

**EKPLORASI IKAN KOI SANKE DALAM KARYA  
PERHIASAN**



**PENCIPTAAN**

**Dwi Prasetyo**

**NIM 1511869022**

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2022**

# **EKPLORASI IKAN KOI SANKE DALAM KARYA PERHIASAN**



## **PENCIPTAAN**

Oleh:

**Dwi Prasetyo**

**NIM 1511869022**

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai

Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang

Kriya Seni

2022

Tugas Akhir berjudul:

**EKPLORASI IKAN KOI SANKE DALAM KARYA PERHIASAN** diajukan oleh Dwi Prasetyo, NIM 1511869022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90211**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 16 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji/Ketua sidang



Dr. Ahmad Nizam, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720828 200003 1 006 /NIDN. 0028087208

Pembimbing II/Penguji



Indro Baskoro Miko Putro, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19741225 199903 1 001/NIDN. 0025127405

Cognate/Penguji Ahli



Febrina Wisnu Adi, S.Sn., MA.

NIP. 19800210 200501 1 001 /NIDN. 0010028001

Ketua Jurusan/Program Studi S-1 Kriya



Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A.

NIP. 19740430 199802 2 001 /NIDN. 0030047406

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001 /NIDN. 0008116906

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini dipersembahkan untuk:

1. Kedua orangtua tercinta, kakak dan adik-adik tersayang.
2. Istri tercinta, bapak dan ibu mertua.
3. Dosen wali yang memberi dukungan dan semangat.
4. Dosen pembimbing yang telah banyak membantu dalam penyusunan tugas akhir.
5. Seluruh teman, dan sahabat yang telah memberi dukungan dan semangat.

Yogyakarta, 16 Juni 2022



Dwi Prasetyo

## MOTTO

Belajar Tanpa Mau Berpikir Akan Menghasilkan hal yang Sia-sia

Berpikir Tanpa Belajar Dapat Menghasilkan Bahaya dan Bencana



## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 16 Juni 2022



Dwi Prasetyo

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah Tuhan Semesta Alam yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga Laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Tujuan penulisan Laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai syarat untuk meraih gelar Sarjana Seni di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tugas Akhir yang berjudul “Eksplorasi Ikan Koi *Sanke* Dalam Karya Perhiasan”, diharapkan semoga dapat menjadi inspirasi dan bermanfaat bagi pembaca khususnya di Fakultas Seni Rupa. Dalam menyusun Laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari keterlibatan banyak pihak yang telah memberikan motivasi, bimbingan, dorongan dan bantuan, untuk itu penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Dekan FSR Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA., Ketua Jurusan Kriya Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Febrian Wisnu Adi, S.Sn.,M.Sn., Sebagai Dosen Wali dan *Cognate* atau tim penguji sidang Tugas Akhir Prodi Kriya Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dr. Ahmad Nizam, S.Sn., M.Sn., Sebagai Dosen Pembimbing I yang telah memberikan ilmu dan dukungan.
6. Indro Baskoro Miko Putro, S.Sn., M.Sn., Sebagai Dosen Pembimbing II yang telah memberikan ilmu dan dukungan.
7. Seluruh Dosen, Staf Pengajar dan Karyawan di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Kedua orang tua, Bapak Suslamet dan Ibu Robinem yang selalu menyayangi dan mendo'akan, memberi dukungan, semangat, bantuan moril maupun materi.
9. Istri tercinta Nungky Laksmisita Dewi, S.E. yang telah membantu dalam penulisan, juga memberikan dukungan semangat serta mendoa'akan.
10. Kakak dan adik, Heri Susanto dan Tri Setya Ningrum yang tak henti memberikan masukan, memberikan solusi, tempat dan meminjamkan komputernya untuk penulis dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
11. Surya Aditya Putra, Mas Ciut, Ki Romadhoni, S.Sn, Ayu Ismaya R, S.Sn, Irawan Adi Prasetyo, S.Sn., Anggi Apriatna, AMD., Bimbim Hanief, S.Pd., Sweda Studio yang telah membantu dalam proses perwujudan karya.
12. Teman – teman Kriya angkatan 2015 yang selalu memberi semangat penulis.

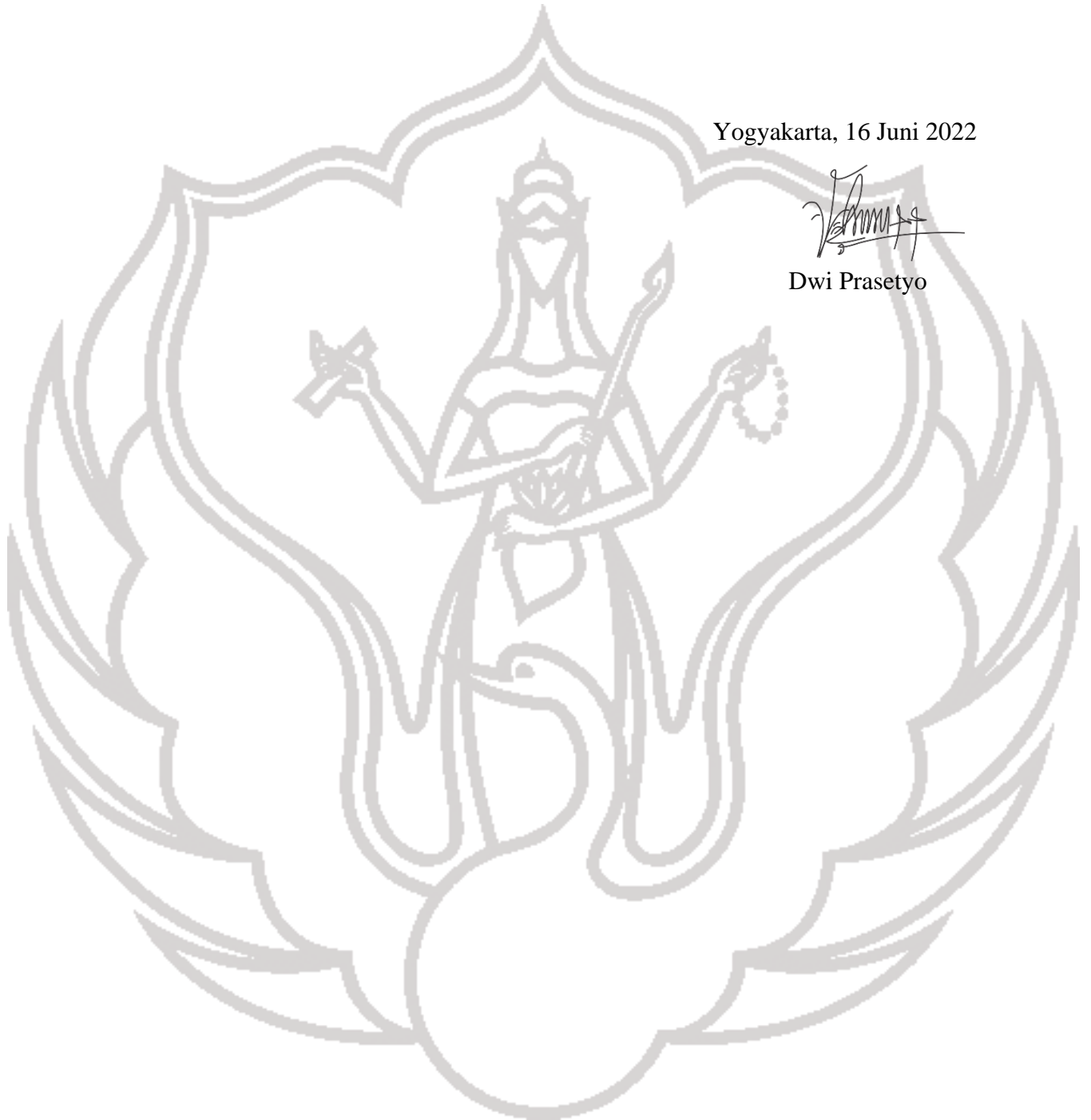
13. Pihak-pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah mendo'akan, memberi dukungan, serta membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Segala bantuan yang diberikan kepada penulis, semoga mendapat imbalan dari Allah SWT.

Yogyakarta, 16 Juni 2022



Dwi Prasetyo





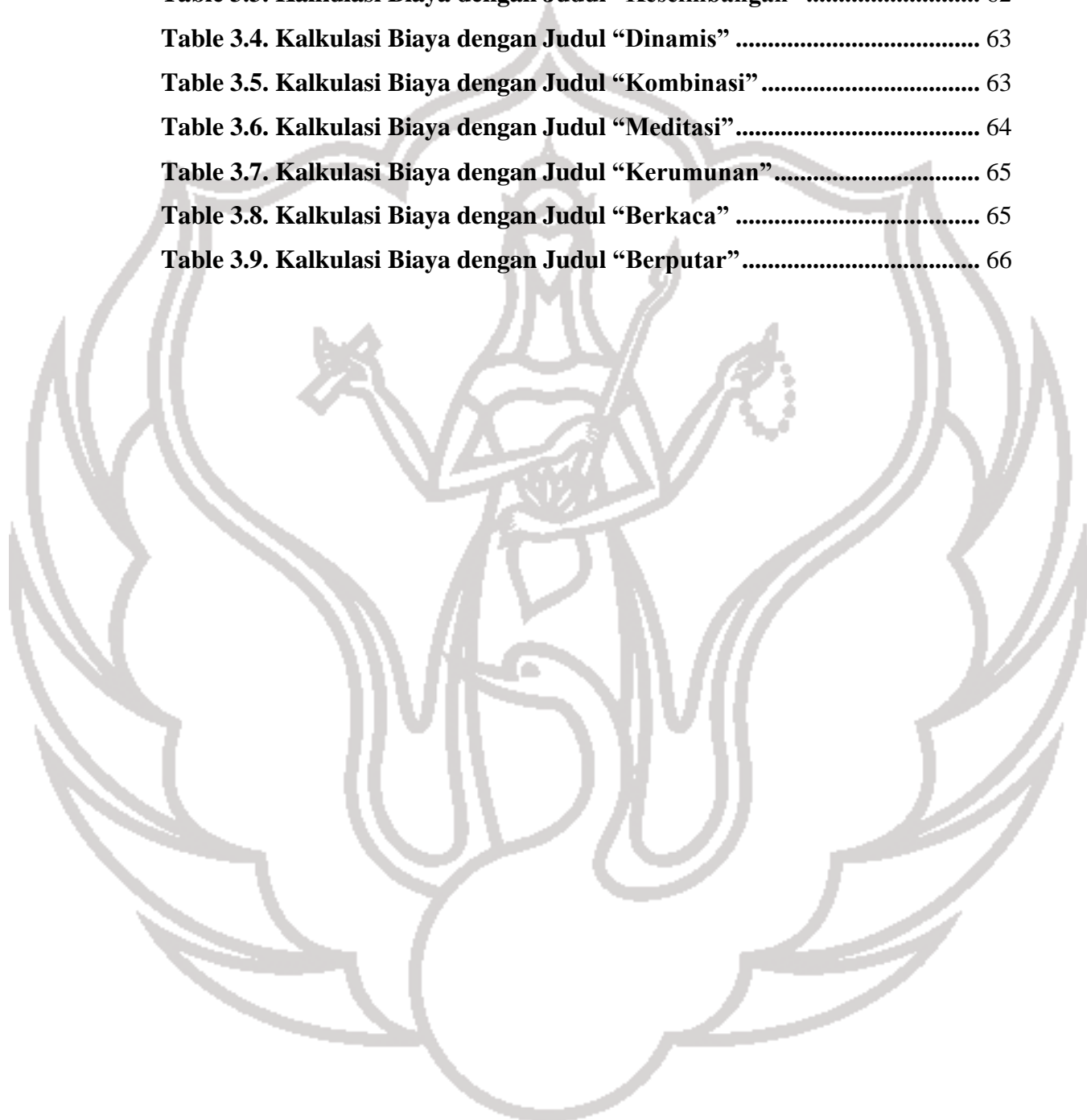
## DAFTAR ISI

COVER.....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
MOTTO DAN PESEMBAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
INTISARI .....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	3
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan .....	3
BAB II. IDE PENCIPTAAN .....	7
A. Sumber Penciptaan .....	7
1. Ikan Koi .....	7
2. Ikan Koi <i>Sanke</i> .....	10
3. Perhiasan Wanita .....	16
B. Landasan Teori .....	20
1. Estetika .....	20
2. Ergonomi .....	21
3. Tinjauan Tentang Kriya Logam .....	21

BAB III. PROSES PENCIPTAAN.....	23
A.    Data Acuan .....	23
B.    Analisa Data Acuan .....	27
C.    Rancangan Karya.....	29
1. Sketsa Alternatif .....	29
2. Sketsa Terpilih .....	33
3. Desain .....	35
D.    Proses Perwujudan.....	42
1. Alat dan Bahan.....	42
2. Teknik Pengerjaan .....	49
3. Tahap Perwujudan .....	51
4. Kalkulasi Biaya.....	62
BAB IV. TINJAUAN KARYA .....	67
A.    Tinjauan Umum.....	67
B.    Tinjauan Khusus.....	69
BAB V. PENUTUP .....	83
A.    Kesimpulan.....	83
B.    Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA .....	85
DAFTAR LAMAN.....	86
LAMPIRAN.....	87

## DAFTAR TABEL

<b>Table 3.1. Alat.....</b>	<b>42</b>
<b>Table 3.2. Bahan.....</b>	<b>47</b>
<b>Table 3.3. Kalkulasi Biaya dengan Judul “Keseimbangan”.....</b>	<b>62</b>
<b>Table 3.4. Kalkulasi Biaya dengan Judul “Dinamis”.....</b>	<b>63</b>
<b>Table 3.5. Kalkulasi Biaya dengan Judul “Kombinasi”.....</b>	<b>63</b>
<b>Table 3.6. Kalkulasi Biaya dengan Judul “Meditasi”.....</b>	<b>64</b>
<b>Table 3.7. Kalkulasi Biaya dengan Judul “Kerumunan”.....</b>	<b>65</b>
<b>Table 3.8. Kalkulasi Biaya dengan Judul “Berkaca”.....</b>	<b>65</b>
<b>Table 3.9. Kalkulasi Biaya dengan Judul “Berputar”.....</b>	<b>66</b>



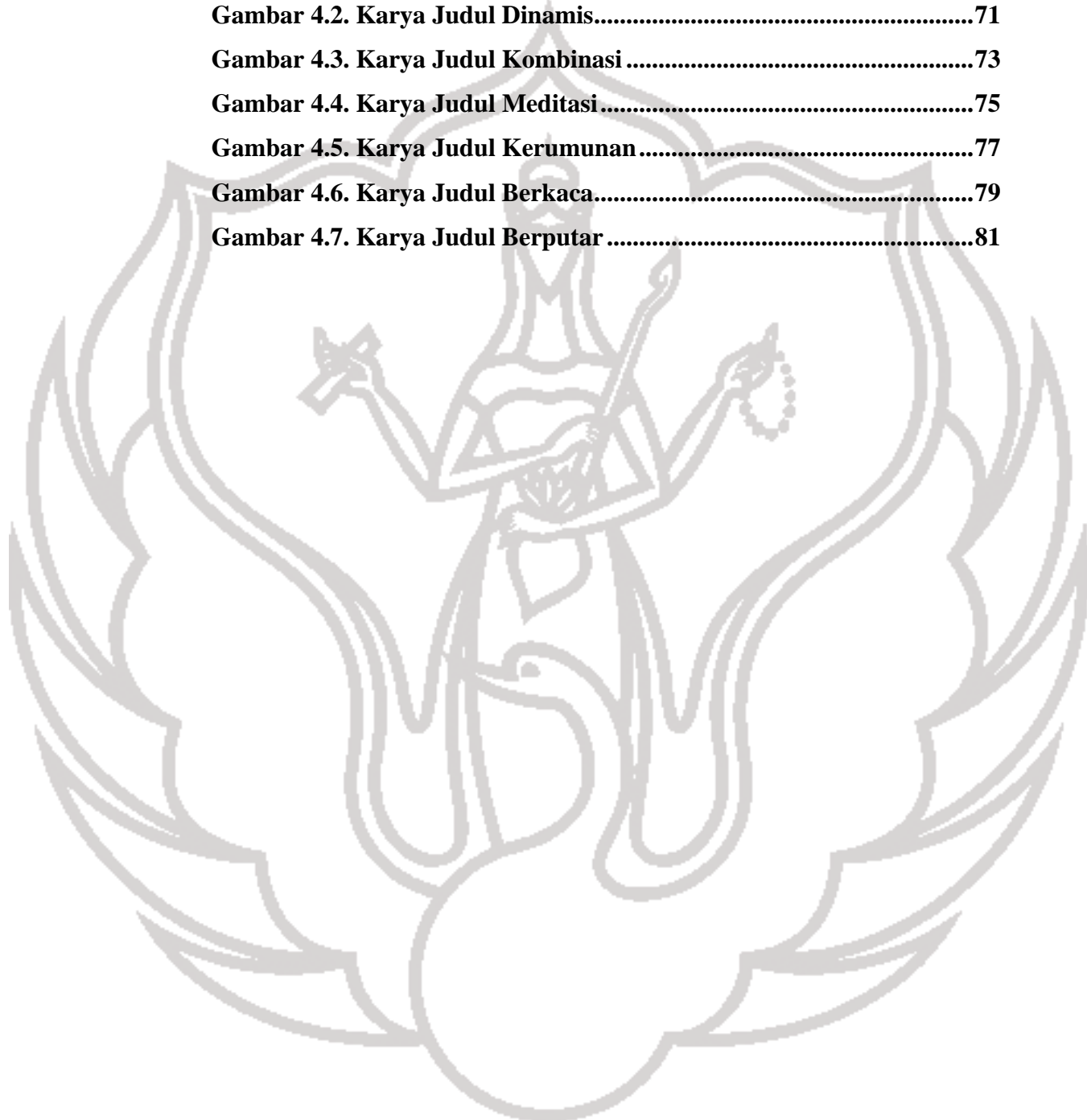
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Ikan Koi .....	7
Gambar 2.2. Ikan Koi <i>Sanke</i> .....	8
Gambar 2.3. Ikan Koi di WHD <i>Fish Farm</i> Yogyakarta.....	9
Gambar 2.4. Ragam Jenis Koi .....	9
Gambar 2.5. Jenis Koi <i>Sanke</i> .....	11
Gambar 2.6. Jenis Koi <i>Kohaku</i> .....	11
Gambar 2.7. Jenis Koi <i>Sanke</i> .....	12
Gambar 2.8. Jenis Koi <i>Ogon</i> .....	12
Gambar 2.9. Jenis Koi <i>Sanke</i> .....	13
Gambar 2.10. Tanda <i>Tejima</i> di Sirip.....	13
Gambar 2.11. Ciri – Ciri <i>Tejima</i> .....	14
Gambar 2.12. Ragam Jenis Koi <i>Sanke</i> .....	14
Gambar 2.13. Ragam Jenis Koi <i>Sanke</i> .....	15
Gambar 2.14. Ragam Jenis Koi <i>Sanke</i> .....	15
Gambar 2.15. Ragam Jenis Koi <i>Sanke</i> .....	16
Gambar 2.16. Jenis Koi <i>Sanke</i> .....	16
Gambar 2.17. Manik – Manik Kaca Situs Bongal .....	17
Gambar 2.18. Bros .....	18
Gambar 2.19. Anting Perak .....	18
Gambar 2.20. Bros Dengan Batu Permata .....	19
Gambar 2.21. <i>Flip Ring</i> .....	20
Gambar 3.1. Ikan Koi <i>Sanke</i> .....	23
Gambar 3.2. Ikan Koi <i>Showa</i> .....	24
Gambar 3.3. Perhiasan Wanita Cincin .....	24
Gambar 3.4. Perhiasan Wanita Gelang .....	24

<b>Gambar 3.5. Perhiasan Wanita Anting.....</b>	<b>25</b>
<b>Gambar 3.6. <i>Flip Ring</i> .....</b>	<b>25</b>
<b>Gambar 3.7. <i>Adjustable Ring</i>.....</b>	<b>25</b>
<b>Gambar 3.8. <i>Adjustable Bangle</i> .....</b>	<b>26</b>
<b>Gambar 3.9. Liontin.....</b>	<b>26</b>
<b>Gambar 3.10. Anting.....</b>	<b>26</b>
<b>Gambar 3.11. Sketsa Alternatif .....</b>	<b>29</b>
<b>Gambar 3.12. Sketsa Alternatif .....</b>	<b>30</b>
<b>Gambar 3.13. Sketsa Alternatif .....</b>	<b>30</b>
<b>Gambar 3.14. Sketsa Alternatif .....</b>	<b>30</b>
<b>Gambar 3.15. Sketsa Alternatif .....</b>	<b>31</b>
<b>Gambar 3.16. Sketsa Alternatif .....</b>	<b>31</b>
<b>Gambar 3.17. Sketsa Alternatif .....</b>	<b>31</b>
<b>Gambar 3.18. Sketsa Alternatif .....</b>	<b>32</b>
<b>Gambar 3.19. Sketsa Alternatif .....</b>	<b>32</b>
<b>Gambar 3.20. Sketsa Alternatif .....</b>	<b>32</b>
<b>Gambar 3.21. Sketsa Terpilih. ....</b>	<b>33</b>
<b>Gambar 3.22. Sketsa Terpilih .....</b>	<b>33</b>
<b>Gambar 3.23. Sketsa Terpilih .....</b>	<b>33</b>
<b>Gambar 3.24. Sketsa Terpilih .....</b>	<b>34</b>
<b>Gambar 3.25. Sketsa Terpilih .....</b>	<b>34</b>
<b>Gambar 3.26. Sketsa Terpilih .....</b>	<b>34</b>
<b>Gambar 3.27. Sketsa Terpilih .....</b>	<b>34</b>
<b>Gambar 3.28. Desain Cincin 1 .....</b>	<b>35</b>
<b>Gambar 3.29. Gambar Ukuran Cincin 1 .....</b>	<b>35</b>
<b>Gambar 3.30. Desain Cincin 2 .....</b>	<b>36</b>
<b>Gambar 3.31. Gambar Ukuran Cincin 2 .....</b>	<b>36</b>
<b>Gambar 3.32. Desain Gelang.....</b>	<b>37</b>
<b>Gambar 3.33. Gambar Ukuran Gelang .....</b>	<b>37</b>
<b>Gambar 3.34. Desain Liontin 1 .....</b>	<b>38</b>
<b>Gambar 3.35. Gambar Ukuran Liontin 1.....</b>	<b>38</b>
<b>Gambar 3.36. Desain Liontin 2 .....</b>	<b>39</b>

Gambar 3.37. Gambar Ukuran Liontin 2 .....	39
Gambar 3.38. Desain Anting .....	40
Gambar 3.39. Gambar Ukuran Anting .....	40
Gambar 3.40. Desain Bros .....	41
Gambar 3.41. Gambar Ukuran Bros.....	41
Gambar 3.42. Alat .....	47
Gambar 3.43. Bahan .....	49
Gambar 3.44. Proses Sketsa Karya .....	51
Gambar 3.45. Proses Peleburan <i>Acir</i> Perak.....	52
Gambar 3.46. Proses Tempa Sebelum Masuk Mesin <i>Rolling Mill</i> .....	52
Gambar 3.47. Proses Pemipihan Perak Menggunakan Mesin <i>Rolling Mill</i> .....	53
Gambar 3.48. Plat Perak Yang Sudah Jadi .....	53
Gambar 3.49. Penempelan Pola Pada Plat.....	54
Gambar 3.50. Proses Bur di Beberapa Titik.....	54
Gambar 3.51. Proses Gergaji Menggunakan Gergaji Manual .....	55
Gambar 3.52. Hasil Gergaji Menggunakan Gergaji Manual.....	59
Gambar 3.53. Proses Penempelan Pola Pada <i>Jabung</i> .....	55
Gambar 3.54. Tahap Pengukiran atau Tatah.....	56
Gambar 3.55. Tahap Pengukiran atau Tatah.....	56
Gambar 3.56. Hasil Setelah Diukir Atau Ditatah.....	56
Gambar 3.57. Proses Pematrian Menggunakan Patri Nomor tiga.....	57
Gambar 3.58. Proses Pematrian Menggunakan Patri Nomor dua.....	57
Gambar 3.59. Proses Pematrian Menggunakan Patri Nomor satu .....	58
Gambar 3.60. Dimasukan Air Aki Untuk Menghilangkan Sisa <i>Pijer</i> ...	58
Gambar 3.61. Hasil Dari Pematrian .....	58
Gambar 3.62. Proses Pengikiran Menggunakan Kikir Besar .....	59
Gambar 3.63. Proses Pengikiran Menggunakan Kikir Kecil.....	59
Gambar 3.64. Proses Merapikan Menggunakan <i>Tuner</i> .....	60
Gambar 3.65. Proses Amplas .....	60
Gambar 3.66. Hasil Dari Proses Pengikiran.....	60
Gambar 3.67. Proses Poles.....	61

<b>Gambar 3.68. Proses Poles Dengan Obat Poles <i>Silbo</i> .....</b>	<b>61</b>
<b>Gambar 3.69. Proses Cat .....</b>	<b>62</b>
<b>Gambar 3.70. Hasil Proses Cat dan Poles .....</b>	<b>62</b>
<b>Gambar 4.1. Karya Judul Keseimbangan .....</b>	<b>69</b>
<b>Gambar 4.2. Karya Judul Dinamis.....</b>	<b>71</b>
<b>Gambar 4.3. Karya Judul Kombinasi .....</b>	<b>73</b>
<b>Gambar 4.4. Karya Judul Meditasi.....</b>	<b>75</b>
<b>Gambar 4.5. Karya Judul Kerumunan.....</b>	<b>77</b>
<b>Gambar 4.6. Karya Judul Berkaca.....</b>	<b>79</b>
<b>Gambar 4.7. Karya Judul Berputar .....</b>	<b>81</b>



## INTISARI

Hobi dapat menjadi sumber dalam menggali inspirasi penciptaan sebuah karya seni. hobi memelihara ikan hias jenis koi *sanke* merupakan hobi yang dimiliki penulis. Ketertarikan pada ikan Koi *Sanke* mendorong untuk menerapkannya ke dalam perhiasan wanita. Sumber ide penciptaan karya tugas akhir ini merupakan sebuah perwujudan pengekspresian, serta hobi atau gagasan individu dengan imajinasi pribadi untuk mencapai kepuasan batin yang diolah sedemikian rupa sesuai dengan kemampuan estetis yang dimiliki. Tujuan pembuatan karya ini yaitu sebagai bentuk ekspresi dari hobi terhadap keindahan bentuk ikan koi *sanke*.

Penciptaan karya ini menggunakan beberapa metode yaitu : metode pendekatan estetis dari Dharsono Sony Kartika dan ergonomi dari Palgundi. Metode penciptaan dari SP. Gustami yang menerapkan rumus tiga tahap enam langkah dalam proses perwujudan karya. Teknik yang digunakan dalam pembuatan karya ini yaitu: teknik gergaji, teknik patri keras, teknik tatah atau ukir, teknik poles dan cat.

Setelah melalui proses yang panjang, terciptalah karya perhiasan cincin, gelang, anting, liontin, bros. Karya tersebut menerapkan dan memvisualisasikan hiasan ikan Koi *Sanke* ke dalam perhiasan wanita dengan mengusung konsep mewah sehingga menawan saat dikenakan.

**Kata Kunci :** Hobi, Ikan Koi Sanke, Perhiasan Wanita.



## ABSTRACT

*Hobbies can be a source in exploring the inspiration for the creation of a work of art. hobby of maintaining ornamental fish type koi sanke is a hobby owned by the author. The interest in Sanke Koi fish prompted him to apply it to women's jewelry. The source of the idea for the creation of this final project is an expression of expression, as well as hobbies or individual ideas with personal imagination to achieve inner satisfaction which are processed in such a way according to their aesthetic abilities. The purpose of making this work is as a form of expression of a hobby towards the beauty of the shape of the sanke koi fish.*

*The creation of this work uses several methods, namely: aesthetic approach method from Dharsono Sony Kartika and ergonomics approach from Palgundi. The method of creation of SP. Gustami who applies the three-step six-step formula in the process of realizing the work. The techniques used in making this work are: saw technique, hard solder technique, inlay or carving technique, polishing and paint technique.*

*After going through a long process, the creation of jewelry works of rings, bracelets, earrings, pendants, brooches. The work applies and visualizes the Koi Sanke fish decoration into women's jewelry by carrying the concept of luxury so that it is charming when worn.*

*Keywords: Hobby, Sanke Koi Fish, Women's Jewelry*

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Hobi dapat menjadi salah satu sumber inspirasi penciptaan sebuah karya seni. Melalui hobi biasanya akan timbul ide menarik dalam penciptaan suatu karya seni. Lewat hobi pula seseorang akan merasakan perasaan senang dan tenang yang timbul pada saat mengerjakan suatu hobi sehingga mendorong beberapa hormon dalam tubuh yang memicu munculnya ide kreatif. Tidak jarang dalam dunia seni, banyak karya fenomenal lahir dari suatu hobi seorang perupa. Hal ini sejalan dengan perkataan Ki Hajar Dewantara yang berpendapat bahwa seni merupakan segala perbuatan manusia yang timbul dari perasaan dan sifat indah, sehingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia. Makna dari kalimat itu sendiri, seni adalah suatu tindakan atau aktivitas dari perbuatan yang dilakukan oleh manusia yang bermula dari perasaan, yang sampai ke jiwa dan memiliki pengaruh emosional terhadap perasaan yang ditimbulkan dari melihat atau mendengar sebuah karya seni. (Ki Hajar Dewantara, 1962).

Penulis memiliki hobi memelihara ikan hias jenis Koi *Sanke*, dari hobi tersebut ada perasaan ketenangan jiwa saat melihat ikan Koi *Sanke* yang sedang berenang di dalam air seperti memamerkan keindahan tubuhnya dengan gemericik air yang membuat suasananya menjadi lebih tenang. Perasaan tenang ini mampu membuat *relax* dari rutinitas sehari-hari yang kadang membuat penat.

Penamaan *Sanke* dikarenakan hasil dari empat tahap persilangan yaitu jenis ikan koi *Bunka*, *Bunsei*, *Tenpo*, *Kohaku* yang menghasilkan ikan koi yang memiliki tiga warna dengan warna dasar tubuh putih dengan corak warna merah dan hitam. Ikan Koi *Sanke* merupakan salah satu jenis ikan yang banyak digemari oleh para pecinta ikan hias. Corak ikan Koi *Sanke* yang indah dan umurnya lebih lama dari jenis ikan hias lainnya serta perawatannya yang mudah, membuat ikan ini menjadi salah satu primadona di kalangan para penghobi ikan hias. Semakin banyak corak yang dihasilkan

pada tubuh ikan koi membuat harganya akan semakin mahal di pasaran, terlebih Ikan Koi *Sanke* yang memenangkan sebuah kontes akan menambah pamornya sebagai ikan primadona yang wajib dimiliki oleh kolektor koi. (Heru Susanto, 2010:23-24).

Atas fakta tersebut, timbullah gagasan dan ide untuk merealisasikan ikan Koi *Sanke* pada karya seni dalam bentuk produk kriya logam berupa perhiasan. Pemilihan tema ikan Koi *Sanke* dalam karya ini selain didasari oleh hobi penulis memelihara ikan hias sewaktu masih duduk di bangku sekolah menengah atas juga sebagai sarana untuk mengekspresikan keindahan ikan koi *sanke*. Media yang digunakan sebagai penciptaan karya seni perhiasan ini menggunakan bahan logam perak.

Perak adalah unsur logam dengan lambang unsur Ag dan nomor atom 47. Perak merupakan sebuah logam transisi lunak, putih dan berkilau. Pemilihan bahan tersebut disebabkan bahan logam perak termasuk jenis logam yang sangat mudah ditempa, tahan terhadap korosi sehingga dalam pembuatan karya nantinya dapat menonjolkan bentuk ikan koi dengan penggunaan teknik – teknik yang akan diterapkan. Dalam penciptaan karya seni tersebut merupakan teknik dasar pembuatan karya seni logam pada umumnya. Beberapa teknik yang dipilih dalam penciptaan karya seni ini, yaitu : teknik gergaji, teknik patri keras, teknik tatah atau ukir, teknik poles dan teknik cat. *Finishing* yang akan digunakan dalam karya perhiasan kali ini dipilih poles dan cat, karena dengan teknik ini dapat menghasilkan karya yang bagus dengan kilapan logam perak dan dikombinasikan dengan warna – warna cat.

Karya yang diciptakan berupa satu set perhiasan wanita yaitu; cincin, gelang, anting, kalung dan bros yang terinspirasi dari bentuk ikan Koi jenis *Sanke* sebagai hiasan utama yang diwujudkan. Karya yang mengusung tema ikan Koi jenis *Sanke* sebagai sumber inspirasinya ini tidak akan lepas dari unsur estetis seni yang dapat dilihat dari garis, warna, dan bentuk. Secara ergonomis juga memperhatikan kualitas bahan dan kenyamanan pakai. (Palgundi, Bram, 2008:71).

## B. Rumusan Penciptaan

Rumusan penciptaan pada penciptaan karya seni logam ini adalah :

1. Apa konsep penciptaan karya seni logam perak sebagai perhiasan wanita yang terinspirasi dari bentuk ikan Koi *Sanke*?
2. Bagaimana proses dan hasil penciptaan karya seni logam perak sebagai perhiasan wanita yang terinspirasi dari bentuk ikan Koi *Sanke*?

## C. Tujuan dan Manfaat

### a. Tujuan

Menciptakan karya seni tidak lepas dari tujuan tertentu yang ingin dicapai. Tujuan penciptaan karya seni ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan tugas akhir guna mengakhiri studi jenjang S-1 Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Menjelaskan proses penciptaan perhiasan wanita yang terinspirasi dari ikan koi sanke.
3. Mewujudkan karya perhiasan wanita yang terinspirasi dari ikan koi sanke.

### b. Manfaat

Dengan terciptanya karya seni ini diharapkan akan memberi manfaat bagi pencipta, lingkungan seni, dan di luar lingkungan seni:

#### a. Manfaat Praktisi

Penciptaan karya ini dapat mengembangkan teknik dan teori yang telah dipelajari selama ini. Selain itu, karya yang diciptakan diharapkan dapat menambah wawasan dan nuansa baru pada perkembangan seni kriya.

#### b. Manfaat Akademis

Menjadi bahan acuan atau bahan referensi bagi para mahasiswa di lingkungan akademisi dalam proses penciptaan karya kriya logam dengan teknik berbeda, serta menjadi sumbangan pemikiran dan ide untuk berkarya.

## D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

### 1. Metode Pendekatan

Metode pendekatan yang digunakan dalam proses penciptaan karya seni

eksplorasi bentuk ikan Koi Sanke ke dalam karya perhiasan wanita adalah Pendekatan Estetika dan Ergonomis. Adapun untuk penjelasannya sebagai berikut :

a. Estetika

Konsep keindahan tidak akan pernah lepas dari proses penciptaan karya seni. Menurut Dharsono Sony Kartika dalam bukunya yang berjudul Pengantar Estetika, keindahan tersusun dari berbagai keselarasan dan perlawanan dari garis, warna, dan bentuk. Keindahan dapat pula dimaknai sebagai relasi yang selaras di dalam sebuah objek dengan manusia. Empat aspek penting dalam penciptaan karya seni adalah *unity* (kesatuan), *harmony* (keselarasan), *balance* (keseimbangan) dan *contrast* (perlawanan).

Penciptaan karya seni ini menggunakan Pendekatan Estetika dalam sebagai acuan dalam mengkomposisikan agar garis, warna, dan bentuk karya seni yang di hasilkan dapat seimbang sehingga para *apresiator* karya seni mampu menangkap pesan dari karya ini.

b. Ergonomi

*Ergonomics* (ergonomi), dalam proses desain merupakan aspek yang sangat penting dan bersifat baku. Kesempurnaan karya seni fungsional seharusnya mengacu pada pemahaman dan berbagai permasalahan yang berkaitan erat dengan hubungan antara manusia dengan benda atau hubungan antara pengguna dengan produk yang hendak dibuat. Pada dasarnya ergonomi merupakan upaya untuk mendapatkan hubungan yang serasi dan optimal antara pengguna produk dengan produk yang digunakannya. (Palgundi, bram, 2008 : 71.). Tidak hanya ingin menciptakan karya yang indah secara visual saja namun dapat juga dikenakan dengan nyaman oleh pengguna dalam penggunaan sehari-harinya.

2. Metode Penciptaan

Pada proses penciptaan karya ini mengacu pada metode penciptaan menurut SP. Gustami dalam bukunya yang berjudul Butir-Butir Mutiara Estetika Timur. Menurut beliau secara metodologis, terdapat tiga tahap

enam langkah penciptaan seni kriya, yaitu :

a. Eksplorasi

Eksplorasi merupakan salah satu tahap mewujudkan karya dengan mencari atau mengeksplorasi sumber ide dan gagasan dengan mencari sumber data dan referensi, pengolahan dan analisa data, hasil dari penjelajahan atau analisis data, dan dijadikan dasar acuan dalam perancangan dan proses perwujudan karya. Tahap penggalian sumber data dalam eksplorasi yaitu tahap penggambaran jiwa atau tahap perenungan pada sumber data atau referensi tersebut, dan tahap penggalian landasan teori yang digunakan untuk material analisis, dan diperoleh konsep pemecahan signifikan. Dalam proses penciptaan karya kali ini penulis menggunakan dua metode pengumpulan data yaitu :

1. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui sumber-sumber tertulis seperti, dokumen, jurnal majalah, foto, artikel, gambar, maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung dalam proses penelitian dan penulisan.

2. Observasi

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu obeservasi. Observasi adalah salah satu teknik pengumpulan data yang tidak hanya mengukur sikap dari responden seperti wawancara, namun dalam obserasi dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi seperti situasi dan kondisi yang ada. Teknik observasi yang digunakan yaitu *Participant Obsevation* dengan meneliti secara langsung objek yang akan dikaji atau diteliti.

b. Tahap perancangan

Tahap perancangan atau langkah dalam memulai mengolah kembali data-data dan referensi yang ditemukan dengan cara membuat sketsa, rancangan, atau desain awal suatu karya. Dua tahap dalam

langkah perancangan, yaitu tahap menuangkan ide atau gagasan karya.

c. Perwujudan

Setelah rancangan karya telah dipilih, tahap selanjutnya ialah tahap perwujudan. Tahap ini merupakan tahap proses mewujudkan karya tersebut dengan mewujudkan karya yang sesungguhnya, dan selanjutnya dilakukan evaluasi pada karya. Analisis dari tiga tahap penciptaan seni kriya tersebut kemudian diuraikan menjadi 6 langkah proses penciptaan seni kriya, yaitu :

1. Penggambaran jiwa, pengamatan lapangan, dan penggalian sumber referensi dan informasi. Dalam menentukan tema dan rumusan masalah yang perlu pemecahannya.
2. Menggali teori, sumber, referensi serta acuan visual. Usaha ini untuk memperoleh data materi, alat, teknik, konstruksi, bentuk dan unsur estetis, aspek filosofi dan fungsi sosial kultural serta estimasi keunggulan pemecahan masalah yang ditawarkan.
3. Perancangan untuk menuangkan ide atau gagasan dari deskripsi verbal hasil analisis ke dalam bentuk visual dalam rancangan dua dimensi. Hal yang menjadi pertimbangan adalah material, teknik, proses, metode, konstruksi ergonomi, keamanan, kenyamanan, dan lain sebagainya.
4. Realisasi rancangan atau desain terpilih menjadi model *propotype*, dibangun berdasarkan gambar teknik yang telah disiapkan.
5. Perwujudan realisasi rancangan atau *prototype* kedalam karya nyata sampai *finishing* dan kemasan.
6. Melakukan evaluasi terhadap hasil perwujudan. Hal ini

bisa dilakukan dalam bentuk pameran atau respon dari masyarakat. (Gustami, 2007 : 329-332.).

