyak juga memiliki arti ramai yang merupakan keadaan kucing ketika diajak bermain mereka akan cenderung lebih aktif dan ramai.



Two Cat

Karya 4
 Judul : Two Cat
 Ukuran : 8 cm x 7 cm
 Bahan : Tembaga
 Teknik : Pahat Ukir Logam
 Finishing : Plating Perak
 Tahun : 2019



Karya keempat ini berupa kalung dan dinamakan "Two Cat" yang berarti dua kucing. Terlihat dari bentuknya yaitu dua kucing yang sedang menghadap ke kanan dan ke kiri. Teknik pembuatan kalung ini dilakukan dengan teknik ukir logam dengan bahan tembaga. Finishing pada bentuk kucing menggunakan teknik plating perak agar memiliki kesan lembut. Terdapat tambahan batu permata ruby yang menjadikan kalung ini terlihat cantik.

Bentuk dari karya ini memiliki arti bahwa setiap kucing memiliki sifat yang berbeda, mulai dari tingkah laku dan sifat. Kebanyakan kucing memiliki sifat yang ramah dan pemalas tetapi banyak juga kucing yang memiliki sifat galak dan aktif bahkan suka menggigit. Hal tersebut digambarkan pada karya keempat ini dimana terdapat bentuk dua kucing yang menghadap ke kanan dan ke kiri. Di sisi lain kucing juga memiliki kemampuan menentukan arah ketika berjalan di ruang gelap.

Pengaplikasian batu permata ruby pada bagian mata merupakan penggambaran dari mata kucing yang memiliki penglihatan tajam. Batu permata rubymemiliki arti sebagai kehalusan cinta, kehangatan damai dan positif yang merupakan sifat dari hewan peliharaan khususnya kucing.



Rend Cat Ring



Karya 5
 Judul : Rend Cat Ring
 Ukuran : Diameter 2cm
 Bahan : Tembaga
 Teknik : Pahat Ukir Logam dan Patri Logam
 Finishing : Plating Perak
 Tahun : 2019

Karya kelima ini berupa cincin dan dinamakan "Rend Cat Ring" yang berarti kucing membungkuk. Sesuai dengan namanya bentuk dari cincin ini yaitu kucing yang sedang membungkuk. Teknik pembuatan cincin ini dilakukan dengan teknik ukir logam dan patri dengan bahan tembaga. Finishing pada cincin ini menggunakan teknik plating perak agar memiliki kesan lembut juga. Terdapat tambahan batu permata ruby yang menjadikan kalung ini terlihat cantik.

Bentuk dari karya ini memiliki arti bahwa kucing memiliki cara hidup yang cukup unik. Salah satunya yaitu membungkuk yang memiliki fungsi menjaga supaya tetap hangat dan panas tubuh tidak keluar. Kucing sendiri memiliki tubuh yang sangat sensitif terhadap cuaca.

Pengaplikasian batu permata ruby pada bagian mata merupakan penggambaran dari mata kucing yang memiliki penglihatan tajam. Batu permata ruby memiliki arti sebagai kehalusan cinta, kehangatan damai dan positif yang merupakan sifat dari hewan peliharaan khususnya kucing.



Happy Cat Ring



Karya 6
 Judul : Happy Cat Ring
 Ukuran : Diameter 2cm
 Bahan : Tembaga
 Teknik : Pahat Ukir Logam dan Patri Logam
 Finishing : Plating Perak
 Tahun : 2019

Karya keenam ini berupa cincin dan dinamakan "Happy Cat Ring" yang berarti kucing bahagia. Terlihat dari bentuknya yaitu kucing yang sedang mengangkat kedua tangannya. Teknik pembuatan kalung ini dilakukan dengan teknik ukir logam dan patri dengan bahan tembaga. Finishing pada bentuk kucing menggunakan teknik plating perak agar memiliki kesan lembut. Terdapat tambahan batu permata ruby yang menjadikan kalung ini terlihat cantik.

Bentuk dari karya ini memiliki arti bahwa setiap kucing memiliki hak hidup termasuk kebahagiaan. Kebahagiaan itu berasal dari kepedulian manusia terhadap hak hidup hewan khususnya kucing. Dalam memelihara juga harus memiliki komitmen. Banyaknya animal abusing atau yang biasa disebut penganiayaan hewan merupakan hal utama yang menjadikan tingkat ketidakhahagiaan hewan khususnya kucing. Dalam karya ini juga menjelaskan bahwa kebahagiaan kucing sangat penting karena semakin manusia peduli terhadap lingkungan sekitar khususnya masalah kecil, hal tersebut yang akan membuat terciptanya keseimbangan lingkungan.

Pengaplikasian batu permata ruby pada bagian mata merupakan penggambaran dari mata kucing yang memiliki penglihatan tajam. Batu permata ruby memiliki arti sebagai kehalusan cinta, kehangatan damai dan positif yang merupakan sifat dari hewan peliharaan khususnya kucing.

Sad Cat Ring




Karya 7
Judul : Sad Cat Ring
Ukuran : Diameter 2,5 cm
Bahan : Tembaga
Teknik : Pahat Ukir Logam dan Patri Logam
Finishing : Plating Perak
Tahun : 2019

Karya ketujuh ini berupa cincin dan dinamakan "Sad Cat Ring" yang berarti kucing sedih. Terlihat dari bentuknya yaitu kucing dengan ekspresi sedih. Teknik pembuatan kalung ini dilakukan dengan teknik ukir logam dan patri dengan bahan tembaga. Finishing pada bentuk kucing menggunakan teknik plating perak agar memiliki kesan lembut. Terdapat tambahan batu permata ruby yang menjadikan kalung ini terlihat cantik.

Bentuk dari karya ini memiliki arti bahwa kebanyakan kucing mengalami kesedihan. Kesedihan tersebut berasal dari tingkah manusia yang kurang memiliki kepedulian. Terlihat dari banyaknya kucing-kucing terlantar di pasar bahkan di jalanan. Kurangnya adoster juga merupakan hal yang dapat menambah kesedihan pada kucing.

Pengaplikasian batu permata ruby pada bagian mata merupakan penggambaran dari mata kucing yang memiliki penglihatan tajam. Batu permata ruby memiliki arti sebagai kehalusan cinta, kehangatan damai dan positif yang merupakan sifat dari hewan peliharaan khususnya kucing.

Kitten and Cat Necklace




Karya 8
Judul : Kitten and Cat Necklace
20 cm x 15 cm
Teknik : Pahat Ukir Logam
Finishing : Plating Perak
Tahun : 2019

Karya kedelapan ini berupa kalung dan dinamakan "Kitten and Cat Necklace" yang berarti anak kucing dan kucing. Terlihat dari bentuknya yaitu kucing besar dan kecil yang bertumpukkan. Teknik pembuatan kalung ini dilakukan dengan teknik ukir logam dan patri dengan bahan tembaga. Finishing pada bentuk kucing menggunakan teknik plating perak agar memiliki kesan lembut. Terdapat tambahan batu permata ruby yang menjadikan kalung ini terlihat cantik. Kombinasi rantai pada kalung juga menambah kesan fleksibel.

Bentuk dari karya ini memiliki arti bahwa setiap kucing tidak bisa dipisahkan dari induknya. Kebanyakan orang melakukan kesalahan dengan menjual atau mengadopsi kitten pada usia masih menyusui. Hal ini merupakan kesalahan terbesar karena susu pada induk kucing merupakan nutrisi paling bagus ketika masih kitten. Pemaksaan penyapihan menyebabkan usia kucing tidak lama sehingga kebanyakan kucing akan mati ketika diadopsi di usia yang belum cukup. Hal tersebut digambarkan pada karya ini dengan bentuk kucing yang saling berikatan pada bagian bentuk buntut.

Pengaplikasian batu permata zamrud pada bagian tubuh merupakan penggambaran dari kebijaksanaan. Batu permata zamrud memiliki artibijaksana yang merupakan sifat yang seharusnya dimiliki adoster sebelum memutuskan untuk mengadopsi kitten.

C. Kesimpulan

Setiap karya memiliki ciri dan penonjolan tersendiri, dan tentunya terselip makna sertacerita tentang objek yang ingindisampaikan 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 supaya 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.

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.
- Untracht, Oppi. 1982. *Jewelry: Concepts and Technology*, New York City: Doubleday.
- 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/Mirah_delima
<https://id.wikipedia.org/wiki/Zamrud>
<https://pendant/lifestyleasia.com>