

**BLITAR SEBAGAI LUMBUNG IKAN KOI DALAM
PERHIASAN LOGAM DENGAN KONSEP PUZZLE**



PENCIPTAAN

Oleh :

Fransiskus Aldo Triambudi

NIM : 1812077022

PROGRAM STUDI S-1 KRIYA

JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2025

BLITAR SEBAGAI LUMBUNG IKAN KOI DALAM PERHIASAN LOGAM DENGAN KONSEP PUZZLE



PENCIPTAAN

Oleh :

Fransiskus Aldo Triambudi

NIM : 1812077022

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Kriya 2025

Tugas Akhir berjudul:

Blitar sebagai Lumbung Ikan Koi dalam Perhiasan Logam dengan Konsep Puzzle diajukan oleh Fransiskus Aldo Triambudi, NIM. 1812077022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90211**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji I



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

NIP. 19740430 199802 2 001/ NIDN. 0030047406

Pembimbing II/Penguji II



Agung Wicaksono, M.Sn.

NIP. 19690110 2001 12 1 003/ NIDN. 0010016906

Cognate/Penguji Ahli



Dra. Titiana Irawani, M.Sn.

NIP. 19610824 198903 2 001/ NIDN. 0024086108

Koordinator Prodi S-1 Kriya



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

NIP. 19720828200003 1 006/ NIDN. 0028087208

Ketua Jurusan S-1 Kriya



Dr. Sugeng Wardoyo, S. Sn., M. Sn.

NIP. 19751019 200212 1 003/ NIDN. 0019107504

Mengetahui :

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta




Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19761042 009121 001 / NIDN. 00919107005

LEMBAR PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini penulis persembahkan kepada :

Tuhan YME

Kedua orang tua saya yang telah memberikan dukungan moril serta *materil* sehingga penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir ini. Karya Tugas Akhir ini juga dipersembahkan untuk daerah kelahiran penulis yaitu Kota Blitar, Jawa Timur. Dengan terciptanya karya Tugas Akhir berjudul Blitar sebagai Lumbung Ikan Koi dalam Perhiasan Logam dengan Konsep Puzzle, semoga dapat bermanfaat bagi masyarakat.



MOTTO

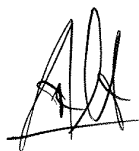
“ Seni terlahir dari kesedihan dan penderitaan. “



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir berjudul “*Blitar sebagai Lumbung Ikan Koi dalam Perhiasan Logam dengan Konsep Puzzle*” berisi karya yang belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis mengacu pada laporan Tugas Akhir ini dan di sebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Juni 2025



Fransiskus Aldo Triambudi

NIM. 1812077022

KATA PENGANTAR

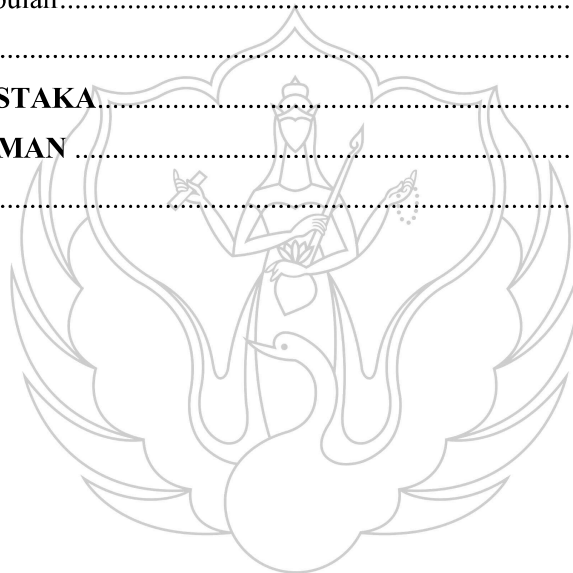
Puji syukur atas kehadiran Tuhan YME dengan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “*Blitar sebagai Lumbung Ikan Koi dalam Perhiasan Logam dengan Konsep Puzzle*”, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selama penulisan Tugas Akhir ini, banyak sekali arahan dan bimbingan, terutama dari pembimbing akademik dan pihak lain, baik yang diberikan secara tulisan maupun lisan. Pada kesempatan ini, penulis menghaturkan terima kasih kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T. Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn. Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Akhmad Nizam, M.Sn. Koordinator Program Studi Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A. Dosen Pembimbing I, atas arahan, saran dan kritik yang membangun dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Agung Wicaksono, M.Sn. Dosen Pembimbing II, atas arahan, saran dan kritik yang membangun dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Dra. Titiana Irawani, M. Sn. Cognate, sebagai penguji ahli yang telah banyak memberikan saran dan arahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Seluruh dosen, staf dan semua pihak yang telah membantu dalam proses Tugas Akhir ini hingga selesai.
9. Kedua orang tua, bapak dan ibu, yang telah memberikan dukungan moril dan materil.
10. Teman-teman dari Sentinel yang selalu mendampingi dan mendukung selama proses pengerjaan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
MOTTO.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
INTISARI.....	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan	2
C. Tujuan dan Manfaat.....	2
1. Tujuan.....	2
2. Manfaat.....	2
D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan.....	3
BAB II.....	5
KONSEP PENCIPTAAN.....	5
A. Sumber Penciptaan	5
B. Landasan Teori.....	8
BAB III.....	9
PROSES PENCIPTAAN	9
A. Data Acuan	9
B. Analisis Data Acuan	14
C. Rancangan Karya.....	16
D. Proses Perwujudan.....	26

1. Alat dan Bahan	26
2. Teknik Pengerjaan	30
3. Tahap Perwujudan	30
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	36
BAB IV	37
TINJAUAN KARYA	37
A. Tinjauan Umum	37
B. Tinjauan Khusus	39
BAB V	42
PENUTUP	42
A. Kesimpulan	42
B. Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	44
DAFTAR LAMAN	45
LAMPIRAN	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Puzzle Kayu.....	5
Gambar 2. 2 Perhiasan Perak.....	6
Gambar 2. 3 Ikan Koi.....	7
Gambar 3. 1 Ikan Koi <i>Kohaku</i> dan <i>Shiro Utsuri</i>	9
Gambar 3. 2 Ikan Koi Tampak Depan.....	9
Gambar 3. 3 Ikan Koi Mengambil Oksigen di Permukaan Air	10
Gambar 3. 4 <i>Animal Wooden Puzzle</i>	10
Gambar 3. 5 <i>Puzzle Handcraved Wood</i>	11
Gambar 3. 6 <i>Wooden 3D Puzzle</i>	11
Gambar 3. 7 Perhiasan <i>Puzzle Piece</i>	12
Gambar 3. 8 Kalung Koi <i>Stainless Steel</i>	12
Gambar 3. 9 Perhiasan Kalung Ikan Koi.....	13
Gambar 3. 10 Rose Gold Kalung Koi	13
Gambar 3. 11 Sketsa Alternatif 1.....	16
Gambar 3. 12 Sketsa Alternatif 2	17
Gambar 3. 13 Sketsa Alternatif 3	17
Gambar 3. 14 Sketsa Alternatif 4	18
Gambar 3. 15 Sketsa Alternatif 5	18
Gambar 3. 16 Sketsa Alternatif 6	19
Gambar 3. 17 Sketsa Alternatif 7	19
Gambar 3. 18 Sketsa Alternatif 8	19
Gambar 3. 19 Sketsa Alternatif 9	20
Gambar 3. 20 Sketsa Alternatif 10	21
Gambar 3. 21 Sketsa Terpilih 1	22
Gambar 3. 22 Sketsa Terpilih 2	22
Gambar 3. 23 Sketsa Terpilih 3	23
Gambar 3. 24 Sketsa Terpilih 4	24
Gambar 3. 25 Sketsa Terpilih 5	24
Gambar 3. 26 Sketsa Terpilih 6	25
Gambar 3. 27 Proses Gergaji.....	31
Gambar 3. 28 Hasil Pemotongan Plat Perak	32
Gambar 3. 29 Hasil Tempa Kerangka Perhiasan menjadi Timbul	32
Gambar 3. 30 Hasil Perakitan Perhiasan setelah Patri	33
Gambar 3. 31 Proses Tatah untuk Memberi Tekstur	34
Gambar 3. 32 Hasil Karya setelah Finishing Matte.....	35
Gambar 4. 1 Set Karya 1	39
Gambar 4. 2 Set Karya 2	40

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Alat.....	28
Tabel 3. 2 Bahan	29
Tabel 3. 3 Kalkulasi Biaya Karya 1.....	36
Tabel 3. 4 Kalkulasi Biaya Karya 2.....	36
Tabel 3. 5 Kalkulasi Biaya Keseluruhan Karya	36



INTISARI

Penciptaan karya ini merupakan cara penulis memperkenalkan Blitar sebagai lumbung ikan koi kepada masyarakat luas. Dalam karya "Blitar sebagai Lumbung Ikan Koi dalam Perhiasan Logam dengan Konsep Puzzle" penulis fokus pada eksplorasi bentuk dan penggabungan visual ikan koi dengan konsep *puzzle*. Perhiasan logam dipilih sebagai media pengungkapan perasaan penulis terkait ikan koi dan semakin berkurangnya peternak ikan koi di Blitar.

Dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini menggunakan metode pendekatan estetika yang menyatakan bahwa setiap benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek yang mendasar yaitu: Wujud atau Rupa, Bobot atau Isi, dan Penampilan atau Penyajian. Pendekatan ini dipilih penulis untuk dalam menentukan warna, corak, dan kesempatan yang tepat. Hal tersebut dikarenakan pengambilan sikap yang tepat dapat memunculkan suatu keindahan bagi orang yang melihatnya. Metode penciptaan yang digunakan dalam proses perwujudan karya ini menggunakan metode Tiga Tahap Enam Langkah.

Dalam pengerjaan karya ini melalui beberapa proses yaitu tempa, potong, perakitan, dan *finishing*. Proses penciptaan karya menghasilkan 2 set perhiasan yang terdiri dari 6 perhiasan. Perhiasan tersebut meliputi 2 kalung, 2 anting, 1 *earcuff*, dan 1 bros yang terbuat dari bahan perak. Setiap set memiliki nama "*The Lost Hanamori*" dan "*Fusion of Hanamori*". Hasil dari penciptaan karya ini adalah memvisualkan bentuk ikan koi dengan konsep *puzzle* ke dalam perhiasan logam.

Kata kunci : Ikan Koi, Puzzle, Perhiasan, Logam

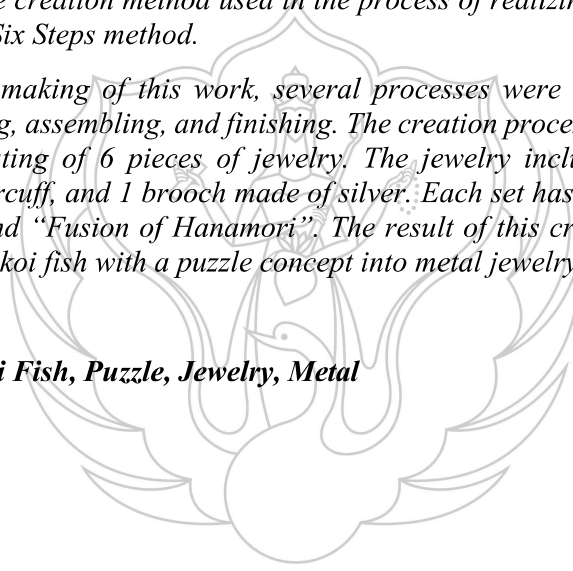
ABSTRACT

The creation of this work is the author's way of introducing Blitar as a koi fish barn to the wider community. In the work "Blitar as a Koi Fish Barn in Metal Jewelry with a Puzzle Concept" the author focuses on exploring the form and combining the visuals of koi fish with the puzzle concept. Metal jewelry is chosen as a medium for expressing the author's feelings regarding koi fish and the decreasing number of koi fish farmers in Blitar.

In the creation of this Final Assignment, an aesthetic approach method is used which states that every object or artistic event contains three basic aspects, namely: Form or Appearance, Weight or Content, and Appearance or Presentation. This approach was chosen by the author to determine the right color, pattern, and opportunity. This is because taking the right attitude can bring out beauty for those who see it. The creation method used in the process of realizing this work uses the Three Stages Six Steps method.

In the making of this work, several processes were carried out, namely forging, cutting, assembling, and finishing. The creation process produced 2 sets of jewelry consisting of 6 pieces of jewelry. The jewelry includes 2 necklaces, 2 earrings, 1 earcuff, and 1 brooch made of silver. Each set has the name "The Lost Hanamori" and "Fusion of Hanamori". The result of this creation is visualizing the shape of a koi fish with a puzzle concept into metal jewelry.

Keywords: Koi Fish, Puzzle, Jewelry, Metal



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Blitar merupakan salah satu kota yang terletak di Jawa Timur. Blitar terkenal dengan julukan kota proklamator karena Sang Proklamator, presiden pertama kita Ir. Soekarno disemayamkan di Blitar beserta kedua orang tuanya. Blitar juga dikenal sebagai lumbung ikan koi sejak tahun 90-an, tak heran jika Blitar menjadi rujukan dari berbagai orang guna mempelajari iklim budidaya ikan koi. Ikan koi sendiri melambangkan banyak kebajikan. Hewan omnivora ini diakui sebagai simbol ketekunan, daya tahan, serta kekuatan individualisme. Selain itu, ikan koi bisa membentuk susunan warna yang berbeda dan unik. Bahkan, para pencinta ikan koi mengenal konotasi untuk masing-masing warna itu. Kemudian, Ikan Koi dikenal memiliki arti kekayaan dan kemakmuran. Koi metalik melambangkan kesuksesan dalam bisnis. Asagi Koi biru, merah dan abu-abu merupakan lambang positif. Sementara, Koi Hitam adalah simbol patriarki. Oleh karena itu pemerintah Kota Blitar mendirikan patung ikan koi sebagai simbol habitat yang ideal untuk budidaya ikan koi.

Pembuatan karya Tugas Akhir yang mengambil ide dari bentuk ikan koi yang divisualisasikan ke dalam karya logam berupa perhiasan. Penulis mengangkat ikan koi sebagai ide dalam penciptaan ini karena penulis berasal dari Blitar, dan prihatin akan peternak ikan koi di Blitar yang setiap tahun semakin berkurang. Ikan koi ini merupakan salah satu ikon di Kota Blitar, karena itu penulis bertujuan memperkenalkan Blitar sebagai lumbung ikan koi tersebut pada masyarakat yang belum mengetahui hal tersebut. Penulis membuat karya perhiasan logam, yaitu bros, kalung, dan anting, dengan menerapkan bentuk ikan koi dengan konsep *puzzle* berbahan perak. Kebanyakan karya perhiasan logam berbentuk ikan koi yang

diciptakan sebelumnya menggunakan teknik gergaji dan patri dalam pembuatannya dan memvisualisasi bentuk utuh tubuh ikan koi.

Konsep *puzzle* yang diadaptasi oleh penulis dalam sebuah karya adalah bagian-bagian tubuh ikan koi yang tidak lengkap. Hal ini melambangkan semakin berkurangnya peternak koi di Blitar tiap tahunnya serta rasa prihatin penulis atas kondisi tersebut. *Puzzle* sendiri adalah sebuah permainan, teka-teki, atau tantangan yang dirancang untuk mengasah kemampuan berpikir, logika, analisis, dan pemecahan masalah. *Puzzle* biasanya mengharuskan pemain untuk menemukan solusi yang tepat melalui pengamatan, penalaran, atau perhitungan.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep *puzzle* ikan koi dalam penciptaan perhiasan logam?
2. Bagaimana proses perwujudan perhiasan logam yang bersumber dari ikan koi?
3. Bagaimana hasil dari perhiasan logam yang bersumber dari ikan koi?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menjelaskan ide konsep *puzzle* ikan koi pada penciptaan karya perhiasan logam.
- b. Mendeskripsikan proses perwujudan pada penciptaan perhiasan logam dengan sumber ide ikan koi.
- c. Mewujudkan karya dengan sumber ide ikan koi pada penciptaan perhiasan logam.

2. Manfaat

- a. Mengeksplorasi ikan koi pada penciptaan perhiasan logam.
- b. Memperkenalkan ikan koi pada masyarakat umum.
- c. Menjadi media pembelajaran dalam merancang sebuah karya perhiasan yang terinspirasi dari ikan koi.
- d. Menjadi syarat kelulusan tugas akhir perguruan tinggi.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

Menurut A.A.M Djelantik dalam bukunya yang berjudul *Estetika Sebuah Pengantar* (1999: 17-18), dinyatakan bahwa setiap benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek yang mendasar yaitu: Wujud atau Rupa, Bobot atau Isi, dan Penampilan atau Penyajian. Pendekatan ini dipilih penulis untuk dalam menentukan warna, corak, dan kesempatan yang tepat. Hal tersebut dikarenakan pengambilan sikap yang tepat dapat memunculkan suatu keindahan bagi orang yang melihatnya.

2. Metode Penciptaan

Menurut SP Gustami (2007:329), melahirkan sebuah karya seni khususnya seni kriya secara metodologis melalui tiga tahapan utama, yakni eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan), perancangan (rancangan desain karya), dan perwujudan (pembuatan karya).

a. Eksplorasi

Metode ini digunakan untuk menyelidiki data yang sudah ada kemudian data digunakan untuk mencari bentuk baru. Beberapa langkah eksplorasi yang dilakukan yaitu :

- 1) Pencarian sumber-sumber referensi tentang ikan koi. Referensi tersebut dipilih dengan konsep yang akan diangkat dalam pembuatan karya.
- 2) Penggalan landasan teori yang digunakan dan penggambaran kondisi ikan koi yang memiliki keindahan untuk membuat karya yang baik.

b. Perancangan

Metode ini digunakan dalam penciptaan karya sebelum karya diwujudkan pada karya logam. Metode ini berupa sketsa-sketsa

alternatif pada kertas untuk mengetahui ukuran dan presisi bentuk yang akan diterapkan pada logam.

c. Perwujudan

Perwujudan karya dilakukan dengan tahapan yang runtun agar tidak terjadi keliaran ekspresi atau karya keluar dari tema sebelumnya, yaitu mulai dari pengumpulan data, analisis sketsa, pembuatan desain, persiapan alat dan bahan, proses pengerjaan atau perwujudan karya serta *finishing*.

