

**IKAN GUPPY SEBAGAI SUMBER IDE
PENCIPTAAN KARYA SENI**



KARYA SENI

Oleh

Didik Martono

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2009**

INV.	2653/H/15/09	
KLAS		
TERIMA.	30-03-09	LD.

**IKAN GUPPY SEBAGAI SUMBER IDE
PENCIPTAAN KARYA SENI**



KARYA SENI

Oleh

Didik Martono



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2009**

**IKAN GUPPY SEBAGAI SUMBER IDE
PENCIPTAAN KARYA SENI**



**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana dalam Bidang Kriya Seni
2009**

Tugas Akhir ini telah diterima oleh Tim Penguji Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal : 23 Januari 2009



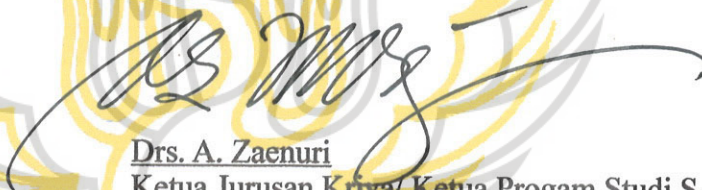
Drs. Sunarto, M. Hum
Pembimbing I / Anggota



Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn
Pembimbing II / Anggota



Drs. Rispul, M.Sn
Cognate / Anggota



Drs. A. Zaenuri
Ketua Jurusan Kriya / Ketua Program Studi S-1
Kriya Seni / Ketua / Anggota

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. M. Agus Burhan, M. Hum.
NIP. 131567129

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir karya seni ini saya persembahkan untuk kedua **orang tuaku** yang terhormat, **Keluargaku** tercinta yang telah memberikan dukungan dan atas segala bantuannya.



MOTTO

**“Setiap orang berproses, karena hidup adalah sebuah proses,
lebih baik bersimbah peluh dalam latihan,
daripada bersimbah darah dalam pertempuran”**

(KH. Abdullah Gymnastiar)



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan ini bahwa dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh jenjang keserjanaan di perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya belum pernah terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 23 Januari 2009

Penyusun

Didik Martono



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulisan laporan Tugas Akhir karya seni yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dibidang Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia ini dapat berjalan dengan lancar. Penyelesaian Tugas Akhir karya seni ini tentunya tidak lepas dari bantuan dan dukungan semua pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA, Ph.D., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Drs. A. Zaenuri, Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. Rispul, M.Sn, Sekretaris Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. Sunarto M.Hum, Dosen Pembimbing I
6. Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn, Dosen Pembimbing II
7. Alvi Lufiani, S.Sn, MFA, dosen wali yang telah memberikan arahan dan saran.
8. Segenap dosen dan karyawan Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah banyak memberikan bantuan.
9. UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah menyediakan buku untuk acuan dalam berkarya.
10. Karyawan-karyawati Akmawa Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Perpustakaan Daerah Bantul, yang telah menyediakan buku untuk acuan dalam berkarya.

12. Kedua orang tua yang telah banyak memberikan semangat, dukungan dalam menyelesaikan studi.
13. Sahabat-sahabatku Hadroh Illahiah Hamasba, Karang Taruna Akrab Desa Bangunjiwo, yang telah banyak memberikan inspirasi.

Kepada semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih.



DAFTAR ISI

HALAMAN	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI	xv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Tujuan	3
C. Metode Penciptaan	4
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN.....	7
A. Sumber Penciptaan.....	7
B. Landasan Teoritik	7
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	10
A. Data Acuan.....	10
B. Analisis.....	20
C. Rancangan Karya	20
D. Proses Perwujudan	40
1. Bahan dan Alat.....	40
2. Teknik Pengerjaan.....	42
E. Kalkulasi	44
BAB IV. TINJAUAN KARYA	48
BAB V. PENUTUP.....	59

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

1. Foto Diri dan *Currikulum vitae*
2. Foto Poster Pameran
3. Foto Situasi Pameran
4. Katalogus



DAFTAR TABEL

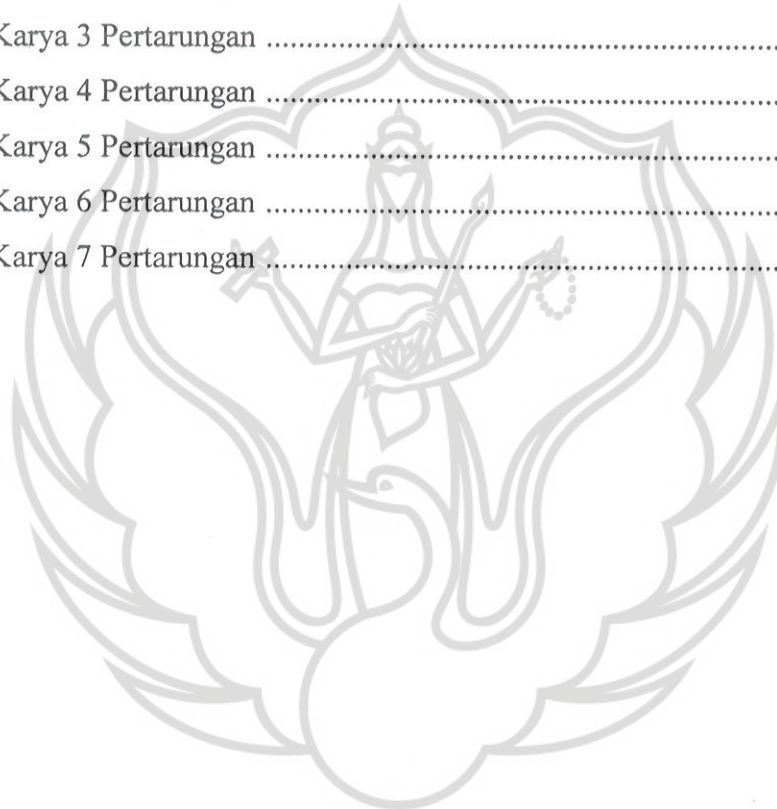
Tabel 1: Harga Bahan Pokok	44
Tabel 2: Bahan finishing dan Bahan Bantu	45
Tabel 3: Alat Finishing	46
Tabel 4: Rekapitulasi Biaya	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Ikan Guppy <i>Black Moscow</i>	11
Gambar 2. Ikan Guppy <i>Bottom Sword Tail</i>	11
Gambar 3. Ikan Guppy <i>Delta Tail</i>	12
Gambar 4. Ikan Guppy <i>Vil Tail</i>	12
Gambar 5. Ikan Guppy <i>Grass</i>	13
Gambar 6. Ikan Guppy <i>Halfmoon Tail</i>	13
Gambar 7. Ikan Guppy <i>Kobra</i>	14
Gambar 8. Ikan Guppy <i>Metal</i>	14
Gambar 9. Ikan Guppy <i>Mozaik</i>	15
Gambar 10. Ikan Guppy <i>Ribbon</i>	15
Gambar 11. Ikan Guppy <i>Snakeskin</i>	16
Gambar 12. Ikan Guppy <i>Solid</i>	16
Gambar 13. Ikan Guppy <i>Swalow</i>	17
Gambar 14. Ikan Guppy <i>Swalow Tail</i>	17
Gambar 15. Ikan Guppy <i>Swalow Tail</i>	18
Gambar 16. Aneka Ikan Guppy	18
Gambar 17. Aneka Ikan Guppy.	19
Gambar 18. Sketsa Alternatif 1	22
Gambar 19. Sketsa Alternatif 2.....	23
Gambar 20. Sketsa Alternatif 3.....	24
Gambar 21. Sketsa Alternatif 4.....	25
Gambar 22. Sketsa Alternatif 5.....	26
Gambar 23. Sketsa Alternatif 6.....	27
Gambar 24. Sketsa Alternatif 7	28
Gambar 25. Sketsa Alternatif 8	29
Gambar 26. Sketsa Alternatif 9	30
Gambar 27. Sketsa Alternatif 10	31
Gambar 28. Desain Karya 1	33

Gambar 29. Desain Karya 2	34
Gambar 30. Desain Karya 3	35
Gambar 31. Desain Karya 4	36
Gambar 32. Desain Karya 5	37
Gambar 33. Desain Karya 6	38
Gambar 34. Desain Karya 7	39
Gambar 35. Karya 1 Pertarungan	48
Gambar 36. Karya 2 Pertarungan	50
Gambar 37. Karya 3 Pertarungan	52
Gambar 38. Karya 4 Pertarungan	53
Gambar 39. Karya 5 Pertarungan	54
Gambar 40. Karya 6 Pertarungan	56
Gambar 41. Karya 7 Pertarungan	58



DAFTAR LAMPIRAN

Foto Diri

Foto Poster Pameran

Foto Situasi Pameran

Katalogus



INTISARI

Ikan guppy mempunyai bentuk dan warna yang indah, keistimewaan yang dimiliki ikan ini, yaitu ia mempunyai sirip yang berwarna-warni, seperti merah, kuning, hijau, biru, maupun kombinasi warna yang seolah-olah mirip kain batik. Bentuk ekornya melebar mirip kipas, dan membulat. Pada guppy jantan sirip ekor melebar, dan berwarna kontras. Bentuk dan warna ikan guppy, sangat menarik dijadikan sumber ide penciptaan karya seni.

Karya tugas akhir ini diilhami oleh ikan guppy yang sering di jumpai disekitar kita. Melalui penggalian inspirasi, kreativitas dan ide-ide yang didukung penggunaan bahan kulit perkamen, teknik dan warna diolah yang dikomposisikan untuk menonjolkan sisi estesisnya.

Perwujudan karya seni ini menggunakan beberapa teknik antara lain teknik tatah, teknik sungging, dan teknik anyam. Untuk mendapatkan karakter atau kreasi baru dengan mengembangkan bentuk yang ada dalam kehidupan ikan guppy sebagai wujud ekspresi dalam berkarya.

Kata Kunci: Ikan Guppy, Sumber Ide, Karya Seni



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Kehidupan di dunia itu indah, unik dan penuh misteri, keanekaragaman makhluk hidup yang ada di dalamnya menjadi bukti kebesaran Sang Pencipta. Dalam bidang seni, alam semesta mempunyai peranan penting, karena dari sana biasanya mendapatkan ide atau gagasan dalam berkarya. Menikmati alam lingkungan sekitar dapat membuat seseorang larut di dalamnya, dan dapat memunculkan ide baru, sehingga mampu merangsang kreasi untuk di komunikasikan melalui media karya seni.

Pengalaman-pengalaman para seniman sangat bervariasi, di samping didapat dari alam sekitarnya, didapat juga dari hasil pengamatan kehidupan sehari-hari. Ada seorang yang menjadikan dunia mistik sebagai ide atau latar belakang penciptaannya, bahkan ada juga yang sekedar berimajinasi melalui sebuah mimpi yang dituangkan ke dalam karya, sehingga dapat menambah keanekaragaman sebuah karya seni. Pembuatan karya seni membutuhkan banyak kreativitas, hal itu sangat penting agar karya-karya yang dihasilkan selalu baru dan berbeda dengan karya yang lain. Proses penciptaan karya seni membutuhkan waktu yang relatif lama dalam perwujudannya. Perpaduan bahan dan teknik yang dipakai harus melalui masa percobaan dan penelitian, sehingga dari sini akan dihasilkan karya seni yang indah, alami, dan berciri khas sesuai dengan perasaan seniman yang membuatnya. Hal ini sesuai dengan konsep seni menurut Soedarso Sp yang menyatakan “seni adalah segala macam keindahan yang diciptakan manusia, maksudnya seni merupakan suatu bentuk keindahan yang dapat mendatangkan kenikmatan”¹.

Dari uraian tersebut di atas maka dapat di simpulkan bahwa pengaruh alam sekitar mampu menjadi sebuah sumber ide penciptaan karya seni. Keanekaragaman makhluk hidup yang ada di dunia ini terdiri dari tumbuhan dan hewan. Ada berbagai binatang atau hewan yang di kenal, diantaranya binatang air, seperti berbagai jenis ikan. Ikan

¹Soedarso Sp, *Tinjauan Seni Rupa, Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, (Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1990), p. 1.

terdiri dari ikan konsumsi dan ikan hias. Berbagai jenis ikan hias diantaranya; ikan mas koki, cupang, guppy dan masih banyak yang lainnya. Dalam hal ini penulis menampilkan ikan guppy sebagai ide penciptaan karya seni.

Daya tarik ikan guppy terletak pada ukurannya yang mungil dan indah. Keistimewaan yang dimiliki ikan ini, yaitu ia mempunyai sirip yang berwarna-warni, seperti merah, kuning, hijau, biru, maupun kombinasi warna yang seolah-olah mirip kain batik. Bentuk ekornya mirip kipas, membulat, maupun melebar. Pada guppy jantan sirip ekor tampil lebar dan berwarna kontras.

“Guppy memiliki ribuan jenis dengan berbagai warna, bentuk ekor dan corak. Berdasarkan warnanya digolongkan menjadi empat, yaitu abu-abu (*grey*), emas (*gold*), pirang (*blonde*), dan albino”².

Berdasarkan bentuk ekornya dikenal ada beberapa jenis guppy, yaitu: “(1) guppy *rounded tail* atau *halfmoon tail*. Bentuk ikan ini mirip separo bulan purnama. Sirip ekor ini merupakan salah satu tipe terbaik dari tipe ekor *fancy guppy*; (2) Guppy *double sword tail*. Bentuk ikan ini sirip ekor bertipe *double sword tail* lebar seperti kipas, tetapi pada ujung bagian bawah dan atas memanjang seperti pedang sehingga bentuknya menjadi unik; (3) Guppy *Spade tail*, bentuk ekor ikan guppy ini sangat mirip dengan sekop sehingga disebut ekor sekop (*spade tail*), ujung sirip membentuk seperti busur serta sirip tidak mengembang; (4) Guppy *pin tail*, sesuai namanya, *pin tail* atau ekor jarum, guppy pada tipe ini memiliki ekor yang bulat dengan ujung tengah ekor memanjang dan meruncing seperti jarum; (5) Guppy *delta tail*, sirip bertipe *delta tail* paling mudah dijumpai dan dianggap paling indah, sebabnya tipe ekor delta ini paling lebar dan panjang di banding tipe lainnya. Bentuknya melebar dari pangkal ekor sampai keujung sirip sehingga membentuk segi tiga. Akan tetapi posisi sirip ekor jarang ada yang tegak, sering dijumpai ekor menjuntai ke bawah karena pangkal ekor tidak sanggup menopang ekor yang terlalu panjang dan lebar”³.

Berdasarkan corak warna tubuh guppy dapat di bedakan: “(1) *single color* yang memiliki warna merata pada seluruh tubuhnya (contohnya guppy *full red*, *full black*,

² Redaksi Agromedia, *Buku Pintar Ikan Hias Populer*, (Jakarta: Agromedia Pustaka, 2008), p. 41.

³ *Ibid.*, p. 42.

black moscow, hijau dan putih); (2) guppy bicolor yang memiliki dua warna pada tubuhnya; (3) guppy *mozaic* yang memiliki berbagai corak warna diseluruh bagian tubuh dan ekornya; (4) guppy *snakeskin* yang memiliki corak warna corak kulit ular di ekornya, dan guppy metalik yang warna tubuhnya akan tampak berkilau saat terkena sinar matahari atau lampu”⁴. Keunikan warna dan jenis ikan guppy, sangat menarik untuk dijadikan sumber ide penciptaan karya seni.

B. Tujuan Dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Mencipta karya kriya kulit dengan sumber ide ikan guppy secara kreatif.
- b. Menyalurkan ide dan kreativitas penulis dibidang karya seni.
- c. Sebagai syarat untuk mencapai jenjang S-1 minat utama kriya kulit.

2. Manfaat

Manfaat yang ingin dicapai adalah:

- a. Untuk diri sendiri
 - 1). Menambah pengetahuan dan wawasan dibidang seni yang didasarkan pada konsep ikan guppy.
 - 2). Sebagai media ekspresi menciptakan karya seni.
- b. Untuk lembaga
 - 1). Diharapkan mampu memberikan sumbangan terhadap perkembangan seni kriya di masa mendatang.
 - 2). Diharapkan mampu menunjang kreativitas mahasiswa lain dalam pembelajaran berkarya seni.
 - 3). Diharapkan agar dapat dijadikan sebagai bahan acuan dalam berproses karya seni bagi mahasiswa generasi di masa mendatang.
- c. Untuk masyarakat
 - 1). Mengingatkan kepada semua masyarakat akan arti pentingnya kepedulian terhadap alam sekitar, sehingga selalu menjaga, memelihara, dan melestarikan untuk keseimbangan alam.

⁴ *Ibid.*, p. 42.

- 2). Memberikan apresiasi seni kepada masyarakat atas bentuk karya berkaitan dengan ikan guppy.

C. Metode Penciptaan

“Metode adalah suatu cara untuk bertindak menurut sistem atau aturan tertentu yang bertujuan agar kegiatan praktis terlaksana secara rasional dan terarah sehingga dapat dicapai hasil yang optimal.”⁵ Menurut Peter R. Senn, “metode merupakan prosedur atau cara mengetahui sesuatu, yang mempunyai langkah-langkah yang sistematis.”⁶ Penciptaan dalam hal ini adalah sebuah proses untuk menjadikan barang yang belum pernah ada menjadi ada, dan proses ini melalui tahap demi tahap. Dalam penciptaan tugas akhir ini ada beberapa metode yang digunakan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Metode pendekatan

Penciptaan karya seni memerlukan berbagai macam pendekatan, yang diperlukan untuk menunjang karya kreatif. Metode pendekatan yang digunakan dalam penciptaan karya seni ini adalah:

a. Estetis

Suatu cara kajian atau pemecahan masalah pada penciptaan karya seni melalui kaidah-kaidah estetis yang kemudian divisualisasikan dalam karya seni.

b. Empiris

Suatu metode yang berdasarkan pengalaman-pengalaman dalam berkarya seni sebelumnya.

c. Eksperimen

Pendekatan yang dilakukan dengan melakukan percobaan-percobaan selama perwujudan karya melalui eksplorasi bentuk, gaya, dan teknik.

⁵ Anton H. Bekker, *Metode-metode Filsafat*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1986), p.6.

⁶ Jujun S. Suriasumantri, *Filsafat Ilmu Sebuah Pengantar Populer*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1990), p.119.

2. Metode Pengumpulan Data

- a. Studi pustaka dengan mencari data acuan berupa teori atau gambaran yang bisa didapatkan dari buku atau majalah yang berhubungan dengan masalah penulisan.
- b. Studi lapangan yaitu dengan observasi dan pengamatan langsung ikan guppy, dengan cara melihat dan mendatangi penjual ikan guppy maupun ke peternak.

3. Metode Analisis Data

Untuk menganalisis data-data yang bersumber dari berbagai media, digunakan metode deskriptif analitik yaitu dengan menganalisis dan mendeskripsikan data yang telah terkumpul, baik berupa data gambar, foto atau tulisan.

4. Metode Perancangan

- a. Pembuatan sketsa alternatif.

Untuk menghasilkan beberapa karya dalam pengerjaan Tugas Akhir ini dilakukan dengan cara pembuatan beberapa alternatif sketsa karya. Hal ini bertujuan untuk mengolah ide dan bentuk dalam karya yang akan terwujud, sehingga banyak mendapatkan pilihan karya yang bervariasi.

- b. Pemilihan sketsa.

Pemilihan sketsa merupakan langkah untuk mencari sketsa atau desain yang memungkinkan untuk dikerjakan, dengan pertimbangan berbagai aspek bentuk, makna, teknik, dan bahan, sehingga menemukan sketsa terpilih.

5. Metode Perwujudan.

- a. Pemilihan bahan baku

Pemilihan bahan baku sangat menentukan kelancaran dalam pembuatan karya, adapun bahan baku dalam pembuatan karya ini adalah kulit split perkamen, dengan bahan pembantu berupa besi, tali, dan asesoris lainnya untuk mendukung karya tersebut.

b. Teknik pemindahan gambar.

Pemindahan sketsa pada kulit merupakan tahap paling awal dari serangkaian proses selanjutnya, tahap ini disebut juga nyorek. Nyorek berarti membuat pola atau menggambar pola. Cara nyorek, dengan meletakkan pola kertas atau gambar kerja di bawah kulit, kemudian dikutip garis dan gambarnya pada kulit. Alat yang digunakan adalah corekan.

c. Teknik memahat

Proses pemahatan kulit merupakan teknik utama yang digunakan atau yang diterapkan pada pengerjaan Tugas Akhir ini. Pemahatan sering juga disebut proses ukir kulit. Pada dasarnya pahat yang digunakan hanya ada dua macam, yakni bentuk lurus dan pahat yang berbentuk melengkung. Dengan mempertimbangkan komposisi garis-garis bentuk ukiran maka akan tercipta pahatan yang baik. Peralatan yang diperlukan untuk pembuatan karya kulit ini adalah panduk, palu, tindih, malam, dan pahat.

d. Finishing

Finishing adalah proses yang menentukan baik atau tidaknya sebuah karya, karena dalam proses ini merupakan proses akhir sebuah karya yaitu proses pewarnaan. Dalam proses ini teknik pewarnaan yang digunakan adalah teknik menyungging, yaitu menggunakan warna dari warna muda ke warna yang lebih tua, disebut juga gradasi warna. Untuk akhir proses finishing dapat disemprot dengan cat netral sehingga memberikan kesan bersih dan mengkilap.