

BENTUK EKOSISTEM PENYU

PADA KARYA LOGAM



PROGRAM STUDI S-1 KRIYA

JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA

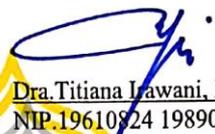
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2021

Tugas Akhir Kriya Berjudul:

BENTUK EKOSISTEM PENYU PADA KARYA LOGAM diajukan oleh Wiguna, NIM 1611938022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (Kode Prodi: 90211), telah disetujui oleh Tim Pembimbing Tugas Akhir pada tanggal 31 Mei 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


Dra. Titiana Irawani, M.Sn
NIP.19610824 198903 2 001 /NIDN 0024086108

Pembimbing II/Anggota


Drs. Rispul, M.Sn
NIP.19631104 199303 1 001 /NIDN 0004116307

Cognate/Anggota


Indro Baskoro Miko Putro, S.Sn., M.Sn.
NIP.19741225 199903 1 001 /NIDN 0025127405

Ketua Jurusan/Ketua Program Studi S-1 Kriya


Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A.
NIP. 19620729 199002 1 001 /NIDN 003047406

Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP. 19691108 1993031001
NIDN. 0008176906

KATA PENGANTAR

Segala puji dan rasa syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, serta kasih sayang-Nya sehingga proses pengerjaan tugas Tugas Akhir yang berjudul “Bentuk Ekosistem Penyua pada Karya Logam” dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Penulisan laporan ini guna untuk memenuhi salah satu syarat meraih gelar Sarjana di Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan, bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih yang tulus diberikan kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A., selaku Ketua Program Studi Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dra. Titiana Irawani, M.Sn. Dosen Pembimbing I yang selalu memberikan semangat dan pengarahan;
5. Drs. Rispul, M.Sn. Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan semangat dan pengarahan;
6. Indro Baskoro Miko Putro, S.Sn., M.Sn., selaku *Cognate* (Penguji Ahli) yang telah memberikan bimbingan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan;
7. Seluruh Dosen dan Karyawan di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Indonesia Yogyakarta;
8. Seluruh staf karyawan perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas bantuan dalam mencari sumber literatur dalam Tugas Akhir ini;
9. Orang tua tercinta, Bapak Usman, Ibu Dewi, Adik Defitriyani yang selalu mendoakan dan memberi semangat;
10. Kepada teman-teman dan sahabat terdekat yang selalu memberikan dukungan semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini;

11. Kepada pihak yang berjasa *editing*, fotografer, yang telah membantu serta memberikan jasa maupun dukungan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Keluarga Besar FORMMISI-YK;
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu –per satu, semoga Allah SWT membalas dan mengganti kebaikan kalian semua;

Yogyakarta, 17 Mei 2021

Wiguna



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	2
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	3
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	6
A. Sumber Penciptaan.....	6
B. Landasan Teori.....	13
BAB III PROSES PENCIPTAAN	17
A. Data Acuan.....	17
B. Analisis Data Acuan.....	20
C. Rancangan Karya	22
D. Proses Perwujudan	34
1. Bahan dan Alat.....	34
2. Teknik Pengerjaan.....	41
3. Tahap Perwujudan Karya.....	43

4. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	49
BAB IV TINJAUAN KARYA	52
A. Tinjauan Umum	52
B. Tinjauan Khusus	53
BAB V PENUTUP	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	62
DAFTAR LAMAN	63
LAMPIRAN	64



INTISARI

Penciptaan Karya Tugas Akhir yang berjudul Bentuk Ekosistem Penyu pada Karya Logam, merupakan sebuah wujud ekspresi dari penulis yang memiliki ketertarikan dengan ekosistem penyu. Penulis terinspirasi bagaimana keindahan dari bentuk tubuh penyu yang memiliki detail yang menarik dan memiliki nilai-nilai estetis. Bentuk penyu yang indah akan divisualisasi dengan daya imajinasi dan kreatifitas penulis sehingga menjadi sebuah karya seni kriya logam yang menarik.

Metode pendekatan yang digunakan dalam proses penciptaan karya Tugas Akhir ini adalah pendekatan estetika dari A.A.M Djelantik dan zoologi, sedangkan metode penciptaan yang digunakan yakni metode penciptaan *Practice Based Ressearch*. Teknik pembuatan yang digunakan dalam proses penciptaan ini adalah teknik ukir logam dan teknik cor logam.

Karya yang dihasilkan dalam Tugas Akhir ini berupa karya kriya menggunakan media logam dengan sumber ide utama bentuk ekosistem penyu. Karya yang dihasilkan sebanyak tiga karya dari bentuk ekosistem penyu, menjadi sebuah karya seni logam tiga dimensi dan dua dimensi. Karya-karya yang diciptakan lebih mengunggulkan detail tekstur dari bentuk penyu sebagai *point of interest*. Penciptaan karya ini diharapkan menjadi referensi, yang mampu menginspirasi dalam mewujudkan ide gagasan kedalam bentuk karya seni logam.

Kata Kunci: *Bentuk Penyu dan Karya logam*

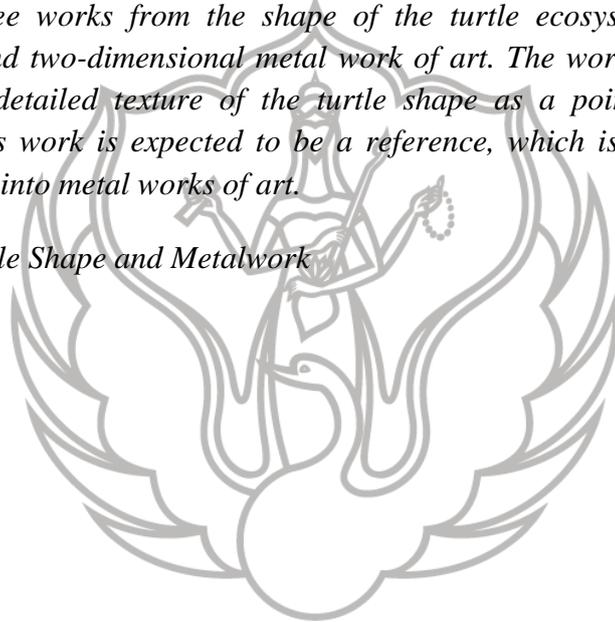
ABSTRACK

*The creation of the Final Project entitled *The Form of the Turtle Ecosystem in Metal Works*, is a form of expression from the author who has an interest in the turtle ecosystem. The author was inspired by the beauty of the turtle's body shape which has interesting details and has aesthetic values. The beautiful shape of the turtle will be visualized with the imagination and creativity of the author so that it becomes an interesting metal craft art.*

The approach method used in the process of creating this final project is the aesthetic approach of A.A.M Djelantik and zoology, while the creation method used is the creation method of Practice Based Research. The manufacturing techniques used in this creation process are metal carving techniques and metal casting techniques.

The work produced in this final project is in the form of craft work using metal media with the main idea being the form of a turtle ecosystem. The resulting works are three works from the shape of the turtle ecosystem, into a three-dimensional and two-dimensional metal work of art. The works that are created prioritize the detailed texture of the turtle shape as a point of interest. The creation of this work is expected to be a reference, which is able to inspire in realizing ideas into metal works of art.

Keywords: *Turtle Shape and Metalwork*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia yang secara geografis terletak pada posisi strategis, yakni di persilangan antara dua benua (Benua Asia dan Benua Australia), dan dua samudera (Samudera Hindia dan Samudera Pasifik). Negara Indonesia terdiri dari wilayah laut yang luas, bahkan dua pertiga wilayah negeri kita adalah lautan. Lautan Indonesia pun kaya akan keanekaragaman hayati salah satunya adalah penyu. Indonesia menjadi satu dari sedikit negara yang menjadi habitat penyu.

Keberadaan Indonesia sebagai tempat habitat bagi penyu dinilai karena lokasinya yang berada di kawasan Khatulistiwa. Letak ekuator ini menyebabkan Indonesia memiliki perairan hangat yang dibutuhkan oleh penyu sebagai makhluk reptil berdarah dingin. Selain itu, Indonesia juga kaya akan kekayaan flora laut seperti terumbu karang. Hal ini juga yang menjadi daya tarik bagi penyu untuk betah berlama-lama di perairan Indonesia. Lantaran terumbu karang adalah tempat favorit ubur-ubur, makanan penyu. Selain itu banyak tempat yang cocok untuk penyu bertelur, yaitu pantai pasir putih seperti pantai Selatan Jawa Barat, pantai Selatan Bali, Kalimantan Tengah, pantai Selatan Lombok, Alas Purwo di Jawa Timur, Bengkulu, Pulau Cange di Sulawesi Selatan, Kabupaten Bintan Kepulauan Riau, Kepulauan Karimun, hingga kepulauan Natuna.

Penyu mempunyai pertumbuhan yang sangat lambat dan memerlukan berpuluh-puluh tahun untuk mencapai usia reproduksi. Penyu dewasa hidup bertahun-tahun di satu tempat sebelum bermigrasi untuk kawin dengan menempuh jarak yang jauh hingga 3000 km dari area tempat makan ke pantai peneluran. Penyu mempunyai *strong homing instinct* (sifat kembali ke rumah) yang kuat, yaitu migrasi antara lokasi *feeding grounds* (mencari makan) dengan *breeding ground* (lokasi bertelur). Migrasi ini dapat berubah akibat berbagai alasan, misalnya perubahan iklim, kelangkaan pangan di alam banyaknya predator

termasuk gangguan manusia, dan terjadi bencana alam yang hebat di daerah peneluran, misalnya tsunami.

Menurut Konvensi dalam *Convention on International Trade in Endangered Species* (Lingkup Perdagangan Internasional Satwa Terancam Punah). Semua jenis penyu masuk di Appendix-1, yang berarti semua jenis penyu masuk dalam daftar satwa liar yang hampir punah yang harus dilindungi dari segala bentuk perdagangan Internasional. Indonesia sebagai salah satu negara anggota CITES juga membuat suatu perlindungan terhadap penyu. Perlindungan tersebut dibuat dalam bentuk Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1990 Tentang Konservasi Sumber daya alam Penyu dan telurnya dapat diancam hukuman penjara maksimal 5 tahun penjara.

Keindahan bentuk penyu ditunjukkan dari karapas yaitu bagian tubuh yang dilapisi zat tanduk, terdapat dibagian punggung dan berfungsi sebagai pelindung. Ketertarikan penutup pada bagian dada dan perut plastron, pada keeping penghubung antara bagian pinggir karapas dengan plastron, sehingga sangatlah bagus untuk dijadikan referensi atau konsep dalam pembuatan sebuah karya seni kriya logam. Membuat karya seni kriya logam yang mengambil ide bentuk ekosistem penyu. Karya yang dibuat yaitu karya non fungsional atau karya hiasan yang ditunjukkan kepada semua orang untuk mengenal ekosistem penyu disajikan dalam bentuk karya dua dimensi dan karya tiga dimensi dengan menggunakan media logam.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan uraian diatas, dapat ditarik beberapa permasalahan antara lain:

1. Bagaimana konsep dan proses perwujudan karya seni logam dengan sumber ide bentuk ekosistem penyu pada karya logam?
2. Bagaimana hasil jadi perwujudan karya logam dengan konsep bentuk ekosistem penyu?

C. Tujuan Dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Mengetahui konsep, ide, gagasan, ke dalam karya seni logam yang terinspirasi dari bentuk ekosistem penyu.
- b. Mengetahui proses perwujudan karya seni logam dengan bentuk ekosistem penyu.
- c. Mengetahui hasil jadi karya logam dengan konsep bentuk ekosistem penyu.

2. Manfaat

- a. Memberikan pengetahuan mengenai penciptaan dalam karya seni kriya logam bagi masyarakat, terutama bagi penikmat seni kriya logam.
- b. Memberikan inspirasi dan kajian dalam penciptaan karya-karya seni pada seniman senirupa.
- c. Memberikan pengaruh positif pada masyarakat mengenai hasil karya seni logam.

D. Metode Pendekatan Dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetika

Estetika merupakan suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek yang disebut keindahan. Estetika berasal dari bahasa Yunani yang berarti perasaan atau sensitivitas, erat kaitannya dengan selera perasaan. Menurut Djelantik (2004:15), semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek mendasar yang berkaitan dengan ciri-ciri keindahan, yaitu: wujud (rupa), bobot (isi), dan penampilan (penyajian).

Pendekatan Estetika dalam penciptaan karya yang akan diwujudkan, berkaitan erat dengan selera perasaan untuk pengembangan bentuk ekosistem penyu menjadi karya logam. Melalui Pendekatan Estetika ini permasalahan perancangan desain, bentuk, struktur, komposisi dan nilai-nilai keindahan lainnya yang diwujudkan dapat diterjemahkan melalui ranah seni rupa yang tepat.

b. Pendekatan Zoologi

Pendekatan Zoologi dibutuhkan dalam penciptaan karya seni ini, karena merupakan sarana edukasi masyarakat, penulis menggunakan pendekatan ilmu Zoologi agar dapat menyampaikan informasi tentang penyu secara tepat dan real kepada masyarakat. Pendekatan dari sudut pandang zoologi dinilai paling logis dengan tujuan karya yang akan dibuat, karena membantu penulis untuk mengetahui klasifikasi ilmiah, populasi, penyebaran, habitat, dan bentuk penyu. Untuk itu maka diperlukan data-data tentang hewan tersebut yang dikaji secara zoologi.

2. Metode Penciptaan

Metode Penciptaan diperlukan dalam melaksanakan proses perwujudan suatu karya, untuk penciptaan karya seni yang bernilai estetis dan memiliki makna sebagai pengalaman seni bagi penikmatnya. Metode Penciptaan yang digunakan untuk mewujudkan karya seni logam dengan tema bentuk ekosistem penyu, menggunakan *Practice Based Ressearch*. Malin, Ure, dan Gray (1996:1) mengatakan,

Penelitian berbasis praktek merupakan penelitian yang paling tepat untuk para perancang. Karena, pengetahuan baru yang didapat dari penelitian dapat diterapkan secara langsung pada bidang yang bersangkutan dan peneliti melakukan yang terbaik menggunakan kemampuan yang telah dimiliki pada subjek kajian tersebut.

Abdullah (2010 vol 18.1:44) menjelaskan *Practice Based Research* (Penelitian Berbasis Praktik) mencakup tiga elemen penelitian penting yang dikategorikan ke dalam segitiga yaitu: pertanyaan penelitian (Research Question), metode penelitian (Research Methods), dan konteks penelitian yang harus dijabarkan dalam praktik penelitian itu sendiri (meski tidak dibatasi secara khusus). Ketiga poin tersebut kemudian dijabarkan dengan pemikiran dari metode penciptaan *Practice Based Research* sebagai berikut:

- a. *Literature Research* (penelitian dari data tertulis) atau studi pustaka yang diakses melalui buku, jurnal penelitian, majalah, surat kabar, artikel, foto, gambar, maupu internet. Data yang dicatat merupakan data yang berkaitan dengan sumber ide yaitu: karya kriya logam dan objek penciptaan ekosistem penyu. Data ini kemudian dianalisis sehingga dapat dijadikan sebagai acuan dalam perwujudan karya.
- b. *Visual Research* (pengamatan bentuk visual) pada proses ini data yang didapat merupakan dari pengamatan visual pada objek penciptaan maupun analisa pada karya-karya sebelumnya yang dilakukan dengan observasi. Pada tahapan ini observasi dilakukan dengan melihat secara langsung jenis-jenis karya logam *fine art* untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai bahan maupun teknik pengerjaan yang akan diterapkan.
- c. *Practice* (perwujudan) setelah keseluruhan data tertulis maupun visual diperoleh maka dapat dilanjutkan pada proses perwujudan yang meliputi:
 - 1) Pembuatan *drawing* (sketsa) dilakukan guna mendapatkan suatu karya yang sesuai dengan ide kreatif yang akan diwujudkan. Pada proses ini ide yang dituangkan akan diolah dan dikembangkan hingga mendapatkan desain terbaik.
 - 2) Perwujudan, proses perwujudan pada karya logam ini menggunakan beberapa teknik seperti: ukir logam, cor logam dengan bahan utama aluminium. Hasil dari proses perwujudan ini merupakan *outcome* dari ketiga poin yang meliputi *Practice Based Research*.

Data yang dihasilkan dari penelitian berbasis praktik tidak hanya terwujud dalam bentuk visual karya. Setiap langkah dan kendala pada proses perwujudannya merupakan bentuk hasil dari penelitian tersebut.