

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Kejadian atau peristiwa dalam kehidupan dapat menimbulkan ide atau inspirasi untuk berkarya. Lahirnya suatu karya seni tidak hanya dilandasi oleh faktor keinginan akan tetapi ada beberapa faktor lain yang dapat mempengaruhi, antara lain adalah peristiwa yang dialami dalam suatu kegiatan atau aktivitas dari hobi. Hobi merupakan sesuatu kegiatan rekreasi yang bisa dilakukan pada waktu luang. Selain itu, hobi dapat juga bertujuan untuk memenuhi keinginan serta kesenangan, hobi tersebut dapat berupa hobi memelihara hewan.

Beberapa jenis hewan sering dijadikan sebagai binatang kesayangan, salah satunya adalah jenis ikan, ikan inipun sangat beragam jenisnya, yaitu ikan paus, ikan gurame, ikan nila, ikan lele, ikan gabus, ikan cupang dan masih banyak ikan yang lainnya. Salah satu dari jenis ikan tersebut itu adalah Ikan cupang, yang sangat digemari oleh masyarakat baik tua maupun muda. Bahkan anak-anak juga menggemarnya untuk dijadikan ikan aduan.

Ikan cupang masuk dalam golongan ikan hias, jenisnya sangat beragam, dan mempunyai warna yang sangat indah. Ikan ini berasal dari negara Singapura, Thailand dan Malaysia, di daerah tersebut ikan-ikan ini mudah ditemukan di parit, sawah, kolam, maupun di genangan air, di tanah alam bebas.

Ikan cupang dari tahun ke tahun mengalami perkembangan yang pesat, hasil penangkaran juga bermacam-macam. Berbagai warna-warni indah pada ikan pada dasarnya dihasilkan oleh sel-sel pigmen (*chromatophore*) yang terletak pada kulit ikan. Keindahan ikan cupang tersebut sangat bervariasi, terlihat dari bentuk yang mampu menarik perhatian bagi penikmat keindahan di Indonesia maupun di negara lain.

Ikan cupang ada sejak era 1960 cupang sudah dikenal oleh masyarakat. Penggemarnya tidak terbatas pada anak-anak saja, tapi orang dewasa pun menyukainya tanpa dibatasi oleh tingkat pendidikan dan status ekonomi. Bahkan bukan orang Indonesia saja, tetapi kepuleran ikan cupang sudah menyebar hingga ke mancanegara terutama negara Eropa. Ada dua tipe ikan cupang yang dikenal masyarakat, yaitu ikan cupang adu dan ikan hias. Perbedaan kedua jenis cupang ini hanya terletak pada bentuk siripnya saja. Cupang adu bersirip pendek dan kaku, sedangkan ikan cupang hias bersirip panjang, demikian yang ditegaskan oleh (Bambang Eka Perkasa, 2001:5)

Ikan cupang sendiri mempunyai keunikan atau sifat istimewa yang tidak dimiliki oleh setiap hewan air, yaitu dari bentuk dan karakternya, ikan ini memiliki bentuk yang indah dan gemulai serta cenderung lebih agresif dibandingkan dengan ikan lainnya. Ikan cupang hewan *karnivora* yang bersifat pemangsa, dan salah satu ciri dari hewan pemangsa ialah cenderung mendominasi habitat tempat tinggal. Ikan cupang divisualisasikan sedemikian rupa sesuai dengan kreativitas pencipta. Karya seni yang dihasilkan merupakan pengalaman estetis terhadap apa yang dirasakan, dilihat dan dinikmati untuk dituangkan dalam karya, sehingga ciri khas dalam karya tersebut akan muncul, seperti yang diungkapkan Soedarso Sp, bahwa:

Seni adalah karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya; pengalaman batin tersebut disajikan secara indah atau menarik sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang menikmatinya. Kehadiran tidak didorong oleh hasrat memenuhi kebutuhan manusia yang pokok, melainkan usaha untuk melengkapi dan menyempurnakan derajat kemanusiaannya, memenuhi kebutuhan yang spiritual sifatnya, demikian penegasan (Soedarso Sp,1990:5).

Ikan cupang adalah salah satu jenis ikan yang memiliki daya tarik bagi setiap orang yang melihatnya. Dari bentuk dan gerakannya, ikan cupang sangat elok dipandang mata, dengan penempatan yang bagus dan indah, maka akan menentramkan hati dan jiwa seseorang yang menikmatinya. Penulis hanya tertarik pada ikan hias jenis cupang, dan akan divisualkan dalam karya seni kriya logam.

Sehubungan dengan hal tersebut, penulis ingin mengajak masyarakat untuk dapat mengenal lebih dekat ikan cupang dari segi estesisnya, dengan memvisualisasikan ikan cupang tersebut dalam bentuk 2 (dua) dimensi dan 3 (tiga) dimensi.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana memvisualisasikan ikan cupang ke dalam karya kriya logam?

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

- a. Memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar sarjana di Jurusan Kriya.

- b. Memenuhi kebutuhan batin pencipta maupun para penikmat seni rupa pada umumnya.
- c. Menciptakan karya seni kriya logam dengan objek ikan cupang sebagai sumber ide dan gagasan.

2. Manfaat Penciptaan

1. Mengembangkan bentuk-bentuk karya seni khususnya kriya logam.
2. Dapat dinikmati dari segala aspek baik dari segi visualnya maupun dari segi makna yang terdapat pada karya seni tersebut.
3. Menambah wawasan dan pengetahuan masyarakat.
4. Karya yang dihasilkan dapat diterima oleh masyarakat sebagai kebutuhan estetis.
5. Sebagai media ekspresi terhadap objek, dan memberikan manfaat bagi penulis maupun penikmat karya seni.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Metode Pendekatan estetis

Metode pendekatan yang digunakan adalah metode pendekatan estetis, metode ini merupakan metode yang memuat akan nilai keindahan yang menyangkut pengalaman estetis dari seseorang dalam hubungannya dengan segala sesuatu yang dilihatnya, sehingga mewujudkan bentuk yang memberi kepuasan dan rasa-indah karena

keserasian dan keseimbangan bentuknya, demikian yang diungkapkan oleh (A.A.M. Djelantik,1999: 20).

b. Metode Pendekatan empiris

Metode pendekatan ini berdasarkan pada pengalaman penulis dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, yang berpengaruh terhadap dalam pembuatan karya seni. Pengalaman ini berupa pengalaman suatu aktivitas yang menyangkut pada penciptaan karya.

2. Metode penciptaan

Pembuatan karya seni harus dilakukan secara tersusun untuk memudahkan pengerjaan suatu karya, kematangan konsep yang sudah dirancang dalam proses pengolahan akan mengalami perubahan, tetapi perubahan tersebut wajar jika tidak secara keseluruhan, baik dari segi wujud, isi maupun dari konsep rancangan karya tersebut. Metode penciptaan ini, mengacu pada pendapat (SP. Gustami, 2004:30) dalam bukunya yang berjudul *Proses Penciptaan Seni Kriya "Untaian Metodologis"* mengungkapkan, metode penciptaan terdiri dari Tiga Langkah Proses Penciptaan Seni kriya, yaitu sebagai berikut:

a. Eksplorasi

Meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah, penelusuran penggalian, pengumpulan data dan referensi, berikut pengolahan dan analisis data

untuk mendapatkan simpul penting, konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan.

b. Perancangan

Tahap perancangan yang dibangun berdasarkan butir-butir penting hasil analisis yang dirumuskan, diteruskan dengan memvisualisasikan gagasan dalam bentuk sketsa alternatif, kemudian ditetapkan pilihan sketsa terbaik sebagai rancangan dalam perwujudan.

c. Perwujudan

Tahap perwujudan bermula dari pembuatan model sesuai sketsa alternatif atau gambar teknik yang telah disiapkan, kemudian dijadikan model sampai ditemukan kesempurnaan karya yang diinginkan. Selanjutnya diwujudkan ke dalam bentuk karya 2 dimensi dan 3 dimensi. Wujud harus bisa ditampilkan dan dapat dinikmati oleh penikmat yang mengandung dua unsur yang mendasar yaitu, bentuk (*form*) dan struktur (*structure*), demikian penegasan (A.A.M Djelantik,1999:18).