

**IKAN ARWANA SEBAGAI SUMBER INSPIRASI
PENCIPTAAN KARYA KRIYA LOGAM**



PENCIPTAAN

Lukman Setiawan

NIM 1310019422

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA SENI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018**

**IKAN ARWANA SEBAGAI SUMBER INSPIRASI
PENCIPTAAN KARYA KRIYA LOGAM**



**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
2018**

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

IKAN ARWANA SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA LOGAM diajukan oleh Lukman Setiawan, NIM 1310016422, 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 19 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Drs. Rispul, M.Sn.

NIP 19631104 199303 1001

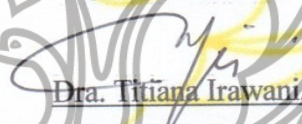
Pembimbing II/Anggota



Febrian Wisnu Adi, S.Sn., MA.

NIP 19800210 200501 1001

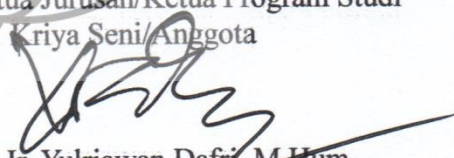
Cognate/Anggota



Dra. Titiana Irawani, M.Sn.

NIP 196108241989032001

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



Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum.

NIP 19620729 199002 1 001

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.

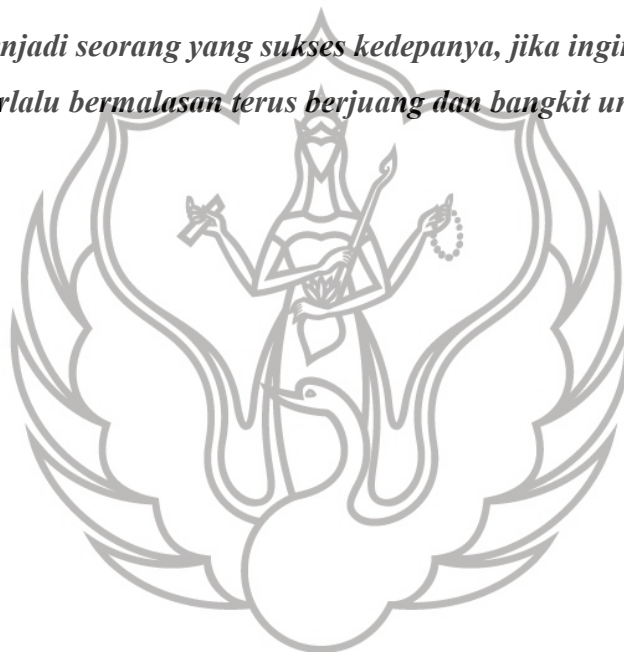
NIP. 19590802-198803 2 002

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Saya persembahkan kepada orang tua saya dan keluarga
yang selalu mendoakana, dan terimakasih atas semua yang telah
mendukung saya hingga akhir*

MOTTO

*“ingin menjadi seorang yang sukses kedepanya, jika ingin menjadi sukses
jangan terlalu bermalasan terus berjuang dan bangkit untuk kedepanya”*



PERYATAAN 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, 19 januari 2018

Lukman Setiawan

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuni-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas ini, karya Tugas Akhir yang berjudul “IKAN ARWANA SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA LOGAM” merupakan sebuah langkah untuk menyelesaikan Tugas Akhir.

Penulisan laporan Tugas Akhir ini diajukan guna memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam jenjang strata I Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dalam penulisan ini penulis tidak terlepas dari masalah dan hambatan, namun berkat bimbingan, bantuan, dan semangat dari berbagai pihak akhirnya penulis dapat mengatasi hambatan tersebut dengan baik. Dengan segala kerendahan hati serta penuh keikhlasan penulis ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Ir. Yulriawan, M.Hum. Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. Rispul, M.Sn. Selaku dosen Pembimbing I yang banyak memberikan masukan dalam tugas akhir.
5. Febrian Wisnu Adi, S.Sn.,MA. Selaku dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan.

6. Budi Hartono, S.Sn., M.Sn. Dosen wali.
7. Pemerintah Provinsi Kalimantan Timur dan Institut Seni Budaya Indonesia.
8. Bapak dan Ibu dosen yang telah bersedia berbagi ilmu selama masa perkuliahan.
9. Teman-teman dan semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis sangat menyadari penulisan laporan Tugas Akhir ini tentu terdapat kekurangan, Baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Penulis juga menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini jauh dari kata sempurna sehingga penulis sangat membutuhkan kritik dan saran yang membangun guna memperbaiki laporan ini agar menjadi jauh lebih baik dari sebelumnya. Akhir kata diharapkan laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi masyarakat, khususnya bagi penulis sendiri.

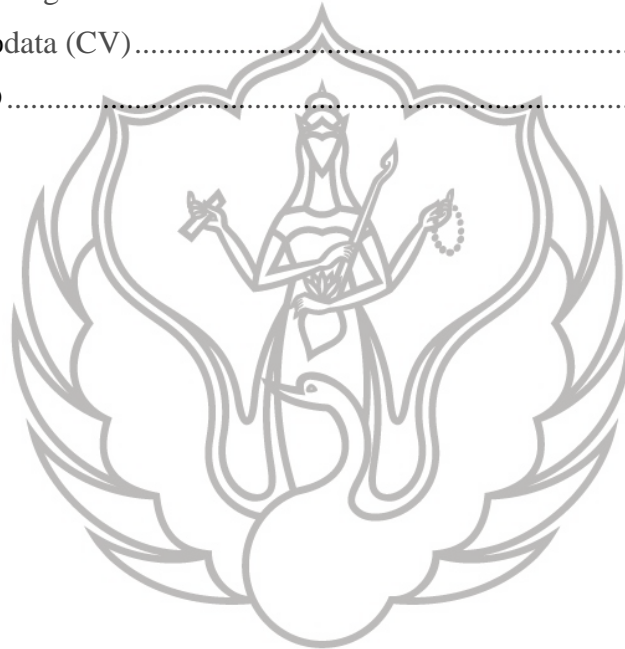
Yogyakarta, 19 januari 2018

Lukman Setiawan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
INTISARI (ABSTRAK)	xiv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	5
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	9
A. Sumber Penciptaan.....	9
B. Landasan Teori.....	19
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	23
A. Data Acuan.....	23
B. Analisis	33
C. Rancangan Karya	35
D. Proses Perwujudan	57
1. Bahan dan alat.....	57
2. Teknik Pengerjaan	65
3. Tahap Perwujudan	67
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	75

BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	78
A. Tinjauan Umum	78
B. Tinjauan Khusus	80
BAB. V. PENUTUP.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN.....	96
A. Foto Poster Pameran	96
B. Foto Situasi Pameran	97
C. Katalogus	99
D. Biodata (CV).....	100
E. CD.....	102



DAFTAR TABEL

TABEL I. Bahan Pembuatan Karya.....	38
TABEL II. Alat Pembuatan Karya.....	40
TABEL III. Kalkulasi Bahan.....	49
TABEL IV. Kalkulasi Alat dan Jasa <i>Finishing</i>	50
TABEL V. Rekapitulasi	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bentuk kepala ikan arwana	4
2. Struktur sisik ikan arwana.....	10
3. Anatomi ikan arwana	10
4. Ciri fisik arwana.....	12
5. Ikan arwana terbuat dari kuningan.....	17
6. Arwana super red	18
7. Arwana red.....	18
8. Arwana hitam.....	19
9. Ikan arwana terbuat dari kayu.....	19
10. Arwana hijau	20
11. Lukisan ikan arwana	20
12. Lukisan ikan arwana sembilan ekor.....	21
13. Ikan arwana terbuat dari kramik	21
14. lukisan sembilan ekor arwana.....	24
15. arwana merah	25
16. lukisan arwana mozaik.....	26
17. Desain alternatif 1	23
18. Desain alternatif 2	23
19. Desain alternatif 3	24
20. Desain alternatif 4	24
21. Desain alternatif 5	25
22. Desain alternatif 6.....	25
23. Desain alternatif 7.....	26
24. Desain alternatif 8.....	26
25. Desain terpilih 1	27
26. Desain terpilih 2	27
27. Desain terpilih 3	28
28. Desain terpilih 4	28
29. Desain terpilih 5	29
30. Plat tembaga.....	38
31. Kertas gambar	38
32. Jabung	38
33. Lem fox.....	39
34. Braso	39
35. Hcl.....	39
36. Pahat logam.....	40
37. Alat kikir	40
38. Alat tang	40
39. Sikat kawat.....	41
40. Palu	41
41. Tabung gas	41
42. Blender torch.....	42
43. Penggaris.....	42
44. Gunting plat	42
45. Gold long arwana.....	44

46. Red arwana.....	45
47. Gold arwana.....	46
48. Menari riang.....	47
49. Menyendiri.....	48



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Curriculum Vitae

Lampiran 2 Poster Pameran

Lampiran 3 Foto Suasana Pameran

Lampiran 4 Katalog

Lampiran 5 CD



INTISARI

Penciptaan tugas akhir ini penulis mengangkat tema ikan arwana. Penulis tertarik pada bentuk tubuh dan warna ikan arwana, dengan bentuk badan yang panjang, mempunyai mulut yang cukup besar serta rahang yang menonjorok ke depan dan sisik yang berkemilauan, ikan arwana merupakan ikan yang sangat digemari oleh masyarakat tionghoa, dengan simbol keberuntungan dan keberanian, seperti ikan arwana merah merupakan ikan simbol pembawa keberuntungan, sehingga karya ini dapat di aplikasikan pada plat tembaga dengan motif ikan arwana dengan di tambah hiasan bunga-bunga pada bagian ikan.

Proses penciptaan karya tugas akhir ini penulis menggunakan beberapa metode yang berkaitan dengan tugas akhir yaitu metode pendekatan estetis dan simiotika serta metode penciptaan dengan mengacu pada SP Gustami. Dalam metode eksplorasi penulis dapat mengamati secara tidak langsung kehidupan ikan arwana pada sebuah gambar atau foto, kemudian tahap selanjutnya menggunakan perancangan yaitu mengembangkan imajinasi guna mendapatkan ide kreatif terkait dengan desain karya kriya logam yang akan dibuat, dan yang terakhir menggunakan metode perwujudan yaitu mewujudkan rancangan terpilih menjadi model sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan disain atau ide, jika hasil tersebut dianggap telah sempurna maka diteruskan dengan pembuatan karya yang sesungguhnya.

Hasil dari pembahasan yang dilakukan adalah sebagai berikut, konsep pada karya ini yaitu menonjolkan bentuk ikan arwana dan mengembangkan bentuk sirip, ekor dan warna. Tema yang penulis angkat adalah tentang keindahan ikan arwana yang tergambarkan dari gerak, dan bentuk tubuh. Bentuk teknik penciptaan karya ini adalah dengan terknik rancangan, wudulan, dan kenteng. Dipilih bahan karena dapat menghasilkan karya seni yang berkualitas, lebih terlihat cantik warna tembaganya dan sangat bagus dalam proses finishing, serta mempercantik dekorasi ruangan.

Kunci: *ikan Arwana, penciptaan, karya logam*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Arwana merupakan ikan hias air tawar yang cukup populer. Arwana dikenal sebagai hewan langka yang berstatus terancam punah dan berharga tinggi. Arwana juga disebut *arowana* atau arwana, karena merupakan ikan dengan sebutan nama latin *Osteoglossumbicirrhossum* dari genus *Osteoglossum* yang berasal dari Brasil (Machmud, 2009:5). Di Indonesia, ikan yang mencuat ke seluruh dunia sebagai ikan hias, populer dengan sebutan ikan naga perak dan ikan naga perak hitam. Hingga saat ini arwana tergolong ikan hias abadi karena kepopulerannya tidak pernah pudar, bahkan terus meningkat. Namun demikian, tidak semua jenis arwana memiliki kepopuleran yang sama (Suwandi, 2009:4 – 16).

Arwana memiliki ukuran tubuh yang cukup besar, terkadang dipenuhi sisik yang berkemilau terang dan dihiasi oleh kelopak-kelopak yang tersusun rapi. Parasnya terbilang ganjil, dengan mulut yang besar dan rahang bawah lebih menjorok ke depan sehingga tampak kesan garang, itulah gambaran ikan yang populer dengan sebutan arwana atau *arowana*. Namun, tidak hanya kesan garang yang menonjol. Pada mulut yang terlihat sedikit menonjol ke bawah dan ke depan itu, dua misai atau janggut menghiasi parasnya dengan tampilan seperti itu, arwana lebih terkesan bertuah dan keramat karena ikan arwana tersebut seperti sosok naga yang sangat tua usianya dan merupakan sosok naga keramat bagi masyarakat cina (Suwandi, 2009:10).

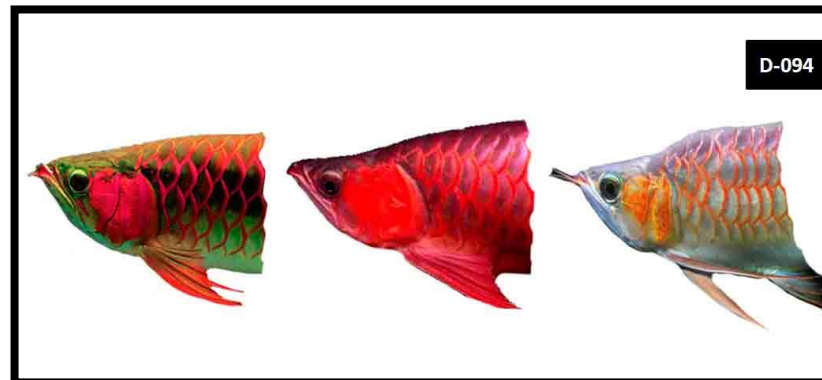
Badan arwana tertutup oleh sisik dan memiliki kulit yang berfungsi sebagai penutup tubuh, alat pertahanan pertama terhadap serangan penyakit dan parasit, alat penyesuaian terhadap kondisi lingkungan, alat ekskresi (insang) dan *osmoregulasi* (sistem keseimbangan tekanan air), serta sebagai alat pernapasan tambahan. Sirip merupakan kelengkapan tersendiri bagi arwana. Secara umum, sirip berfungsi membantu arwana berenang. Arwana memiliki beberapa sirip yaitu sirip punggung (*dorsal fin*), sepasang sirip dada (*pectoral fin*), sepasang sirip perut (*ventral fin*), sirip ekor (*caudal fin*), dan sirip anal (*anal fin*) (Suwandi, 2009:24-25).

Bentuk arwana tergolong memanjang dengan ukuran panjang hingga 100 cm dan berat 10 kg. Warna sisik yang sangat beragam warnanya, kepala dan sirip ekor cenderung membulat. Mulut simetris tanpa dilengkapi sungut pada rahang bawah. Tidak semua arwana memiliki warna sisik yang menonjol seperti ikan arwana *super red*. Varian *yellow red* misalnya, hanya memiliki warna merah pada siripnya. Demikian pula varian *orange red*, hanya memiliki semburat merah pada ujung ekornya saja. Untuk meningkatkan kualitas warna dan menciptakan varian baru, para penangkaran arwana melakukan kawin silang terhadap 2 spesies arwana berbeda. Warna arwana hibrida hasil kawin silang ini sangat unik dan eksotis yang didominasi oleh warna coklat gelap keemasan.

Arwana yang sering disilangkan adalah jenis *crossback* (endemic Malaysia) dengan *red tail golden* yang berbeda. Jenis *crossback* memiliki kelebihan pada warna sisik emasnya yang lebih terang dan merata hingga

punggung. Berdasarkan kualitas warnanya, *hobiis* mengenal beberapa tipe kelas untuk arwana. Varian super *red*, *chili red*, dan *blue base super red* yang warnanya sangat cerah. Jenis arwana dengan warna merah kurang cerah seperti *yellow red* dan *orange red*. Sedangkan seluruh arwana diluar super *red*, *crossback* dan *red tail golden* seperti arwana hijau, pino, *red banjar* dan *yellow banjar* dikategorikan sebagai arwana *grade dua*.

Arwana merah memiliki banyak varian berdasarkan bentuk warna tubuh dan warna sisiknya. Proses seleksi, budidaya termasuk kawin silang antara spesies memungkinkan munculnya varian baru. Dari bentuk kepalanya, *hobiis* mengenal tipe kepala arwana, yaitu normal, sendok dan *king* seperti tampak pada gambar. Tipe normal dimiliki kebanyakan arwana, tipe sendok dicirikan dengan bentuk kepala yang panjang dan berlekuk ke bawah. Sedangkan tipe *king* ditandai dengan ukuran kepala yang kecil dengan lekuk ekstrim. Ciri lainya adalah adanya tonjolan (*bungkuk/bongkok/humpback*) dekat kepala yang sepintas mirip bentuk mahkota di atas kepala seorang raja. Oleh karena itu, *hobiis* menyebut tipe pada gambar 1 pada gambar sebelah kanan sebagai arwana *king* (Yusup, 2015:5).



Gambar 1

Bentuk kepala ikan arwana. Normal (kiri), sendok (tengah) dan king (kanan)
 (sumber: <https://dody94.wordpress.com/2011/02/09/arwana-ikan-hias-berharga-fantastis/>)

Kehidupan di alam dengan segala objek yang ada dapat menjadi sumber inspirasi karya seni yang tak akan ada habisnya sekalipun digali, terus dipahami, dan direnungkan kemudian dijadikan sebagai objek sumber ide penciptaan suatu karya seni. Kepekaan pengamatan serta kejelian menangkap gejala-gejala yang ada pada suatu objek sangat menentukan hasil penciptaan suatu karya seni. Menurut sudarmadji mengatakan bahwa:

Ide suatu hasil seni yang baik bukanlah manifestasi sembarangan, menciptakan asal jadi, suatu karya seni dilahirkan karna dorongan yang menyeluruh, kuat dan banyak sekali. Tetapi jika dikatakan aspek filosofis supaya tercermin pada karya yang baik tidak berarti bahwa seorang seniman harus berfilsafat seperti Emanuel Kant, George Wilhem, Frederich Hegel dan sebagainya, falsafat seorang seniman cukup seni, yang dijadikan pangkal tolak dan pangkal artistik (Sudarmaji, 1973:19).

Keindahan warna dan bentuk tubuh arwana sangat mengagumkan. Tak ada yang menyangkal keindahan sosok arwana. Penampilannya begitu prima, anggun, tanang, berwibawa dan bentuk tubuhnya pipih memanjang. Ketika berenang, tubuhnya meliuk-liuk dengan lincah bak anak panah yang dilepaskan dari busurnya. Warna tubuhnya juga sangat beragam, bergantung

pada jenisnya. Merah, *orange*, silver, dan hitam merupakan jenis arwana populer yang banyak beredar di kalangan hobis. Keindahan warna dan keunikan ikan arwana inilah yang mendorong dan memberi inspirasi keinginan penulis untuk menciptakan bentuk ikan arwana ke dalam karya logam. Penulis membuat bentuk ikan arwana melalui media logam tembaga guna untuk membuat dekorasi pada ruangan menjadi indah. Maupun dibuat non Fungsional sebagai fungsi untuk menyenangkan keinginan seseorang dengan melihat dekorasi ruangan yang tampak indah.

Setiap melakukan proses berkarya selain faktor bentuk, warna, dan komposisi, serta faktor teknis maupun materi sangat menentukan. Hal ini di ungkapkan oleh Soegeng Toekio sebagai berikut:

Seorang seniman mampu menghasilkan suatu karya karna dirinya mampu menguasai materi, teknik sampai pada landasan untuk berkarya, yakni konsepsi. Kesemuanya itu menjadi suatu acuan dengan apa yang ada dalam batin sehingga hadir dalam satu karya melalui ekspresi. (Soegeng, 1983:6)

Penulis akan lebih banyak mevisualisasikan karakter ikan arwana dari segi bentuk, warna dan keindahan ikan arwana, hal yang tidak akan pernah lepas dari karya seni adalah penempatan obyek yang nantinya akan dikembangkan menurut imajinasi yang dimiliki dan diharapkan akan menjadi dasar dalam pembuatan karya.

B. Rumusan Penciptaan

Bagaimana proses penciptaan karya logam dengan sumber inspirasi Ikan Arwana ?

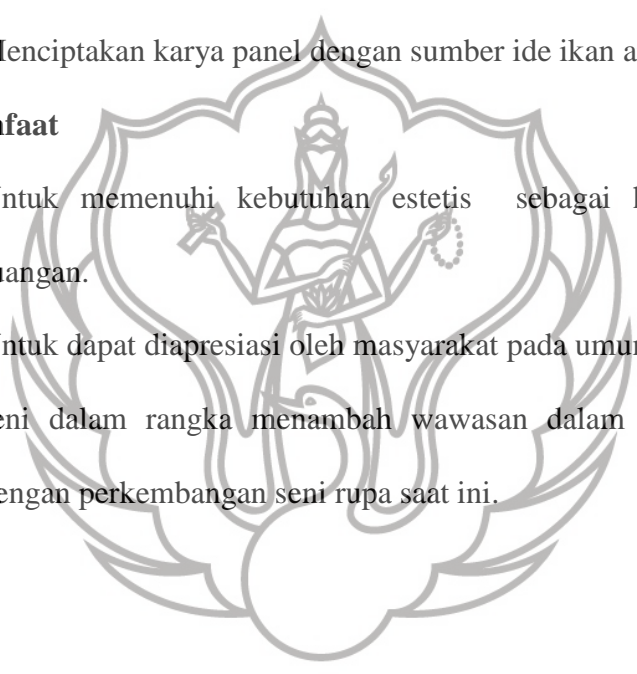
C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menyalurkan ide dan kreativitas dalam proses pembuatan karya logam.
- b. Menciptakan karya panel dengan sumber ide ikan arwana.

2. Manfaat

- a. Untuk memenuhi kebutuhan estetis sebagai hiasan pada suatu ruangan.
- b. Untuk dapat diapresiasi oleh masyarakat pada umumnya dan penikmat seni dalam rangka menambah wawasan dalam kriya seni seiring dengan perkembangan seni rupa saat ini.



D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Estetika

Yaitu kajian tentang teori keindahan terhadap suatu hal. Pengamatan tentang bentuk, warna, dan komposisi objek yang menghadirkan perasaan indah dan menyenangkan, khusus terhadap ikan arwana, kemudian diaplikasikan pada media logam.

b. Semiotika

Yaitu mengacu pada sistem tanda yang bekerja pada karya yang dibuat, seperti karya pada ikan arwana menandakan ikan arwana merah sebagai pembawa keberuntungan bagi masyarakat tionghowa. Tanda yang bekerja pada seni ini terdiri bermacam-macam tanda, didominasi oleh tanda berupa warna dan bentuk, sebagai wujud dari makna *symbol*, *index*, dan *icon* (Arthur Asa Berger, 2010:16).

3. Metode Penciptaan

Penciptaan karya seni ini mengacu pada 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. Tiga tahapan tersebut terdiri dari Eksplorasi, perancangan, dan perwujudan (Gustami, 2007:329-322).

a. Tahap Eksplorasi

Tahap Eksplorasi Meliputi Aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data dan referensi berupa buku, majalah, dan jurnal yang berkaitan dengan tema tugas akhir ini. pengolahan dan analisa data. Hasil dari penjelajahan dan analisis data tersebut dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain. Sebelum membuat karya seni, penulis terlebih dahulu mengumpulkan data yang bersangkutan guna menambah referensi dan sumber ide sebelum membuat sketsa.

b. Tahap Perancangan

Tahap Perancangan yang dibangun berdasarkan perolehan butir penting hasil analisis yang dirumuskan, diteruskan, visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternatif, setelah itu diterapkan pilihan sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk atau dengan gambar teknik yang bermanfaat bagi perwujudannya. Penulis kemudian membuat beberapa sketsa alternatif dan kemudian memilih sketsa terpilih untuk diwujudkan.

c. Tahap Perwujudan

Tahap mewujudkan rancangan terpilih sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain, jika hasil tersebut dianggap telah sempurna maka diteruskan dengan pembuatan karya yang sesungguhnya dilalui terutama dalam pembuatan karya-karya fungsional.

4. Metode Pengumpulan Data

- a. Studi pustaka, yaitu pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data tentang ikan arwana, antara lain dari sumber buku-buku, majalah, internet dan lain sebagainya, untuk mendapatkan acuan-acuan yang dapat dijadikan dasar dalam pembuatan karya.
- b. Observasi yang di gunakan yaitu pengumpulan data secara tidak langsung. Pengumpulan data secara tidak langsung seperti melihat dari gambar melalui buku-buku tentang ikan arwana.

