

# THE EXPLORATION OF FISH SHAPE IN CREATING FINE ART WORK

Written Project Report  
Composition and Research Program  
Graduate Program of Indonesia Institute of the Arts Yogyakarta, 2014

By: Agus Mediana Adiputra

## ABSTRACT

Generally exploration is a process of searching or exploring to find something. Exploration is an activity in art, that thought is always be reason to get artist inner satisfaction in pouring yhe ideas onto an artwork. In fine art scope, the processing of material, media, and idea become an exploration to get a new chance. Exploration also can create shape, symptom or unpredictable things that can be explored again to get an unique artwork.

In exploring, the imagination of an artist is an important thing in seeing or interpreting an object. The exploration of fish object is being an idea in final project of an art creation. In this exploring, it doesn't use any species of fish specifically because it emphasizes on the activity or exploration. This exploring process the fish shape with some techniques. That is cutting fish body, composing fish body pieces imaginatively, and eplacing fish body pieces with materials of iron, stone, wood, etc. that processing can creat an imaginative unique shape, also multi interpretative.

The processing creates an object and it becomes an inspiration in creating fine artwork on this final project representatively. The process of creating artwork also uses consideration about material and media which will be used. It can both bring out the imaginative impression to a created artwork and identity an art activity exploratively.

**Keywords:** *Exploration, Fish Object, and Fine Artwork*

# **EKSPLORASI BENTUK IKAN DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI RUPA**

Pertanggungjawaban Tertulis  
Program Penciptaan dan Pengkajian Seni  
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2014

Oleh: Agus Mediana Adiputra

## **ABSTRAK**

Secara umum eksplorasi merupakan proses pencarian atau penjelajahan yang bertujuan untuk menemukan sesuatu. Eksplorasi menjadi sebuah kegiatan dalam berkesenian, pemikiran tersebut selalu menjadi alasan untuk mendapatkan kepuasan batin seorang seniman dalam menuangkan ide ke dalam bentuk karya seni. Dalam ruang lingkup seni rupa pengolahan material, media, gagasan ataupun ide menjadi kegiatan eksplorasi untuk mendapatkan kemungkinan baru. Kegiatan eksplorasi juga dapat menimbulkan bentuk, gejala, ataupun hal-hal yang takterduga yang dapat dieksplorasi kembali untuk mendapatkan sebuah karya seni yang unik.

Dalam sebuah kegiatan eksplorasi imajinasi seorang perupa menjadi hal yang penting dalam melihat atau menafsirkan sebuah objek. Eksplorasi yang dilakukan terhadap objek ikan menjadi sebuah gagasan dalam Tugas Akhir penciptaan karya seni. Dalam kegiatan eksplorasi ini tidak menggunakan jenis ikan secara spesifik karena gagasan ini lebih ditekankan pada kegiatan atau bentuk eksplorasi yang dilakukan. Kegiatan eksplorasi ini mengolah bentuk ikan dengan beberapa cara atau teknis pengolahan yaitu, memotong tubuh ikan, menyusun potongan tubuh ikan secara imajinatif, dan mengganti potongan tubuh ikan dengan material atau objek yang berbeda seperti material besi, batu, kayu, dan lain sebagainya. Pengolahan tersebut dapat memunculkan sebuah bentuk yang memiliki kesan unik, multi interpretatif, dan juga imajinatif.

Objek yang muncul dari pengolahan tersebut menjadi sebuah inspirasi dalam penciptaan karya seni rupa pada Tugas Akhir ini, baik secara representatif maupun pencapaian bentuk yang dapat mengidentifikasi sebuah objek. pada proses penciptaan karya seni juga menggunakan pertimbangan terhadap material dan media yang akan digunakan. Hal tersebut tentunya dapat memaksimalkan dan memunculkan kesan imajinatif sebuah karya seni yang diciptakan sekaligus dapat mengidentifikasi kegiatan berkesenian yang eksploratif.

**Kata-kata kunci:** *eksplorasi, objek ikan, dan karya seni rupa*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa (Tuhan Yang Maha Esa) atas rahmatNya, sehingga penyusunan Tugas Akhir ini dapat terlaksana dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Laporan pertanggungjawaban tertulis penciptaan seni yang berjudul “Eksplorasi Bentuk Ikan Dalam Penciptaan Karya Seni Rupa” ini diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister dalam bidang seni rupa, minat utama seni lukis.

Sangatlah disadari tulisan dalam laporan pertanggungjawaban penciptaan seni ini terdapat kekurangan, untuk itu sebelumnya dihaturkan permohonan maaf atas hal tersebut. Namun diharapkan untuk kelak dapat berguna dan bermanfaat bagi penulisan selanjutnya dan memberi arti bagi para pembaca.

Dengan rasa hormat dan kerendahan hati pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah banyak membantu terselesainya Tugas Akhir ini, untuk itu diucapkan kepada :

1. Drs. Anusapati, MFA selaku dosen Pembimbing Utama yang telah banyak membimbing secara teknis, konsep, maupun cara berfikir dalam penulisan maupun penciptaan karya seni.
2. Dr.M. Agus Burhan, M.Hum selaku Penguji Ahli yang telah memberikan masukan pemikiran sekaligus kritik seni dari segi kontekstual maupun konsep dalam penciptaan karya seni.

3. Dr. Rina Martiara, M.Hum selaku Ketua Tim Penilai yang telah memberikan arahan dan masukan dalam penulisan pertanggungjawaban tertulis penciptaan seni.
4. Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum sebagai Pembimbing Akademik Program Pascasarjana Penciptaan Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Prof Dr. Djohan, M.Si selaku Direktur Program Penciptaan Dan Pengkajian Pascasarjana Institute Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Profesor. Dr. A.M. Hermien Kusmayanti sebagai Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. I Ketut Rudiana S. Ag (Dewa Hyang), Ni Wayan Sumiarti, Ni Wayan Ari Rusitayanti, I Komang Andi Kusuma, Wayan Tulus, Dadong, Nangtut Pantes, Ketut Landak, Medek Dani, Desy Aryati, dan semua keluarga yang telah membantu secara fisik dan mental.
8. Dan “Segenap Teman-teman” yang telah membantu seluruh proses perwujudan dengan segenap semangat jiwa dan raga secara, teknis, ide, konsep maupun wacana yang tidak mau saya sebutkan satu persatu.

## DAFTAR ISI

ABSTRACT .....	iii
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan .....	6
C. Orisinalitas .....	6
D. Tujuan dan Manfaat .....	8
II. KONSEP PENCIPTAAN	
A. Kajian Sumber Penciptaan .....	10
B. Landasan Penciptaan .....	15
C. Konsep Perwujudan .....	20
III. PROSES PENCIPTAAN	
A. Persiapan .....	25
1. Persiapan Bahan .....	26
2. Persiapan Alat .....	30
B. Eksplorasi Terhadap Objek Ikan .....	31
C. Eksplorasi Terhadap Objek Ikan Dengan Material Lain .....	37
D. Proses Perancangan .....	42
1. Pemilihan dan Pengolahan Material .....	43
2. Penggunaan Dan Pertimbangan Media .....	46
E. Perwujudan .....	53
1. Perwujudan Media Dua Dimensional .....	53
2. Perwujudan Media Tiga Dimensional .....	56
3. Perwujudan Mutimedia Atau Teknik <i>Video</i> .....	58
F. Penyajian .....	61
IV. ULASAN KARYA .....	63
V. PENUTUP	
A. Kesimpulan .....	92
B. Saran .....	93
DAFTAR SUMBER ACUAN .....	96
LAMPIRAN .....	98

## DAFTAR GAMBAR

Gb. 1. Karya Agung Mangu Putra yang berjudul <i>Eksploitation</i> .....	7
Gb. 2. Proses pembusukan ikan .....	12
Gb. 3. Karya Herakut pada material pintu bekas .....	14
Gb. 4. Penyusunan potongan objek ikan secara acak .....	32
Gb. 5. Penggabungan potongan tubuh objek ikan yang terkesan panjang .....	33
Gb. 6. Penggabungan potongan tubuh ikan yang terkesan pendek .....	34
Gb. 7. Penyusunan objek ikan menyerupai bunga matahari .....	35
Gb. 8. Penyusunan objek ikan yang berserakan .....	36
Gb. 9. Eksplorasi objek ikan yang dituang warna .....	38
Gb. 10. Penggabungan objek ikan dengan material batu .....	40
Gb. 11. Penggabungan objek ikan dengan daun kamboja .....	41
Gb. 12. <i>Paper toys</i> atau ikan origami .....	50
Gb. 13. Penyusunan objek ikan yang memunculkan gerak atau narasi .....	52
Gb. 14. Karya seni berjudul <i>Ikan Berkarat</i> , 2013 .....	63
Gb. 15. Karya seni berjudul <i>Tentang Keserakahan</i> , 2012 .....	67
Gb. 16. Karya seni berjudul <i>Kesalahan Sederhana</i> , 2013 .....	72
Gb. 17. Karya seni berjudul <i>Eksplorasi bentuk ikan</i> , 2014 .....	75
Gb. 18. Karya seni berjudul <i>Berenang Pada Aquarium</i> , 2013 .....	78
Gb. 19. Karya seni berjudul <i>Mencari Kehidupan</i> , 2013 .....	81
Gb. 20. Karya seni berjudul <i>Persepsi Objek</i> , 2014 .....	83
Gb. 21. Karya seni berjudul <i>Tentang Rasa</i> , 2014 .....	86

Gb. 22. Karya seni berjudul <i>Menuju kontemporer</i> , 2013 ..	89
Gb. 23. Foto <i>Banner</i> pameran ..	98
Gb. 24. Suasana pameran 1 ..	98
Gb. 25. Suasana pameran 2 ..	99
Gb. 26. Suasana pameran 3 ..	99



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Seni merupakan salah satu pemenuhan kebutuhan kehidupan manusia. Seni mempunyai peranan penting dalam kehidupan peradaban manusia. Hal ini disebabkan oleh adanya kebutuhan akan keindahan sebagai pemenuhan batin manusia. Pola pikir seorang seniman dapat dipengaruhi oleh lingkungan di sekitar, baik isu maupun fenomena yang terjadi dan begitu pula sebaliknya pola pikir seorang seniman sangat memungkinkan untuk mampu mempengaruhi lingkungan di sekitarnya. Dalam *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern* Soedarso menyatakan bahwa: seni adalah segala kegiatan dan hasil karya manusia yang mengutarakan pengalaman batinnya yang karena disajikan secara unik dan menarik memungkinkan timbulnya pengalaman atau kegiatan batin pula pada diri orang lain yang menghayatinya (Soedarso SP, 2000: 2)

Dilihat dari sejarahnya seni sudah mengalami banyak perkembangan dalam peradaban manusia, dapat dilihat dari penemuan lukisan pada goa-goa prasejarah, kemudian terdapat seni yang berkembang di Mesir, Yunani dan Romawi yang tergolong seni tradisi dan munculnya masa atau zaman Renesans yang puncak kejayaannya dianggap sebagai kesenian yang visioplastik (enak dipandang mata) sempurna, yang bisa menangkap dan menerjemahkan dengan baik hasil tangkapan optik (Soedarso SP, 2000: 14) hingga perkembangan seni rupa modern yang



melahirkan aliran atau isme yang membedakan dari masanya ataupun senimannya. Perkembangan dunia berkesenian tidak akan ada hentinya.

Proses perenungan dan juga bereksplorasi menjadi kegiatan dalam berkesenian. Pemikiran itu selalu menjadi alasan untuk mendapatkan kepuasan batin seorang seniman dalam menuangkan ide dalam karya seninya. Dalam ruang lingkup seni rupa pengolahan material, media maupun idenya menjadi kegiatan eksplorasi untuk mencari kemungkinan-kemungkinan baru. Di samping juga meminjam teori-teori di luar seni maupun eksplorasi tentang teori seni yang sudah ada secara lebih dalam. Eksplorasi tersebut selalu menimbulkan hasil-hasil berupa karya seni maupun wacana yang dapat dieksplorasi kembali.

Dalam proses penciptaan sebuah karya seni, metafor menjadi salah satu ungkapan yang penting untuk dapat menciptakan citra sebuah objek imajinatif. Metafor mampu memberikan penafsiran atau makna yang baru. Dalam buku Menempa Quanta Mengurai Seni disebutkan bahwa:

Untuk membuat ungkapan-ungkapan metaforik adalah kekuatan pikiran dan imajinasi manusia dalam menghadirkan gagasan baru, kreatif, atau yang menawarkan kebaruan. Caranya adalah mengaitkan satu objek dengan objek lain, atau satu objek dengan suatu gejala, sehingga dari penggabungan biososiatif itu muncullah imaji dengan konsep yang unik pula. (M. Dwi Marianto, 2011:133)

Ada banyak metode maupun teori untuk memvisualkan sebuah ide ke dalam karya seni. Dalam ruang lingkup akademis metode penciptaan menjadi penting untuk dideskripsikan atau dijabarkan. Seperti beberapa metode penciptaan dan teori-teori seni ataupun juga di luar teori berkesenian yang dapat dipinjam atau

digunakan dalam penciptaan karya seni. Melalui hal ini sebuah penciptaan karya seni dapat memungkinkan menghasilkan karya seni yang berbeda, dalam artian pengalaman pribadi seorang dapat mempengaruhi karya yang diciptakan, baik dari tema, sudut pandang, penggunaan landasannya, pengolahan visual maupun penggunaan material dan medianya.

Karya seni merupakan sebuah ungkapan yang berasal dari pengendapan batin dan pengalaman yang terjadi dalam kesehariannya dan tentunya hal itu dipengaruhi oleh faktor-faktor yang melatarbelakanginya. Faktor tersebut bisa berasal dari luar diri maupun dari dalam diri seniman. Dalam penciptaan karya kebanyakan dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri yaitu pengalaman pribadi. Secara sadar maupun tidak sebuah pengalaman dapat mempengaruhi pola pikir ataupun ideologi seorang seniman.

Ketertarikan seorang terhadap hal-hal tertentu memiliki alasan yang menjadi latar belakang sebuah penciptaan. Demikian pula, apa yang saya alami di dalam kehidupan keseharian menjadi persoalan yang menimbulkan ketertarikan saya terhadap sesuatu hal. Dalam menjalani keseharian saya diiringi dengan sebuah gejala yang terjadi pada tubuh yaitu beberapa bagian seperti telapak tangan dan kaki saya mengeluarkan keringat yang berlebihan, namun hingga saat ini saya belum memeriksakan hal ini lebih serius ke medis. Keluarnya keringat ini memiliki dampak dalam pergaulan seperti rasa malu, tidak nyaman dan tekanan mental atau minder. Ketika tangan dan kaki saya mengeluarkan keringat membuat

apa yang saya pegang ataupun injak menjadi kotor, dan jika menggunakan kaos kaki dampaknya menimbulkan bau yang sangat tidak enak.

Pengalaman lain, ketika dalam keadaan tertentu misalnya dalam keadaan sendiri di kamar, saya memperhatikan telapak kaki ada efek yang terlihat sedikit mengerikan yang disebabkan oleh keringat tersebut yaitu seperti layaknya kayu yang digrogoti oleh rayap. Hal itu dikarenakan telapak kaki saya selalu dalam keadaan lembab dan sering basah maka sering terkena penyakit kutu air, hal itu sangat mengganggu kenyamanan karena terasa perih dan gatal.

Terbentuknya keadaan itu secara sadar maupun tidak, sudut pandang maupun selera visual saya dalam kehidupan berkesenian sangat dipengaruhi oleh unsur-unsur itu, seperti kesan jorok, kotor, menjijikkan dan terkadang mengerikan. Namun bagi saya tentu juga memiliki karakter, tekstur, warna dan kesan visual yang dapat dirasakan dan mampu memberi daya tarik tersendiri. Hal tersebut saya temukan di beberapa objek yang salah satunya ikan dalam pengolahan tertentu.

Berawal dari keputusan saya untuk membeli dua ekor ikan tuna karena ketertarikan pada tekstur dan warna kulit ikan. Efek artistik muncul ketika saya memotong kepala ikan tersebut. Darah ikan yang timbul, dan beberapa potongan daging yang terlepas dari bagian tubuh ikan membuat saya tertarik dan ingin mengabadikan gambar itu. Ketertarikan terhadap ikan dalam kondisi seperti itu disebabkan oleh selera visual yang terbentuk dari pengalaman dalam keseharian. Ikan yang dipotong mampu memberi kesan yang sama seperti menjijikkan dan

mengerikan hingga menurut pandangan saya hal tersebut menimbulkan kesan yang mendalam atau melekat di pikiran.

Kemudian ketertarikan dan ide itu berkembang dan saya akhirnya mengamati proses pembusukan ikan. Dalam proses pembusukan yang saya amati, ikan mengalami perubahan warna dan tekstur bahkan hingga tumbuh belatung. Hal tersebut semakin menguatkan rasa ketertarikan saya terhadap ikan.

Kemudian pengalaman yang saya dapatkan ketika berkunjung pada sebuah tempat penjualan besi bekas. Pada tempat itu terdapat banyak plat dan berbagai jenis besi yang berkarat dengan kadar karat beraneka ragam. Secara naluri dan dipengaruhi oleh pengalaman keseharian terhadap hal-hal yang bersifat kotor, kumuh, dan jorok, setelah melihat karakter besi berkarat tersebut saya merasakan visual tekstur yang sejenis dengan karakter ikan yaitu terdapat corak karat serta kilauan dari goresan besi memiliki kesamaan dengan karakter tubuh ikan. Terlebih adanya proses korosi pada media besi dapat disejajarkan dengan proses pembusukan yang terjadi pada ikan.

Beranjak dari pengalaman tersebut saya ingin menuangkannya dalam karya seni dengan meminjam objek ikan untuk dieksplorasi sehingga menemukan ide-ide yang menarik untuk diangkat dalam sebuah karya seni rupa. Di samping itu saya juga melihat adanya peluang eksplorasi dengan menggabungkan media ataupun material yang dapat dikembangkan, sehingga dapat menciptakan karya seni yang lebih beragam dalam pengerjaan Tugas Akhir Penciptaan ini.

## **B. Rumusan Ide Penciptaan**

Setiap penciptaan suatu karya seni menghadirkan permasalahan yang menjadi dasar pijakan dalam proses penciptaan. Adapun rumusan masalah penciptaan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengeksplorasi objek ikan dengan berbagai material yang digunakan?
2. Bagaimana pengolahan teknis terhadap material dan media yang digunakan agar dapat menghasilkan visual yang diinginkan?

## **C. Orisinalitas**

Gagasan muncul secara alami melalui sebuah pengalaman pribadi yang memberikan pembelajaran sekaligus sumbangan ide dalam berkarya, pengalaman tentang teknis dan eksperimen dalam berkarya dan pengalaman dari melihat karya seni ataupun pengalaman seniman lain yang memberi banyak inspirasi.

Karya seni yang diciptakan merupakan karya yang dilatarbelakangi oleh pengalaman pribadi, baik dari segi ide, penggarapan teknis, menentukan pilihan visual dan material, perenungan, dan melakukan observasi objek. Untuk dapat menyempurnakan sebuah ide saya mengacu pada teori berkesenian untuk melengkapi pengetahuan saya untuk mengembangkan teknis dan juga untuk menemukan kemungkinan-kemungkinan yang berbeda dan lebih imajinatif.

Ikan merupakan objek yang diangkat dalam karya seni, dilatarbelakangi oleh pengalaman pribadi dan ketertarikan terhadap aspek artistik dari warna ikan.

Kemudian bentuk ikan diolah secara imajinatif untuk mengembangkan ide, objek ikan digabungkan dengan berbagai material untuk menemukan objek yang memiliki nilai yang unik dan multi interpretasi. Kemudian perwujudan kedalam karya seni menggunakan penggabungan berbagai media dan material sehingga penggunaan teknis mengikuti material dan media yang digunakan. Hal ini akan menjadikan keberagaman perwujudan pada setiap karya.



Gambar 1. Salah satu karya Agung Mangu Putra yang berjudul Eksplotasi mixed media pada kanvas tahun 2000. (Sumber : Latitudes.nu)

Seorang seniman asal Bali yang pernah mengangkat objek ikan dalam karya lukisnya adalah Mangu Putra. Penggarapan visual pada karya lukisnya sangat menarik dengan memanfaatkan warna sapuan kuas dan *roll* sebagai teknis lukisnya. Ia mengangkat isu eksploitasi ikan sebagai konsep visual dalam karyanya, objek ikan yang hadir dalam karyanya terfokus pada ungkapan kritis

terhadap eksploitasi tersebut. Namun di sisi lain, Mangu Putra tidak melakukan eksplorasi media dan material.

Berbeda dengan saya yang lebih fokus untuk menghasilkan karya dengan pengolahan atau eksplorasi bentuk ikan secara imajinatif dan menggabungkannya dengan material lain seperti besi, dengan memanfaatkan efek visual dari material sehingga dapat memberi peluang yang beragam dalam penciptaan karya seni. Selain itu saya juga tidak membatasi media untuk mewujudkan karya, media menjadi pertimbangan untuk menyesuaikan kebutuhan ide seperti dua dimensi, tiga dimensi, ataupun multimedia.

Dalam pengerjaan tugas akhir ini karya yang diciptakan lebih bersifat imajinatif. Penafsiran terhadap objek ikan menjadi ruang kreatif untuk mengolah sebuah bentuk ikan dan menggabungkan dengan material yang berbeda. Hal ini dapat menimbulkan visual yang berbeda dan memiliki multi interpretasi bagi penikmatnya.

#### **D. Tujuan dan Manfaat**

##### **1. Tujuan :**

- a. Mengeksplorasi bentuk ikan dengan, mengurangi, menambah, mengubah susunan atau mengganti dengan bentuk, objek maupun material berbeda yang memiliki karakter atau visual sejenis, ataupun dengan penafsiran secara pribadi sehingga dapat menghasilkan sebuah bentuk unik, yang kemudian diwujudkan ke dalam karya seni rupa.

b. Mengolah dan menggabungkan beberapa media baik dua dimensi, tiga dimensi maupun multimedia serta berbagai material seperti besi, kayu, ataupun batu melalui beberapa usaha perwujudan karya, untuk menciptakan kemungkinan baru dalam karya seni rupa.

2. Manfaat :

- a. Memberikan pengalaman eksplorasi dalam berkarya seni.
- b. Membuka peluang-peluang yang tidak terduga dalam proses penciptaan karya seni, serta kemungkinan-kemungkinan baru dalam seni rupa.

