

BENTUK IKAN *GUPPY* DALAM KARYA KERAMIK



PENCIPTAAN

Ki Romadhoni

NIM 1511911022

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

BENTUK IKAN *GUPPY* DALAM KARYA KERAMIK




**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
2021**


Tugas Akhir Kriya Seni berjudul :

BENTUK IKAN GUPPY DALAM KARYA KERAMIK diajukan oleh Ki Romadhonii, NIM 1511911022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi : 90211), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 3 Juni 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Dr. Noor Sudiyati M.Sn.
NIP. 19621114 199102 2 001/ NIDN 0014116206

Pembimbing II/Anggota


Arif Suharson, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19750622 200312 1 003/ NIDN 0022067501

Cognate Anggota


Toyibah Kusumawati, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19710103 199702 2 001 / NIDN 0003017105
Ketua Jurusan/Ketua Program Studi
S-1 Kriya /Anggota


Dr. Alvi Lufiani, S.Sn, M.EA.
NIP. 19740430 199802 2 001 / NIDN 0030047406

Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP. 19691108 199303 1 001 / NIDN 0008116906



HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini dipersembahkan untuk:

1. Kedua orangtua tercinta, kedua kakak dan adik tersayang.
2. Dosen wali yang memberi dukungan dan semangat.
3. Dosen pembimbing yang telah banyak membantu dalam penyusunan tugas akhir.
4. Seluruh teman, dan sahabat yang telah memberi dukungan dan semangat.

Yogyakarta, 3 Juni 2021

Ki Romadhoni
Nim. 1511853022



MOTTO

“Lanjutkanlah untuk tidak melakukan hal yang kau benci , jadilah pemalas.
Percayalah pada dunia yang tidak bisa dirimu lihat.”



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 diacuan dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan serangkaian Tugas Akhir demi memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana di bidang Kriya Seni, 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. Pada kesempatan ini penulis berterimakasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu. Ucapan terima kasih ini ditunjukkan kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta..
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Dekan FSR Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn, M.FA., M.Hum. selaku Ketua Jurusan Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Noor Sudiyati, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I.
5. Arif Suharson, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II.
6. Toyibah Kusumawati, M Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus *Cognate*.
7. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Kriya Seni, Staf Akmawa Seni Rupa dan Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Kedua orang tua, Ibu Ponijah dan Bapak Suwito Utomo. Terima kasih atas segala dukungan dan doa yang tidak pernah berhenti.
9. Terima kasih kepada karyawan Jurusan Kriya dan Fakultas Seni Rupa.
10. Sahabat yang selalu mendukung penulis secara moril selama proses perkuliahan hingga penyelesaian Tugas Akhir ,Nalo, Sagar, Tejo, Yukha, Nuzula, Antok dan Kutes.
11. Teman-teman angkatan 2015. Khususnya teman seperjuangan Tugas Akhir yang mewarnai hal-hal di balik kegiatan proses Tugas Akhir. Teman gurau , diskusi dan berfikir dengar pendapat masukan. Amin Abdillah Wijaya, Taka

Fuki Bagas Anggara, Abdul Aziz, Bagus Dwi Danang Jaya, Gilang, Azhar, dan Joy.

12. Terima kasih seluruh pihak yang terlibat, yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Selanjutnya, atas segala bantuan, bimbingan serta dorongan yang telah diberikan kepada penulis, mudah-mudahan mendapat imbalan dari Allah SWT. Semoga dengan terselesaikannya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Yogyakarta, 8 Mei 2021

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT.....	xv
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	6
A.Sumber Penciptaan	6
B.Landasan Teori	8
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	14
A.Data Acuan	14
B.Analisis Data Acuan	15
C.Rancangan Karya.....	17
D.Proses Perwujudan.....	23
1.Alat dan Bahan	24
2.Teknik Pengerjaan	32
3.Tahap Perwujudan	33
E.Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	40

BAB IV. TINJAUAN KARYA	42
A. Tinjauan Umum	42
B. Tinjauan Khusus	43
BAB V. PENUTUP.....	51
A. Kesimpulan.....	51
B. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	53
DAFTAR LAMAN	54
LAMPIRAN.....	55
A. Biodata (CV)	55
B. Foto Poster Pameran.....	56
C. Katalogus	56



DAFTAR TABEL

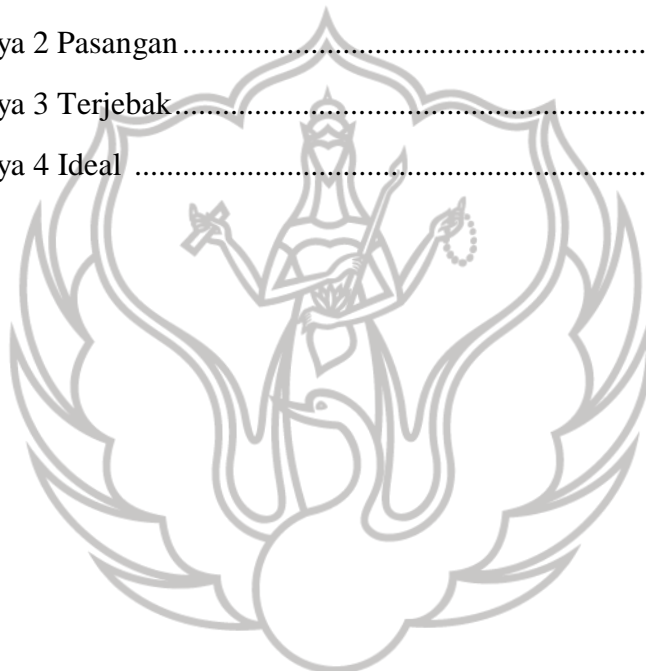
Tabel 1. Tabel Persentase Glasir	25
Tabel 2. Tabel Capaian Suhu Pembakaran Biskuit	36
Tabel 3. Tabel Capaian Suhu Pembakaran Glasir	39
Tabel 4. Kalkulasi Biaya Penciptaan Karya 1	40
Tabel 5. Kalkulasi Biaya Penciptaan Karya 2	40
Tabel 6. Kalkulasi Biaya Penciptaan Karya 3	40
Tabel 7. Kalkulasi Biaya Penciptaan Karya 4	41
Tabel 8. Kalkulasi Biaya Pembakaran	41
Tabel 9. Rekapitulasi Biaya Keseluruhan	41



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Ikan Guppy Betina	6
Gambar 2. Ikan Guppy Metalik	7
Gambar 3. Ikan Guppy Green Red Dragon.....	14
Gambar 4. Karya Maria Chapman ,Judul : A family of Fish-Green and Blue Crackle	14
Gambar 5. Karya DevianArt, judul: Red riding hood	15
Gambar 6. Karya Jo Downs, judul: Shoaling Fish installation	15
Gambar 7. Sketsa Alternative 1	17
Gambar 8. Sketsa Alternatif 2.....	18
Gambar 9. Sketsa Alternatif 3.....	18
Gambar 10. Sketsa Alternatif 4.....	19
Gambar 11. Sketsa Alternatif 5.....	19
Gambar 12. Sketsa Alternatif 6.....	20
Gambar 13. Desain Karya 1	21
Gambar 14. Desain Karya 2	22
Gambar 15. Desain Karya 3	22
Gambar 16. Desain Karya 4	23
Gambar 17. Tanah Liat <i>Stoneware</i> Pacitan.....	24
Gambar 18. Air.....	24
Gambar 19. Glasir	25
Gambar 20. Gas.....	25
Gambar 21. Butsir	26
Gambar 22. Alat Putar Tangan.....	26
Gambar 23. Meja Gips	27
Gambar 24. Timbangan.....	27
Gambar 25. Saringan.....	28
Gambar 26. Spons	28
Gambar 27. Senar.....	29
Gambar 28. Triplek.....	29

Gambar 29. Tungku Pembakaran.....	31
Gambar 30. Milivoltmeter.....	31
Gambar 31. Teknik Tekan.....	32
Gambar 32. Teknik Slab	32
Gambar 33. Teknik Dekorasi Gores.....	33
Gambar 34. Teknik Tempel	33
Gambar 35. Proses Pembakaran Biskuit	36
Gambar 36. Proses Pengglasiran dengan Kuas	37
Gambar 37. Proses Pengglasiran dengan Disemprot.....	38
Gambar 38. Proses Pembakaran Glasir	39
Gambar 39. Karya 1 Indah	43
Gambar 40. Karya 2 Pasangan	45
Gambar 41. Karya 3 Terjebak.....	47
Gambar 42. Karya 4 Ideal	49



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata (CV)	56
Lampiran 2. Foto Poster Pameran	57
Lampiran 3. Katalogus	57



INTISARI

Ikan *Guppy* adalah salah satu spesies ikan hias air tawar yang juga populer di dunia. Ikan *Guppy* merupakan anggota suku *Poeciliidae* yang berukuran kecil. Jantan dan betina dewasa mudah dibedakan dari ukuran dan bentuk tubuhnya maupun dari warnanya. Tugas akhir penciptaan karya seni ini mengangkat tema atau judul tentang Bentuk Ikan Guppy dalam Karya Keramik. Karya seni keramik dengan tema ikan *Guppy* ini bertujuan untuk mengenalkan tentang bentuk ikan *Guppy* pada kalangan masyarakat sekitar bahwa ikan *Guppy* merupakan ikan yang mungil dan indah serta memiliki nilai seni tinggi.

Dalam penciptaan karya seni ini menggunakan metode pendekatan dan penciptaan. Metode pendekatan yang digunakan adalah metode pendekatan estetika yang dikemukakan oleh Djelantik, dikatakan dalam bukunya estetika meliputi tiga aspek yaitu wujud, bobot, dan penampilan. Sedangkan metode penciptaannya adalah metode penciptaan yang dikemukakan Gustami yaitu berkaitan dengan eksplorasi, perancangan, dan perwujudan.

Karya seni yang dibuat dalam penciptaan ini mengambil konsep atau tema ikan *Guppy* yang divisualisasikan dalam bentuk karya seni kriya keramik dengan menggunakan teknik pijit dan tempel. Karya seni dibuat dalam jumlah empat, karya pertama berjudul Indah, kedua berjudul Pasangan, ketiga berjudul Terjebak dan keempat berjudul Ideal. Karya seni tersebut semuanya saling berhubungan meskipun dalam pemaknaannya mempertimbangkan dari masing-masing bentuk karya. Secara keseluruhan makna karya seni yang penulis buat merupakan suatu inspirasi dari ikan *Guppy*.

Kata kunci: ikan guppy, kriya keramik, teknik tempel.

ABSTRACT

Guppies are one of the most popular freshwater ornamental fish species in the world. Guppy fish is a small member of the Poeciliidae tribe. Adult males and females are easily distinguished by their size and shape as well as by color. The final project of creating this artwork raises the theme or title about the Shape of Guppy Fish in Ceramic Works. This ceramic art work with the theme of Guppy fish aims to introduce the shape of the Guppy fish to the surrounding community that the Guppy fish is a small and beautiful fish and has high artistic value.

In the creation of this work of art using the approach and creation method. The approach method used is the method of aesthetic approach proposed by Djelantik, said in his book aesthetics includes three aspects, namely form, weight, and appearance. While the method of creation is the method of creation proposed by Gustami, which is related to exploration, design, and embodiment.

The artwork created in this creation takes the concept or theme of Guppy fish which is visualized in the form of ceramic craft art using massage and paste techniques. The artworks were made in four, the first entitled Indah, the second entitled Couples, the third entitled Trapped and the fourth entitled Ideal. These works of art are all interconnected, even though the meaning is taken into account from each form of work. Overall, the meaning of the artwork that the author makes is an inspiration from the guppy fish.

Keywords: *guppy fish, ceramic crafts, paste technique.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Pengalaman-pengalaman seniman sangat bervariasi, disamping didapat dari alam sekitarnya, didapat pula dari pengamatan kehidupan sehari-hari. Ada seorang yang menjadikan dunia mistik sebagai ide atau latar belakang penciptanya, bahkan ada juga yang berimajinasi melalui sebuah mimpi yang dituangkan kedalam karya, sehingga dapat menambah keanekaragaman karya seni. Membuat karya seni membutuhkan kreatifitas tinggi agar karya yang dihasilkan selalu baru dan berbeda dengan karya lainnya. Ini juga bergantung pada proses penciptaan karya seni yang membutuhkan waktu relatif lama dalam proses perwujudannya.

Perpaduan bahan dan teknik harus melalui masa percobaan dan penelitian sehingga dari sini akan dihasilkan karya seni yang indah. Hal ini sesuai konsep Soedarso, Sp. yang menyatakan "seni adalah sebuah macam keindahan yang diciptakan manusia maksudnya seni merupakan suatu bentuk keindahan yang dapat mendatangkan kenikmatan." Dari uraian tersebut, maka dapat disimpulkan pembuatan karya seni dapat terinspirasi dari lingkungan sekitar, diolah hingga menjadi sesuatu yang estetis sehingga mampu mendatangkan kenikmatan bagi yang melihatnya (Soedarso,1990:1).

Keanekaragaman makhluk hidup (tumbuhan dan hewan) di lingkungan sekitar dapat menjadi sumber ide dalam pembuatan karya. Ada berbagai binatang atau hewan yang dikenal diantaranya binatang air seperti berbagai jenis ikan, baik berupa ikan konsumsi maupun ikan hias. Saat kecil, penulis memelihara beberapa jenis ikan hias, salah satunya adalah *Guppy*. Ikan *Guppy* memiliki warna yang cerah dan menarik sehingga menjadi jenis ikan hias yang paling memiliki minat tinggi. Dengan melakukan pengamatan terhadap karakteristik ikan *Guppy* bahwasanya ikan *Guppy* berpenampilan tenang dan cinta damai.

Ikan *Guppy* suka hidup berkelompok dan memiliki gerak yang aktif. Ikan *Guppy* akan terus-menerus berenang secara konstan. Keistimewaan yang dimiliki ikan ini adalah memiliki warna yang menarik seperti merah, kuning,

hijau, biru, maupun kombinasi warna mirip batik. Disamping itu, budidaya ikan hias, yang salah satunya adalah *Guppy*, cukup diminati, tidak hanya oleh penulis, tetapi oleh banyak orang sehingga menjadi salah satu usaha yang cukup potensial. Menjadikan ikan *Guppy* sebagai sumber ide penciptaan karya keramik akan menjadi salah satu karya seni yang menarik. Sini juga dikarenakan sejauh ini belum ada karya keramik ikan *Guppy* yang diadopsi menjadi karya seni keramik. Penulis mencoba menuangkannya ke dalam karya seni keramik dengan teknik *pijit* dan teknik tempel.

Pemilihan teknik *pijit* dan teknik tempel didasarkan keinginan penulis untuk melestarikan teknik tradisional tersebut. Karya seni keramik dengan tema ikan *Guppy* ini juga dimaksudkan dapat mengenalkan tentang bentuk ikan *Guppy* pada kalangan masyarakat sekitar bahwasanya ikan *Guppy* yang mungil dan indah juga memiliki nilai seni tinggi. Banyak pendapat bahwa dengan memelihara ikan *Guppy* maka rumah akan merasa damai dan tenang.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep penciptaan karya seni keramik dengan tema ikan *Guppy*?
2. Bagaimana proses penciptaan karya keramik dengan tema ikan *Guppy*?
3. Bagaimana hasil karya keramik dengan tema ikan *Guppy* dengan teknik *pijit* dan teknik tempel?

C. Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan

1. Menjelaskan konsep penciptaan karya seni keramik dengan tema ikan *Guppy*.
2. Menjelaskan proses penciptaan karya keramik dengan tema bentuk ikan *Guppy*.
3. Untuk menghasilkan karya keramik dengan tema ikan *Guppy* dengan teknik *pijit* dan teknik tempel.

b. Manfaat

1. Menambah pengetahuan dan wawasan dibidang seni yang didasarkan pada konsep ikan *Guppy* sebagai media ekspresi menciptakan karya.
2. Dapat memberi apresiasi seni kepada masyarakat atas bentuk karya berkaitan dengan ikan *Guppy*.
3. Dapat memberi wacana baru dalam perkembangan seni keramik dengan teknik *pijit* dan teknik tempel.

D. Metode Pendekatan Dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetika

Ilmu estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang disebut dengan keindahan (Djelantik, 1999: 1). Pendekatan estetika yang digunakan dalam penciptaan karya ini adalah pendekatan dikemukakan oleh Djelantik. Djelantik mengemukakan estetika di dalam bukunya meliputi tiga aspek yaitu wujud, bobot, dan penampilan. Adapun yang pertama adalah wujud, menurut Djelantik, wujud itu sendiri terbagi menjadi dua aspek yaitu bentuk (*form*) atau unsur yang mendasar dan yang kedua adalah susunan atau struktur. Kemudian bobot meliputi apa yang dirasakan atau dihayati sebagai makna dari wujud kesenian itu sendiri. Adapun bobot yang dimaksud pada estetika Djelantik ini terbagi tiga aspek yaitu Suasana (*mood*), gagasan (*idea*), dan pesan (*message*). Serta aspek pokok yang terakhir adalah penampilan. Penampilan mengacu pada pengertian bagaimana cara kesenian itu disajikan atau disuguhkan kepada penikmatnya. Unsur dari penampilan ini meliputi tiga aspek yaitu Bakat (*talent*), keterampilan (*skill*), dan sarana atau media (Djelantik, 1999: 15). Pendekatan estetika yang dikemukakan oleh Djelantik ini menurut penulis cukup relevan untuk digunakan sebagai pendekatan dalam penciptaan karya seni kriya keramik dengan tema Bentuk Ikan Guppy dalam Karya Keramik.

2. Metode Penciptaan

Proses penciptaan karya seni dapat dilaksanakan secara intuitif, tetapi dapat pula ditempuh melalui ilmiah yang dirancang secara seksama, analisis dan sistematis. Terdapat perbedaan dalam proses penciptaan karya seni kriya sebagai ekspresi pribadi, sejak awal belum di ketahui hasil akhir yang ingin dicapai dan berpeluang terjadi pengembangan pada saat berlangsungnya proses perwujudan (Gustami, 2006: 11).

Metode penciptaan yang digunakan sebagai pedoman dalam penciptaan karya tugas akhir ini mengacu kepada pendapat Sp. Gustami dalam tulisannya yang berjudul "*Trilogi Keseimbangan*", ide dasar penciptaan seni kriya dalam untaian metodologis, yang menyatakan: Dalam konteks metodologis terdapat tiga tahap penciptaan seni kriya yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan.

a. Eksplorasi

Eksplorasi yang dimaksudkan adalah pencarian tema penciptaan yang didasarkan atas berbagai macam kegiatan yang dilakukan melalui buku tentang elang jawa, internet, dan observasi taman hiburan loka. Tahap eksplorasi meliputi aktifitas penjelajahan menggali sumber-sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah secara teoritis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan. Proses eksplorasi juga proses mencari bahan yang akan digunakan sebagai media penciptaan agar dapat diperoleh wujud visual yang sesuai keinginan.

b. Perancangan

Perancangan atau hasil gagasan adalah hasil analisis yang selanjutnya dituangkan kedalam bentuk bentuk visual dalam rancangan dimensional. Tahap perancangan yang dibangun berdasarkan perolehan butir penting hasil analisis yang dirumuskan, diteruskan dengan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternatif, kemudian ditetapkan pilihan sketsa terpilih sebagai acuan reka bentuk

atau dengan gambar teknik yang berguna bagi perwujudannya. Perancangan dilakukan untuk mempertimbangkan kemungkinan awal material yang akan digunakan dan juga pertimbangan teknik, proses, metode, konstruksi, bentuk, gaya serta kemungkinan pengembangan selanjutnya. Penggunaan material disesuaikan dengan bentuk dari satu persatu rancangan gambar karya dengan konstruksi rumit dan melakukan konstruksi maksimal.

c. Perwujudan

Tahap perwujudan bermula dari pembuatan model sesuai sketsa alternatif atau gambar teknik yang telah disiapkan menjadi model prototype sampai ditemukan kesempurnaan karya yang dikehendaki. Proses terakhir adalah perwujudan yang dilakukan mulai dari pemilihan bahan, persiapan alat, pengerjaan dan finishing. Selanjutnya tahap evaluasi yang dilakukan setelah karya selesai. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui secara menyeluruh kesesuaian gagasan dengan hasil perwujudan yang mencakup pengujian sebagai aspek, baik dari segi tekstual maupun kontekstual. Untuk karya seni kriya yang berfungsi sebagai ekspresi diri, evaluasi terletak pada kekuatan dan kesuksesan pengungkapan dalam segi penjiwaannya, penuangan wujud fisik, makna, gerak, nilai dan pesan yang ingin disampaikan.

Proses terakhir yaitu proses perwujudan yang dilakukan mulai dari pemilihan bahan, persiapan alat, proses pengerjaan, sampai pada finishing. Hal yang terakhir dari proses perwujudan yaitu evaluasi dan penilaian karya. Dalam pembuatan karya seni ini, digunakan “metode yang konstan” (Gustami, 2004:29-32). Sehingga dari tahap perancangan sampai tahap perwujudan akan mengalami pergeseran bentuk, karena dalam proses tersebut terjadi pengembangan ide.