

**BENTUK FOSIL KERANG SEBAGAI SUMBER
PENCIPTAAN KARYA LOGAM**



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

2018

**BENTUK FOSIL KERANG SEBAGAI SUMBER
PENCIPTAAN KARYA 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



PERSEMBAHAN

Tugas Akhir penciptaan karya seni ini saya persembahkan kepada kedua orangtua yang telah membesarkan dan mendukungku, yaitu bapak dan ibuku, Andik dan Supriatin berupa doa, kasih sayang, nasehat, dan motifasi. Rasa puji syukur juga dihantarkan kepada pencipta alam semesta, Allah SWT. Semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi masyarakat dan dapat menjadi refrensi baru di dalam dunia seni, khususnya seni logam.



Yogyakarta, 22 Januari 2018

Dwi Andika Putra

MOTTO

**Seni tidak terbatas, pengetahuan mempermudah dalam memahaminya
namun tidak memberikan batasan pada penilaian tentang baik atau
buruknya sebuah seni. Karena seni tidak hanya terbatas dari pendapat
seseorang. Seni mampu berbicara sendiri pada setiap orang.**

Seni berbicara tentang dirinya sendiri



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, 22 Januari 2018

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and strokes, positioned to the right of the date.

Dwi Andika Putra

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan sedemikian rupa, karya Tugas Akhir ini berjudul, ” Bentuk Fossil Kerang Sebagai Sumber Penciptaan Karya Logam ” merupakan sebuah langkah untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa tugas ini jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu penulis sehingga tugas ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan segala kerendahan hati dan penuh keikhlasan penulis mengucapkan terima kasih banyak 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 Dafri, M.Hum., Ketua Jurusan Kriya, Ketua Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Supriaswoto, M.Hum., dosen pembimbing 1.
5. Budi Hartono, S.Sn, M.Sn., dosen pembimbing 2 dan dosen wali
6. Segenap Dosen dan Karyawan Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

7. Karyawan dan Staf Akmawa Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia.
8. Karyawan dan Staf Perpustakaan Institut Seni Indonesia.
9. Bapak dan Ibu penulis, Andik dan Supriyatin yang selama ini telah mendukung pembuatan karya ini baik materi juga doanya.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebut satu-persatu atas bantuan, dukungan, dan semangat dalam pempuatan Tugas Akhir ini.

Kritik dan saran sangat penulis harapkan demi perbaikan insan sang seniman, semoga Tugas Akhir ini bermanfaat untuk penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 22 Januari 2018

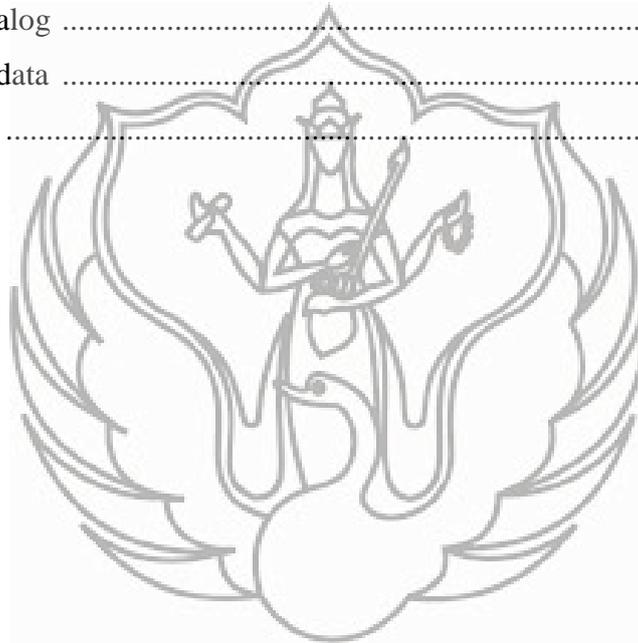


Dwi Andika Putra

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	2
C. Tujuan Dan Manfaat	2
D. Metode Pendekatan Dan Penciptaan	3
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	8
A. Sumber Penciptaan	8
B. Landasan Teori	19
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	23
A. Data Acuan	23
B. Analisis	31
C. Rancangan Karya	32
D. Proses Perwujudan	45
BAB IV. TINJAUAN KARYA	76
A. Tinjauan Umum	76

B. Tinjauan Khusus	76
BAB V. PENUTUP	86
A. Kesimpulan	86
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA.....	88
WEBTOGRAFI.....	89
LAMPIRAN.....	90
A. Foto Poster Pameran	90
B. Foto Situasi Pameran	91
C. Katalog	93
D. Biodata	94
E. CD	96



DAFTAR TABEL

TABEL 01. Kalkulasi Biaya Karya 1	70
TABEL 02. Kalkulasi Biaya Karya 2.....	70
TABEL 03. Kalkulasi Biaya Karya 3.....	71
TABEL 04. Kalkulasi Biaya Karya 4.....	71
TABEL 05. Kalkulasi Biaya Karya 5.....	72
TABEL 06. Kalkulasi Biaya Karya 6.....	72
TABEL 07. Kalkulasi Biaya Karya 7.....	73
TABEL 08. Kalkulasi Biaya Karya 8.....	73
TABEL 09. Biaya Tambahan Pembuatan Karya	74
TABEL 10. Rekapitulasi Biaya.....	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Fosil <i>Gastropoda</i> (<i>Filum Molusca</i>).....	9
Gambar 02. Cangkang Kerang. (<i>Molusca Bivalvia</i>).....	11
Gambar 03. Perhiasan Kalung Penulis. Judul: bergandengan. 2017.....	14
Gambar 04. Pahat <i>Penguku</i> (lengkung)	15
Gambar 05. Pahat <i>Penyilat</i> (lurus).....	16
Gambar 06. Jenis-jenis Sambungan <i>Patri</i>	18
Gambar 07. Data Acuan 1 Perhiasan Kalung berbentuk Fosil Kerang.....	23
Gambar 08. Data Acuan 2 Perhiasan Kalung berbentuk Fosil Kerang.....	24
Gambar 09. Data Acuan 3 Tatto berbentuk Fosil Kerang.....	25
Gambar 10. Data Acuan 4 Tatto berbentuk Fosil Kerang.....	26
Gambar 11. Data Acuan 5 Lampu Tidur Berbentuk Fosil Kerang.....	27
Gambar 12. Data Acuan 6 Merak Kembar.....	28
Gambar 13. Data Acuan 7 Mermaid Moonlight.....	29
Gambar 14. Data Acuan 8 Permata Putri Duyung.....	30
Gambar 15. Sketsa Alternatif Kalung 1.....	32
Gambar 16. Sketsa Alternatif Kalung 2.....	33
Gambar 17. Sketsa Alternatif Kalung 3.....	33
Gambar 18. Sketsa Alternatif Kalung 4.....	34
Gambar 19. Sketsa Alternatif Kalung 5.....	34
Gambar 20. Sketsa Alternatif Kalung 6.....	35
Gambar 21. Sketsa Alternatif Kalung 7.....	35
Gambar 22. Sketsa Alternatif Kalung 8.....	36
Gambar 23. Sketsa Alternatif Kalung 9.....	36
Gambar 24. Sketsa Alternatif Kalung 10.....	37
Gambar 25. Sketsa Alternatif Kalung 11.....	37
Gambar 26. Sketsa Alternatif Kalung 12.....	38
Gambar 27. Sketsa Alternatif Kalung 13.....	38
Gambar 28. Sketsa Alternatif Kalung 14.....	39

Gambar 29. Sketsa Alternatif Anting 15	39
Gambar 30. Sketsa Alternatif Bros 16.....	40
Gambar 31. Sketsa Alternatif Anting 17	40
Gambar 32. Sketsa Terpilih Kalung 1	41
Gambar 33. Sketsa Terpilih Kalung 2	41
Gambar 34. Sketsa Terpilih Kalung 3	42
Gambar 35. Sketsa Terpilih Kalung 4	42
Gambar 36. Sketsa Terpilih Kalung 5	43
Gambar 37. Sketsa Terpilih Bros 6	43
Gambar 38. Sketsa Terpilih Anting 7	44
Gambar 39. Sketsa Terpilih Anting 8	44
Gambar 40. Plat Perak ketebalan 0,4 mm	45
Gambar 41. Flux Brazing	46
Gambar 42. Lerak	47
Gambar 43. Tawas.....	47
Gambar 44. Batu Hijau	48
Gambar 45. Autosol	48
Gambar 46. Lem	49
Gambar 47. Brander Gas.....	49
Gambar 48. Gembosan	50
Gambar 49. Paron.....	50
Gambar 50. Kowi.....	51
Gambar 51. Mesin Poles	51
Gambar 52. Pinset	52
Gambar 53. Tang	52
Gambar 54. Tatah logam	53
Gambar 55. Palu	53
Gambar 56. Kikir	54
Gambar 57. Jabung.....	54
Gambar 58. Amplas Halus	55
Gambar 59. Sikat logam.....	55

Gambar 60. Sikat Gigi	56
Gambar 61. Gergaji Plat	56
Gambar 62. Ngluroni	59
Gambar 63. Proses Menatah	60
Gambar 64. Proses Menatah	61
Gambar 65. Proses Menatah	61
Gambar 66. Hasil Tatah.....	62
Gambar 67. Proses Pemotongan Pola	62
Gambar 68. Proses Pemotongan Pola	63
Gambar 69. Proses Pengikiran	63
Gambar 70. Proses Pengamplasan	64
Gambar 71. Proses Sangling	65
Gambar 72. Tahap Pencucian dengan air lerak	66
Gambar 73. Tahap Pencucian dengan air lerak	67
Gambar 74. Tahap Pencucian dengan air lerak	67
Gambar 75. Tahap Pemolesan	68
Gambar 76. Tahap Pemolesan	69
Gambar 77. Tahap Pemolesan	69
Gambar 78. Karya Tugas Akhir ke 1	77
Gambar 79. Karya Tugas Akhir ke 2	78
Gambar 80. Karya Tugas Akhir ke 3	79
Gambar 81. Karya Tugas Akhir ke 4	80
Gambar 82. Karya Tugas Akhir ke 5	81
Gambar 83. Karya Tugas Akhir ke 6	83
Gambar 84. Karya Tugas Akhir ke 7	84
Gambar 85. Karya Tugas Akhir ke 8	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto Poster Pameran	90
Lampiran 2. Foto Situasi Pameran	91
Lampiran 3. Katalog	93
Lampiran 4. Biodata (CV).....	94
Lampiran 5. CD.....	96



INTISARI

Tugas Akhir ini bertujuan untuk mengekspresikan bentuk fosil kerang sebagai sumber idea inspirasi penciptaan karya seni logam. Berawal dari pengalaman masa kecil yang sering melihat gambar tentang fosil, penulis tertarik untuk menjadikan bentuk fosil sebagai sumber idea dalam penciptaan karya logam. Hal tersebut dikarenakan fosil memiliki bentuk yang cukup unik. Selain itu, penulis ingin menyampaikan kembali kepada masyarakat untuk terus menjaga dan melestarikan penemuan fosil-fosil di sekitar kita. Selain beberapa alasan di atas penulis juga mempunyai keinginan untuk menciptakan kembali fosil ke dalam media logam sesuai dengan versi penulis.

Proses penciptaan karya-karya ini dilakukan dengan hati-hati dan berurutan. Dari pencarian sumber idea, sketsa, pemilihan bahan, sampai pada tahap pengerjaan karya mentah yang menggunakan beberapa macam teknik yaitu: teknik tatah, teknik gergaji, dan teknik patri, hingga yang terakhir pemajangan karya. pemilihan yang dijadikan sumber idea pada penciptaan karya ini menggunakan beberapa teori pendukung, seperti: teori estetika, teori “metode penciptaan 3 tahap 6 langkah” teori logam.

Setelah melalui proses penciptaan yang panjang, terlahirlah delapan karya seni dengan tema fosil. Karya logam yang tercipta lebih menonjolkan ekspresi dari berbagai macam karakteristik kerang. Perhiasan fosil kerang yang diciptakan oleh penulis lebih mengarah pada sosok kerang yaitu bentuk kerang satu cangkang dan dua cangkang .

Kata Kunci: Fosil Kerang, Penciptaan, Perhiasan, Logam

ABSTRACT

This Final Project aims to express the form of fossil shells as a source of inspiration idea of the creation of metal artwork. Starting from a childhood experience that often sees images of fossils, the author is interested in making the fossil form as the source of ideas in the creation of metal works. This is because fossils have a unique shape. In addition, the authors wish to convey back to the public to continue to maintain and preserve the discovery of fossils around us. In addition to some of the above reasons the author also has a desire to recreate fossils into metal media according to the author's version.

The process of creating these works is done carefully and consecutively. From searching the source of ideas, sketches, selection of materials, to the stage of crude workmanship using a variety of techniques, namely: tatah techniques, saw technique, and solder techniques, until the last exhibition work. the selection of the source ideas on the creation of this work using several supporting theories, such as: the theory of aesthetics, the theory of "method of creation 3 stages 6 steps" metal theory.

After going through a long process of creation, there were eight works of art with a fossil theme. The work of metal that is created further highlight the expression of various characteristics of shellfish. Fossil jewelry shells created by the author leads more to the shell of a shell that is a shell of one shell and two shells.

Keywords: Fossil Shells, Creation, Jewelry, Metal

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Dizaman modern dan canggih, ragam karya seni yang diharapkan dapat terwujud dengan bantuan mesin modern masa kini. Akan tetapi tidak semua pekerjaan karya seni dapat mengandalkan mesin modern, seperti halnya pekerjaan menatah, mengukir dan sebagainya karena membutuhkan teknik, rasa, dan alat. Sebagaimana karya seni yang penulis ciptakan, berjudul “Bentuk Fosil Kerang sebagai Sumber Penciptaan Karya Logam”.

Fosil (bahasa Latin: *fossa* yang berarti "menggali keluar dari dalam tanah") adalah sisa-sisa peninggalan makhluk hidup yang menjadi bentuk batu atau mineral. Fosil terbentuk dengan proses penghancuran peninggalan organisme yang pernah hidup, akan tetapi proses tersebut dapat terjadi ketika tumbuhan atau hewan terkubur dalam kondisi lingkungan yang bebas oksigen (gas dengan rumus O₂, tidak berwarna, tidak berasa, dan tidak berbau). Tidak sedikit fosil ditemukan dalam bentuknya yang asli sebab dalam beberapa kasus, kandungan mineralnya berubah dan terlarut sehingga membentuk seperti sebuah cetakan.

Bentuk yang asli dalam fosil kerang mendorong penulis untuk menjadikannya sebuah idea. Bentuknya yang berupa batu makhluk purba membuat penulis penasaran terhadap bentuknya jika di ekspresikan menggunakan bahan logam. Menjawab rasa penasaran tentang salah satu

bentuk fosil kerang, penulis melihat berita tentang penemuan fosil kerang raksasa di wilayah NTT pada tahun 2015 lalu. Berita tersebut memiliki persoalan yang membawa penulis untuk membuat karya seni berbentuk fosil kerang, karena setiap penemuan fosil atau benda langka tersebut hanya ditempatkan di museum, tidak dapat dinikmati dan dilihat semua orang. Oleh karena alasan yang terdapat dalam berita, penulis berencana menerapkan bentuk fosil kerang ke dalam bentuk karya logam, seperti dalam bentuk perhiasan, dan pernak-pernik lainnya.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas, bagaimana bentuk fosil dapat dinikmati dalam seni perhiasan kalung atau anting menggunakan proses tatah dalam media logam sebagai media eksplorasi.

C. Tujuan Dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Mewujudkan idea, gagasan, serta ekspresi melalui karya seni kriya logam.
- b. Memberikan daya ingat dan pengetahuan kepada menikmati karya seni logam fosil kerang yang tidak hanya dapat diketahui melalui museum, tetapi dapat dinikmati lewat karya seni.

- c. Menumbuhkan rasa kepedulian penulis dan masyarakat terhadap benda yang tercipta oleh proses alam ini, sungguh memerlukan waktu cukup lama.

2. Manfaat

- a. Mengangkat keindahan alam melalui kreativitas, untuk menambah ide dan hasil penciptaan karya kriya logam.
- b. Harapan dapat melengkapi kebutuhan hidup dan dapat mempercantik tampilan seseorang (perempuan).
- c. Media komunikasi antara pencipta dan penikmat karya seni perhiasan, khususnya wanita dan pencinta fosil.

D. Metode Pendekatan Dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

- a. Metode Pendekatan Estetika

Estetika adalah salah satu ilmu yang membahas bagaimana keindahan bisa terbentuk, dan bagaimana supaya dapat merasakannya. Estetika dalam konteks penciptaan menurut John Hosper (09 juni 1918) "filsafat ilmu tentang keindahan" merupakan bagian dari suatu ilmu yang berkaitan termasuk dengan proses penciptaan karya seni.

Keindahan karya seni dapat dikelompokkan dalam dua kategori yaitu keindahan objektif dan keindahan secara subjektif. Keindahan objektif di dasari faktor unsur – unsur visual seni yang

dapat kita amati sehingga karya seni itu dinilai indah. merupakan sesuatu yang dapat dipandang. Sementara keindahan subjektif didasari oleh pengalaman estetik dan persepsi dari pengamatan seni terhadap benda seni. Pernyataan tentang keindahan subjektif ini diperkuat oleh Nanang Ganda Prawira dan Dharsono (2003:2) dalam buku yang berjudul Pengantar Estetika Dalam Seni Rupa :

“Keindahan dalam arti yang luas, merupakan pengertian semula dari bangsa Yunani. Pengertian keindahan yang seluas – luasnya meliputi: Keindahan seni, keindahan alam, keindahan moral, keindahan intelektual. Keindahan dalam arti terbatas, lebih disempitkan sehingga hanya menyangkut benda – benda yang diserap dengan penglihatan yakni berupa keindahan dari bentuk dan warna secara kasat mata.”

2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data

a. Studi pustaka

Mengukaji data dan sumber-sumber yang relevan berupa buku, majalah, dan jurnal yang berkaitan dengan tema tugas akhir ini.

b. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dimana peneliti atau kolaboratornya mencatat informasi. Sumber informasi dan data tersebut selanjutnya digunakan untuk mewujudkan karya yang akan diciptakan. (Gulo, 2002:116).

c. Studi Empirik

Merupakan pengumpulan data yang di peroleh dari pengamatan dan proses praktik pembentukan karya yang pernah ada yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung, sehingga berguna untuk menciptakan karya dengan bentuk-bentuk dari kreasi baru.

3. Metode Penciptaan

Pada proses penciptaan karya seni kriya ini mengacu pada metode penciptaan menurut SP. Gustami dalam bukunya yang berjudul Butir-Butir Mutiara Estetika Timur. Menurut SP. Gustami secara metodologis, terdapat tiga tahap enam langkah penciptaan seni kriya. Tiga tahap tersebut terdiri dari Eksplorasi data, Perencanaan, dan Perwujudan (Gustami, 2007:329-332).

Tahap Eksplorasi Meliputi Aktivitas penjelajahan menggali sumber idea, 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 idea sebelum membuat sketsa.

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 berguna bagi perwujudannya. penulis kemudian membuat beberapa sketsa alternatif dan kemudian memilih sketsa terpilih untuk diwujudkan.

Tahap Perwujudan, bermula dari pembuatan sketsa alternatif atau gambar teknik yang telah disiapkan menjadi beberapa bagian, kemudian ditemukan kesempurnaan karya yang dikehendaki. Sketsa itu bisa dibuat dalam ukuran miniatur, bisa pula dalam ukuran sebenarnya, Setelah ditentukan sketsa terpilih penulis kemudian melanjutkan langkah berikutnya yaitu membuat sketsa tersebut kedalam ukuran sebenarnya.

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 pemecahan.
- 2) Menggali teori, sumber, referensi serta acuan visual. Usaha ini untuk memperoleh data material, 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 prototipe, dibangun berdasarkan gambar teknik yang telah disiapkan.
- 5) Perwujudan realisasi rancangan atau prototipe kedalam karya nyata sampai *finishing* dan kemasan.
- 6) Melakukan evaluasi terhadap hasil dari perwujudan. Hal ini bisa dilakukan dalam bentuk pameran atau respon dari masyarakat.

