

**BENTUK EKOSISTEM PENYU
PADA KARYA LOGAM**



**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

**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. Rispuh, M.Sn
NIP. 19631104 199303 1 001 /NIDN. 0004116307

Mengetahui,
Ketua Jurusan Kriya /Program Studi
S-1 Kriya / Anggota


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

BENTUK EKOSISTEM PENYU PADA KARYA LOGAM

Wiguna

Titiana Irawani

Rispul

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*

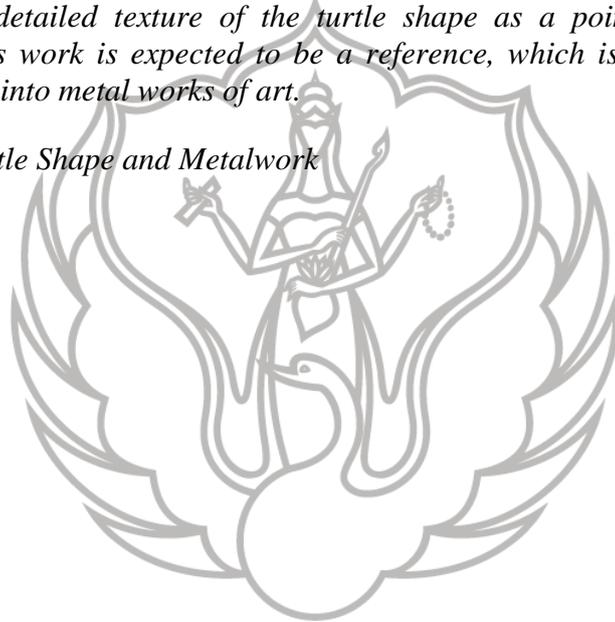
ABSTRACK

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*



A. Pendahuluan

1. 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 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 Cangke 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 *feeding grounds* (lokasi 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 keping 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.

2. Rumusan dan Tujuan Penciptaan

a. Rumusan Penciptaan

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?

b. Tujuan Penciptaan

1. Mengetahui konsep, ide, gagasan, ke dalam karya seni logam yang terinspirasi dari bentuk ekosistem penyu.
2. Mengetahui proses perwujudan karya seni logam dengan bentuk ekosistem penyu.
3. Mengetahui hasil jadi karya logam dengan konsep bentuk ekosistem penyu.

3. Teori dan Metode Penciptaan

a. Teori Penciptaan

1. Teori Estetika

Estetika merupakan suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek yang disebut keindahan. Menurut Djelantik, (2004:15) semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek mendasar yang berkaitan dengan ciri-ciri keindahan, yaitu

a. Wujud

Wujud mempunyai arti yang lebih luas daripada rupa yang lazim dipakai dalam kata seni rupa. Wujud terdiri dari *form* (bentuk) dan susunan atau *structure* (struktur).

b. Bobot

Bobot merupakan isi yang terkandung dalam benda atau peristiwa melalui apa yang dilihat dan dirasakan atau dihayati. Bobot meliputi *mood* (suasana), *idea* (gagasan) dan *massage* (pesan).

c. Penampilan

Penampilan berhubungan dengan cara penyajian atau penyuguhan kesenian kepada para pengamat kesenian. Tiga unsur yang berperan didalam penampilan yaitu: *talent* (bakat), *skill* (keterampilan) dan sarana atau media.

2. Teori Zoologi

Zoologi adalah cabang ilmu biologi yang mempelajari tentang hewan. Kata Zoologi berasal dari bahasa Yunani kuno, *zologi* yang berarti hewan, dan *logos* yang berarti pengetahuan. Hewan yang menjadi objek kajian ilmu zoologi adalah organisme yang diklasifikasikan dalam *Kingdom Animalia*. Zoologi dapat pula diartikan kumpulan fakta-fakta dan konkret berdasarkan studi ilmiah pada hewan. Kajian-kajian ilmiah yang dilakukan pada hewan bertujuan untuk mendapatkan pemahaman dari struktur dan aktifitas hewan, yang tidak hanya terpaku pada hewan itu sendiri, tetapi juga mengkaji hubungan mereka dengan bagian dunia yang organik maupun anorganik (Hegner, 1910:1). Untuk memenuhi tujuan penciptaan karya seni ini sebagai sarana edukasi masyarakat, maka diperlukan pendekatan dari ilmu zoologi supaya penulis dapat mengetahui karakter fisik dari penyu dan menyampaikan informasi tentang penyu secara tepat dan real kepada masyarakat.

b. 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).

B. Hasil dan Pembahasan

1. Data Acuan



Gambar 1. Penyu Sisik

(Sumber: www.nationalgeographic.penyu.sisik.com diakses tgl 6 agustus 2020 pukul 21.00WIB)



Gambar 2. Tukik Penyu yang Menetas dari Telur

(Sumber: <https://www.suara.com/foto/2020/08/09/070000/melihat-penetasan-telurpenyu-secara-seni-alamiah> diakses tgl 20 mei 2021 pukul 03.10WIB)



Gambar 3. Karya Ki Muja Sangkerta

(Sumber: https://jurnalmahasiswa.unesa/jurnal_seni_rupa.acid diakses tgl 6 agustus 2020 pukul 20.30 WIB)

2. Analisis Data Acuan

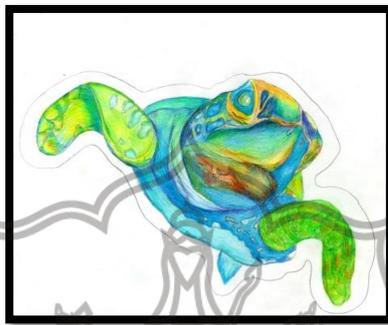
Keindahan bentuk Penyu Sisik dapat dilihat pada gambar sembilan. Pada gambar tersebut dapat dilihat keunikan bentuk karapas. Karapas merupakan bagian tubuh penyu yang dilapisi zat tanduk, terdapat pada bagian punggung dan berfungsi sebagai pelindung. Ketertarikan penulis pada plastron (penutup pada bagian dada dan perut penyu), pada penghubung antara bagian pinggir karapas dengan plastron, sehingga sangatlah bagus buat dijadikan referensi atau konsep dalam pembuatan sebuah karya seni kriya logam. Membuat karya seni kriya logam yang mengambil ide dari bentuk ekosistem penyu.

Penyu pada gambar tiga belas, adalah tukik yang biasa disebut anakan penyu. Tukik pada gambar diatas merupakan tukik yang keluar dari cangkang telur. Tukik menetas setelah sekitar 7-12 minggu. Kelompok tukik memerlukan waktu dua hari atau lebih untuk

mencapai permukaan pasir, biasanya pada malam hari. Untuk menemukan arah ke laut tukik berpatokan pada arah yang paling terang serta menggunakan topografi garis horison di sekitarnya.

Gambar empat belas, merupakan sebuah karya yang mengekspresikan dengan mengolah bahan plat logam dengan wujud yang tidak beraturan. Karya dari seniman kontemporer Ki Mujar Sangkerta, yang mengekspresikan bentuk karya cerita wayang alternative yang berbahan dasar logam. Suatu pengungkapan hasrat kepuasan sang seniman terhadap cerita wayang yang dituangkan kedalam karya logam tersebut. Karya Ki Mujar menggunakan teknik tatah logam dan dikombinasikan dengan warna-warna yang begitu unik.

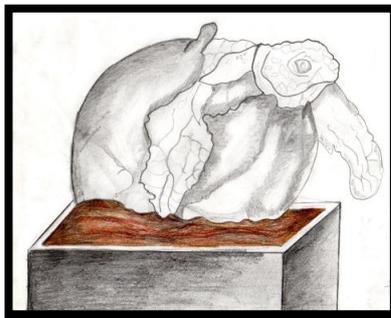
3. Sketsa Terpilih



Gambar 4



Gambar 5



Gambar 6

4. Proses Perwujudan

A. Bahan dan Alat

Dalam perwujudan karya, Penulis menggunakan bahan seperti : plat aluminium, Triplek, Jabung, hcl, Thinner, Autosol, cat, cat epoxy, lem fox kuning, dempul, lem fox putih, super gips. Alat yang digunakan berupa : pahat ukir logam, palu, gunting, sikat kawat, pinset, tang, scroll logam, gerindra, kompresor, tang rivet, meteran, *spray gun*, kuas.

B. Teknik pengerjaan

Adapun teknik-teknik yang akan penulis gunakan untuk pembuatan karya logam ini antara lain:

1. Teknik Pengukiran
 - a. Teknik Megukir Rancangan
 - b. Teknik Mengukir Wudulan
 - c. Teknik Mengukir Endak-endakan
2. Teknik Cor Logam

C. Proses penciptaan karya yaitu :

- a. Mendesain pola yang akan diciptakan.
- b. Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.
- c. Menyiapkan bahan plat aluminium , triplek.
- d. Memotong, membentuk, membubut dan mencor bahan sesuai dengan pola desain.
- e. Menempelkan plat ke jabung.
- f. Melakukan proses pengukiran sesuai dengan pola atau desain.
- g. Finishing karya yang telah selesai sesuai keinginan dengan teknik-teknik *finishing* logam seperti: teknik memoles dan cat
- h. Tahap terakhir proses finishing karya yang sudah jadi dengan cat *clear gloss* dan *matt doff*

5. Tinjauan Karya

- a. Karya 1



Gambar 7

Judul : Meraih

Ukuran : P 150 x L 100 cm

Bahan : Plat Aluminium , Triplek

Teknik : Ukir Logam, Scroll Logam

Tahun : 2021

Sesuai dengan data acuannya, karya ini memiliki bentuk penyu yang dibuat dengan detail motif-motif penyu yang ada pada tubuh penyu itu sendiri. Penyu dibuat seakan keluar atau meraih sesuatu. Penulis menggabungkan unsur-unsur seni rupa seperti garis, bentuk, warna dan tekstur dalam proses penciptaan karya. Karya ini mengacu pada bentuk penyu dengan warna-warna terang. Karya ini berjudul “Meraih” yang memiliki interpretasi sebagai suatu hubungan antara manusia yang bisa berpengaruh baik bagi orang sekitar. Warna-warna tersebut merupakan penggambaran dari lautan yang merupakan ekosistem penyu. Laut yang sehat sangat berpengaruh pada kehidupan penyu. Sehingga kerusakan laut yang disebabkan oleh manusia membawa dampak buruk bagi keberlangsungan hidup penyu.

b. Karya 2



Gambar 8

Judul : Hasrat

Ukuran : P 130 x L 100 cm

Bahan : Plat Aluminium , Triplek

Teknik : Ukir Logam

Tahun : 2021

Karya kedua penulis ini dibuat dengan visual penyu dengan ubur-ubur. Pada bagian background terdapat motif garis yang tidak beraturan menggunakan alat mini grinder. Penulis tetap mempertimbangkan komposisi bentuk penyu dan ubur-ubur, sehingga menjadi suatu karya yang indah dan harmonis. Penulis menggabungkan unsur-unsur seni rupa seperti garis, bentuk, warna dan tekstur dalam proses penciptaan karya. Karya ini mengacu pada bentuk penyu dan ubur-ubur. Karya ini berjudul “Hasrat” yang menginterpretasikan dari sebuah keinginan untuk memiliki dan hasrat untuk mempunyai. Bagaimana dapat kita lihat dari bentuk penyu dan ubur-ubur yang saling mempunyai hasrat. Hasrat yang di ekspresikannya merupakan suatu tindakan pengungkapan rasa untuk mengajak menikmati kenikmatan dalam hidup dengan hal yang menyenangkan agar rohani dan kepuasan batin terpenuhi.

c. Karya 3



Gambar 9

Judul : Fight

Ukuran : T 60 x P 60 x L 50 cm

Bahan : Aluminium , Triplek

Teknik : Cor Logam

Tahun : 2021

Karya ketiga penulis ini dibuat dengan visual yang menggambarkan telur penyu yang sedang menetas. Penulis tetap mempertimbangkan komposisi bentuk penyu dan telur penyu, sehingga menjadi suatu karya yang indah dan harmoni. Proses kelahiran seekor penyu itu menambah ketertarikan penulis untuk menerapkan pada karya logam. Penulis menggabungkan unsur-unsur seni rupa seperti garis, bentuk, warna dan tekstur dalam proses penciptaan karya. Karya ini mengacu pada bentuk telur penyu yang sedang menetas. Karya ini berjudul “Fight” yang menginterpretasikan suatu gerakan berjuang yang menimbulkan efek ketegangan dalam menggapai puncak yang kita inginkan. Bagaimana seekor penyu yang keluar dari cangkang telur dengan sekuat tenaga dan berjuang untuk hidup. Proses tersebut merupakan proses dramatis dari kehidupan penyu. Proses kelahiran penyu berbeda dari hewan lainnya, yang mana induk penyu memikirkan seribu satu cara untuk melindungi telurnya, sehingga tercetuslah ide untuk menimbunnya di dalam pasir untuk melindungi dari gangguan hewan lainnya. Proses berjuang kelahiran penyu mengajarkan kasih sayang dan perjuangan dalam menjalani hidup.

C.Kesimpulan

Setelah melakukan proses pengerjaan, penulis menyadari bahwa pengetahuan tentang bahan, pengolahan, teknik pembuatan, konsep penciptaan dan pengetahuan-pengetahuan lain yang mendukung untuk seni logam pada khususnya, sangatlah penting untuk diketahui. Hal ini dikarenakan nilai estetis dari sebuah karya logam bukan hanya dari bentuknya saja, tetapi juga dari kualitas bahan yang ingin dipakai, penguasaan teknik dan kematangan konsep juga berpengaruh. Tugas

Akhir dengan judul “ Bentuk Ekosistem Penyu Pada Karya Logam”, yang memvisualisasikan ekosistem dari penyu yang merupakan salah satu jenis fauna yang terancam punah di Indonesia. Karya ini merupakan bentuk sosialisasi dari penulis untuk masyarakat agar bisa lebih tahu dan mengenal penyu serta ikut menjaga dan melestarikan ekosistem penyu. Berdasarkan rangkaian proses penciptaan karya seni kriya logam yang bersumber dari bentuk ekosistem penyu ada beberapa hal yang dapat disimpulkan yakni:

1. Ide penciptaan karya seni kriya logam ini adalah bentuk ekosistem penyu. Keindahan visual dari bentuk ekosistem penyu diterapkan pada karya seni dengan media aluminium yang menggabungkan beberapa teknik sehingga menghasilkan karya seni yang bernilai estetis. Penulis terinspirasi bagaimana keindahan dari bentuk tubuh penyu yang memiliki detail yang menarik dan memiliki nilai-nilai estetis. Tujuan penulis mengangkat tema tersebut dengan tujuan agar karyanya mampu memberikan inspirasi bagi pelaku seni dan memberikan gagasan baru bagi perupa di Indonesia, selain itu mampu memberikan pengaruh positif pada masyarakat mengenai hasil karya logam.
2. Proses penciptaan karya seni kriya logam ini dimulai dari tahapan yakni mengumpulkan data baik melalui observasi secara langsung maupun melalui buku dan internet yang berkaitan dengan tanaman bonsai. Data acuan tersebut kemudian diolah dan dianalisa menggunakan pendekatan estetika dan zoologi sehingga menjadi sebuah rancangan karya. Teknik yang digunakan dalam proses penciptaan karya seni kriya logam ini adalah teknik pengukiran, teknik cor logam.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2010) *Practice Based Art and Design, Why Not?*. Dalam Jurnal Perintis Pendidikan Fakultas Seni Halus dan Seni Reka: UITM
- Djelantik, A.A.M. (2004). *Estetika: Sebuah Pengantar*, Yogyakarta: Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Hegner R.W & Engemann J.G (1968). *INVERTEBRATE ZOOLOGY*. Macmilan Publishing Co., Inc, United State of America.
- Malin, J. U. (1996). *The Gap: Addressing Practice Based Research Training Requirements for Designer*. The Robert Gordon University , Aberdeen: United Kingdom.

DAFTAR LAMAN

<http://www.google.co.id/search?q=karya+ki+mujar+sangkerta&oq=karya+ki+mujar+sangkerta&aqs=chrome..69i57.17914j0&sourceid=chrome&ice=UTF-8>
(diakses penulis pada tanggal 6 agustus 2020 jam 15.00 WIB)

www.nationalgeographic.penyu.sisik.com. diakses penulis pada 6 agustus 2020 jam 21.00 WIB)

<https://www.suara.com/foto/2020/08/09/070000/melihat-penetasan-telurpenyu-secara-semi-alamiah> diakses tgl 20 mei 2021 pukul 03.10 WIB)