

**IKAN CUPANG SEBAGAI OBJEK PENCIPTAAN  
KRIYA LOGAM**

**TUGAS AKHIR KARYA SENI  
(TAKS)**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan



oleh  
**Faqih Adnan Fauzi**  
NIM 10206244004

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2015**

## PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Ikan Cupang sebagai Objek Penciptaan Kriya Logam* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, Maret 2015

Pembimbing,

Drs. B. Muria Zuhdi, M.Sn.

NIP 19600520 198703 1 001

## PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Ikan Cupang sebagai Objek Penciptaan Kriya Logam* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal Maret 2015 dan dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dwi Retno Sri Ambarwati, S.Sn.	Ketua Penguji		Maret 2015
Eni Puji Astuti, S.Sn., M.Sn.	Sekretaris Penguji		Maret 2015
Drs. Suwarna, M.Pd.	Penguji Utama		Maret 2015
Drs. B. Muria Zuhdi, M.Sn.	Penguji Pendamping		Maret 2015

Yogyakarta, Maret 2015

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

  
Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.  
NIP 19550505 198011 1 001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : **Faqih Adnan Fauzi**

NIM : 10206244004

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, Maret 2015

Penulis,

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, overlapping loops and a final flourish.

Faqih Adnan Fauzi



## **MOTTO**

Sukses dunia sebagai jembatan menuju sukses akhirat.  
-Supriyanto-

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucap rasa syukur Alhamdulillah,  
Tugas akhir karya seni ini saya persembahkan untuk:

Kedua orang tua tercinta bapak Supriyanto dan ibu Wiwien yang telah memberikan semangat dan dorongan untuk menyelesaikan tugas akhir karya seni ini serta kekasih, sahabat, dan teman-teman yang telah mendukung dan membantu terselesaikannya tugas akhir karya seni ini.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur saya sampaikan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang tak terhingga, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir karya seni ini dengan baik.

Penulis menyadari dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini, penulis mendapatkan dukungan dan peran serta dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd.,M.A.
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Bapak Prof. Dr. Zamzani, M.Pd. beserta jajarannya.
3. Bapak Drs. Mardiyatmo, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang telah meningkatkan kemampuan kami di dalam perkuliahan.
4. Bapak Drs. R. Kuncoro Wulan Dewojati, M.Sn. selaku ketua program studi pendidikan seni rupa.
5. Bapak B. Muria Zuhdi, M.Sn. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir Karya Seni, yang telah membimbing dengan arif dan bijaksana.
6. Bapak Susapto Murdowo, M.Sn. selaku pembimbing akademik, yang memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan.
7. Segenap dosen dan karyawan program studi Pendidikan Seni Rupa UNY yang telah memberi banyak bantuan kepada penulis.
8. Seluruh keluargaku tercinta yang selalu memberikan dukungan dan do'a dalam penulisan karya tulis ini, baik secara moril maupun secara materiil.
9. Teman-teman mahasiswa program studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta tercinta yang telah banyak memberi masukan dan saran kepada penulis.
10. Seluruh dosen penguji yang membantu penulis menyelesaikan ujian Tugas Akhir Karya Seni ini dengan baik.

Penulis telah mengerjakan dan menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni ini dengan semaksimal mungkin. Semoga Tugas Akhir Karya Seni ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, Maret 2015

Penulis,

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, overlapping loops and a final flourish.

Faqih Adnan Fauzi

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR DESAIN .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah .....	3
D. Rumusan Masalah .....	3
E. Tujuan .....	4
F. Manfaat .....	4
BAB II KAJIAN TEORI DAN METODE PENCIPTAAN .....	5
A. Tinjauan Tentang Logam .....	5
1. Pengertian Logam.....	5
2. Bahan Kriya Logam dengan Teknik Sodetan .....	6
3. Teknik Mengukir Logam.....	8
4. Teknik Finishing Logam.....	11
B. Tinjauan Tentang Ikan Cupang .....	12
1. Jenis Ikan Cupang yang Terkenal.....	12
2. Bentuk Ikan Cupang .....	16
3. Anatomi .....	17



4. Perilaku dan Perkembangan Cupang.....	19
C. Tinjauan Tentang Kriya .....	21
1. Pengertian Kriya .....	21
2. Fungsi dan Jenis Kriya.....	22
D. Struktur Seni Rupa .....	25
1. Aspek Ideoplastis.....	27
2. Aspek Fisikoplastis.....	34
E. Tinjauan Tentang Pengubahan Bentuk .....	34
1 .Distorsi.....	34
2. Transformasi .....	35
3. Deformasi .....	35
4. Stilasi .....	36
F. Objek.....	36
G. Bahan.....	37
H. Bentuk.....	38
I. Teknik .....	38
J. Gaya .....	39
K. Metode Penciptaan.....	39
1. Eksplorasi.....	40
2 Pengembangan Bentuk.....	40
<b>BAB III HASIL KARYA DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>41</b>
A. Proses Desain .....	41
B. Bahan Alat dan Teknik.....	42
1. Bahan .....	42
2. Alat .....	42
C. Proses Visualisasi .....	45
1. Pemotongan Plat Tembaga .....	45
2. Penggoresan Plat Tembaga.....	45
3. Pembuatan Sodetan.....	46
4. Penteksturan Background.....	46
5. Pencelupan Sn.....	47

6. Penyikatan Tembaga..... ..	48
7. Pemberian Braso..... ..	48
8. Pemberian Cat Clear..... ..	49
9. Pemberian Malam atau Lilin..... ..	49
D. Bagan Penciptaan..... ..	50
E. Pembahasan Karya..... ..	51
1. Ikan Cupang 1..... ..	51
2. Ikan Cupang 2..... ..	53
3. Ikan Cupang 3..... ..	56
4. Ikan Cupang 4..... ..	58
5. Ikan Cupang 5..... ..	60
6. Ikan Cupang 6..... ..	62
7. Ikan Cupang 7..... ..	64
8. Ikan Cupang 8..... ..	67
9. Ikan Cupang 9..... ..	69
10. Ikan Cupang 10..... ..	72
BAB IV PENUTUP .....	75
A. Kesimpulan..... ..	75
B. Saran..... ..	76
DAFTAR PUSTAKA .....	77
LAMPIRAN..... ..	78

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Skema Perkembangan Cupang .....	20
Tabel 2 : Bagan Proses Kerja.....	50

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar1 : Cupang Serit ( <i>Crown Tail</i> ).....	13
Gambar 2 : Cupang Separuh Bulan ( <i>Halfmoon</i> ).....	14
Gambar 3 : Cupang Cagak ( <i>Double Tail</i> ) .....	15
Gambar 4 : Cupang Plakat .....	16
Gambar 5 : Bagian-Bagian Tubuh Cupang.....	17
Gambar 6 : Palu Tekstur .....	43
Gambar 7 : Alat Sudet.....	44
Gambar 8 : Spoon .....	44
Gambar 9 : Sikat Kuningan.....	44
Gambar 10 : Pemotongan Tembaga.....	45
Gambar 11 : Pemindahan Desain.....	46
Gambar 12 : Proses Sudetan .....	46
Gambar 13 : Pemberian Tekstur .....	47
Gambar 14 : Pencelupan Sn.....	47
Gambar 15 : Penyikatan Karya .....	48
Gambar 16 : Pemberian Braso .....	48
Gambar 17 : Pengecatan Clear.....	49
Gambar 18 : Pemberian lilin .....	49
Gambar 19 : Karya Tembaga 1 .....	52
Gambar 20 : Karya Tembaga 2 .....	54
Gambar 21 : Karya Tembaga 3 .....	57
Gambar 22 : Karya Tembaga 4 .....	59
Gambar 23 : Karya Tembaga 5 .....	61
Gambar 24 : Karya Tembaga 6 .....	63
Gambar 25 : Karya Tembaga 7 .....	65
Gambar 26 : Karya Tembaga 8 .....	68
Gambar 27 : Karya Tembaga 9 .....	70
Gambar 28 : Karya tembaga 10 .....	73

## DAFTAR DESAIN

Gambar 29 : Desain Cupang 1 .....	51
Gambar 30 : Desain Cupang 2 .....	53
Gambar 31 : Desain Cupang 3 .....	56
Gambar 32 : Desain Cupang 4 .....	58
Gambar 33 : Desain Cupang 5 .....	60
Gambar 34 : Desain Cupang 6 .....	62
Gambar 35 : Desain Cupang 7 .....	64
Gambar 36 : Desain Cupang 8 .....	67
Gambar 37 : Desain Cupang 9 .....	69
Gambar 38 : Desain Cupang 10 .....	72



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Desain Ikan Cupang 11 .....	79
Lampiran 2 : Desain Ikan Cupang 12 .....	80
Lampiran 3 : Desain Ikan Cupang 13 .....	81
Lampiran 4 : Desain Ikan Cupang 14 .....	82
Lampiran 4 : Desain Ikan Cupang 15 .....	83

## IKAN CUPANG SEBAGAI OBJEK PENCIPTAAN KRIYA LOGAM

Oleh Faqih Adnan Fauzi

NIM 10206244004

### ABSTRAK

Tujuan dalam penulisan ini adalah mendeskripsikan konsep, tema, bentuk, dan teknik dari penciptaan karya kriya logam dengan judul “*Ikan Cupang sebagai Objek Penciptaan Kriya Logam*”.

Metode yang digunakan dalam penciptaan karya kriya logam ini ialah metode eksplorasi, dan pengembangan bentuk. Dalam metode eksplorasi mengamati secara langsung tentang kehidupan ikan cupang dan mengembangkan imajinasi guna mendapatkan ide-ide kreatif terkait dengan desain karya logam yang akan dibuat. Metode pengembangan bentuk yaitu mewujudkan karya kriya logam, Dalam penciptaan ini dilakukan dengan cara menggubah bentuk dari ikan cupang tetapi tidak meninggalkan ciri khas aslinya. Penciptaan ini dilakukan dengan tahapan dari sket yang dipindahkan ke logam tembaga, mengukir dengan teknik sudet, memberi tekstur, dan proses *finishing*.

Hasil dari pembahasan yang dilakukan adalah sebagai berikut: Konsep pada karya ini adalah menonjolkan keindahan ikan cupang dengan menggubah bentuk sirip dan ekornya. Tema yang penulis angkat adalah tentang kehidupan ikan cupang yang tergambar dari gerak, perilaku, dan kebiasaan ikan cupang. Bentuk yang ditampilkan pada karya kriya logam ini adalah bentuk ikan cupang, sebagai objek dalam penciptaan karya, bentuk ikan cupang tidak diwujudkan sama persis dengan aslinya, tetapi memiliki ciri dengan penggubahan bentuk stilasi, yaitu dengan menggubah bentuk dari bentuk tubuh, ekor, dan siripnya. Teknik dalam penciptaan karya ini adalah dengan teknik sodet, yaitu teknik tekan pada media logam dengan alat sodet. Hasil karya ini berjumlah 10 buah, yaitu: (1) *menjauh*, (2) *satu tujuan*, (3) *saling melindungi*, (4) *aku lebih cepat !*, (5) *mirror ?*, (6) *kebencian*, (7) *hamil*, (8) *gagah*, (9) *mengejarmu*, (10) *pamer*.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kriya adalah cabang seni rupa yang menekankan pada ketrampilan tangan dalam proses penciptaanya, dalam perkembanganya kriya tidak hanya bernilai pakai, tetapi juga bernilai estetis. Lingkungan memiliki andil yang besar dalam penciptaan karya seni kriya, salah satunya adalah faktor dari alam sekitar yang akan memberikan pengaruh terhadap konsep dan tema pada karya yang diciptakan.

Alam sekitar merupakan salah satu sumber ide yang dapat digunakan oleh seorang kriyawan dalam menciptakan karya seni kriya yang terdiri dari benda mati dan hidup seperti hewan, tumbuhan, manusia, serta bakteri. Hewan adalah salah satu makhluk hidup yang sangat dekat dengan kehidupan kita (manusia), berdasarkan tempat hidupnya dapat digolongkan menjadi hewan yang hidup di darat, di air, dan hewan yang dua alam (hidup di darat dan di air). Indonesia merupakan negara kepulauan yang dikelilingi oleh perairan yang sangat luas yang terdiri dari air tawar, air laut, dan air payau, daerah air tawar di Indonesia merupakan tempat tinggal dan berkembang biak makhluk hidup seperti ikan hias yang memiliki jenis dan keunikan yang beragam.

Ikan hias merupakan jenis ikan yang paling banyak diminati oleh orang-orang yang ingin memperindah ruangnya seperti ruang tamu ataupun kamar, ikan hias memiliki keindahan dalam bentuk tubuh, sirip, ekor, dan warnanya

sehingga kehadiran ikan hias didalam rumah dapat menjadi salah satu hiburan dari rutinitas yang sangat padat.

Cupang merupakan ikan hias yang mudah dipelihara, warna dan coraknya yang beragam membuat orang tertarik untuk sekedar memeliharanya, tujuan bisnis, ataupun diikutsertakan di ajang lomba cupang hias. Berbeda dengan ikan hias lain, cupang disukai bukan hanya karena keindahan dan kecantikanya, tetapi kepandaian dalam berkelahi, ada dua jenis cupang yang dikenal masyarakat, yaitu cupang adu dan cupang hias. Perbedaan kedua jenis cupang ini hanya terletak pada bentuk siripnya saja, cupang adu bersirip pendek dan kaku, sedangkan cupang hias bersirip panjang. Ikan cupang merupakan ikan yang unik pada sirip yang indah, ekornya dapat digubah seperti kobaran api, bentuk tubuh ramping dan proporsional, memiliki warna yang beragam, umumnya karya logam yang sudah ada banyak yang mengambil dari objek ikan koi, arwana, dan louhan, belum ada yang mengeksplorasi keindahan ikan cupang, padahal penggemar ikan cupang semakin banyak. Dari sinilah penulis tertarik untuk mengangkat objek ikan cupang yang diekspresikan dalam karya kriya logam dengan teknik sodet yang berjudul "*Ikan Cupang Sebagai Objek Penciptaan Kriya Logam*".

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka masalah-masalah yang ada dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Ikan cupang disukai bukan hanya karena keindahan dan keunikanya, tetapi kepandaianya dalam berkelahi.

2. Ikan cupang merupakan ikan hias yang unik pada bentuk tubuh, sirip, dan ekornya sehingga menarik untuk memperindah ruang tamu atau kamar.
3. Objek Ikan cupang memiliki bentuk tubuh, sirip, dan ekor yang menarik untuk dijadikan konsep dan tema pada penciptaan kriya logam dengan teknik sodet.
4. Alam sekitar merupakan salah satu sumber ide yang dapat digunakan oleh seorang kriyawan dalam menciptakan karya seni kriya.

### **C. Batasan Masalah**

Dari beberapa identifikasi masalah diatas, penulis membatasi masalah pada nomor 3, yaitu ikan cupang memiliki bentuk tubuh, sirip, dan ekor yang menarik untuk dijadikan konsep dan tema dalam penciptaan kriya logam dengan teknik sodet.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah diatas, maka kita dapat merumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana konsep penciptaan kriya logam dengan objek ikan cupang?
2. Bagaimana tema dalam penciptaan karya kriya logam dengan mengambil objek ikan cupang?
3. Bagaimana bentuk karya kriya logam dengan objek ikan cupang?
4. Bagaimana teknik pengerjaan karya kriya logam yang paling tepat untuk penciptaan karya kriya yang mengambil objek ikan cupang?



**E. Tujuan**

1. Mendeskripsikan dan menjelaskan mengenai konsep karya kriya logam dengan objek ikan cupang.
2. Mendeskripsikan dan menjelaskan mengenai tema karya kriya logam dengan objek ikan cupang.
3. Mendeskripsikan dan menjelaskan mengenai bentuk karya kriya logam dengan objek ikan cupang.
4. Mendeskripsikan mengenai teknik pengerjaan dalam penciptaan karya kriya logam dengan objek ikan cupang.

**F. Manfaat****1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis laporan tugas akhir karya seni ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan menambah wawasan mereka tentang pembuatan kriya logam khususnya dengan bahan tembaga dengan teknik sodetan, mulai dari perancangan motif sampai hasil akhir pembuatan karya (*finishing*).

**2. Manfaat Praktis**

Secara praktis karya kriya logam dapat digunakan sebagai hiasan dinding.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN METODE PENCIPTAAN**

#### **A. Tinjauan Tentang Logam**

##### **1. Pengertian Logam**

Logam menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 680) yaitu “mineral yang tidak tembus pandang, dapat menjadi penghantar panas dan arus listrik (misal besi, aluminium, nikel), metal”. Logam adi yaitu logam yang tidak dapat bersenyawa dengan emas, perak, platina, dan tembaga.

Menurut S. Hudi Sunaryo, dan A Sri Bandono (1979 : 3) “logam adalah barang galian seperti emas, perak, besi, perunggu, kuningan, aluminium, timah, nikel, platina, seng, dan baja”.

Logam-logam ini pada umumnya merupakan penghantar panas yang baik, dan yang memungkinkannya dapat disambung melalui metode termal (cara memanaskan), seperti mematri, melebur, dan mengelas dan beberapa logam juga merupakan penghantar listrik yang baik. Jika *disangling* (digosok sampai halus dengan baja pengkilap), logam-logam dapat menjadi mengkilap sehingga memiliki kemampuan yang tinggi untuk memantulkan cahaya, yang sebagian membuatnya memiliki daya tarik seni yang tinggi pula.

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat dirangkum bahwa logam adalah salah satu bahan untuk menciptakan kriya logam, teknik yang digunakan untuk membentuk logam perlu mempertimbangkan jenis dan ciri-ciri khas logam, seperti kekerasan, kekakuan, dan kekuatan ketika dikerjakan.

## 2. Bahan Kriya Logam dengan Teknik Ukir

Bahan-bahan yang dibutuhkan dalam kriya logam menurut Muji Rahayu dalam Dekorasi dan Ketok Pembentukan 2 antara lain:

### a. Tembaga (*Cu/Cuprum*)

Dalam Ilmu Kimia, tembaga diberi lambang *Cu*, merupakan singkatan *cuprum* (bahasa Latin), tembaga adalah suatu logam berat, pada bekas patahannya logam tersebut berwarna lebih tua, berat jenis tembaga berkisar antara 8,70 – 8,93. Hal ini tergantung dari cara pengolahannya. Tembaga murni bersifat sebagai penghantar listrik dan panas yang sangat baik, suhu cair tembaga terletak pada 1093 derajat celcius, dalam keadaan cair tembaga sangat kental dan mudah menerima gas-gas dari udara, terutama oksigen, keadaan ini akan mengakibatkan keadaan tembaga tersebut keropos bila sudah membeku.

Tembaga murni mudah dikerjakan dengan cara ditempa, digiling, diregang, dalam keadaan dingin maupun pijar, setelah beberapa kali logam ini dikerjakan dalam keadaan dingin, akan berubah menjadi keras dan getas. Cara untuk melunakkan kembali, tembaga tadi dibakar sampai dengan suhu kurang lebih 300 derajat celcius, kemudian didinginkan diudara terbuka atau di dalam air. Tembaga murni sukar dikerjakan dengan perkakas potong dan sukar pula dituang atau dicor. Tembaga di dalam udara kering cukup tahan, tetapi di udara basah permukaannya akan mendapat lapisan zat yang berwarna hijau, sebagai akibat terjadinya oksidasi. Lapisan ini justru berguna sebagai pelindung terhadap kerusakan yang lebih ke dalam lagi. Tembaga yang tahan terhadap zat-zat kimia, misalnya terhadap asam sulfat dan asam klorida encer, tetapi tembaga akan

termakan oleh asam hidrat encer dan pekat, serta asam sulfat pekat. Tembaga dalam bentuk kawat dan plat tebal dapat ditempa menjadi bermacam-macam bentuk perhiasan dan souvenir kombinasi dengan macam-macam batu permata dan dilapis perak atau emas.

Bahan plat tembaga tebal 0,2 mm mempunyai spesifikasi, antara lain berbentuk plat, berwarna merah, mudah diukir dengan cara ditekan. Bahan plat tembaga dengan tebal 0,2 mm mudah dibentuk karena bersifat lunak, dapat dibersihkan dengan cara merendam dalam larutan HCl encer, kemudian disikat dengan cara berulang-ulang sampai bersih. *Finishing* logam tembaga dengan cara di Sn, warna tembaga berubah dari merah menjadi hitam kemerahan, sehingga terkesan antik.

#### **b. Kuningan**

Kuningan merupakan paduan antara tembaga dan seng, tembaga dapat dipadukan dengan timah, dan sedikit seng, paduan tersebut dinamakan perunggu. Apabila tembaga murni dipadukan dengan seng akan terjadi suatu jenis logam paduan yang lain yang disebut *kuningan* atau *loyang*. Warna loyang adalah kuning, hampir menyerupai emas, oleh karena itu logam ini sering disebut *kuningan*. Semakin banyak campuran sengnya, warna paduannya semakin keputih-putihan semakin sedikit sengnya warna paduannya semakin kemerah-merahan. Suatu paduan tembaga seng dinamakan loyang apabila kadar seng yang terkandung di dalamnya paling sedikit 10 %, loyang lebih keras dari tembaga, tetapi lebih lunak dari perunggu. Berbeda dengan logam perunggu, logam loyang lebih tahan terhadap regangan serta pukulan, sehingga dapat dikerjakan dengan mudah dalam

keadaan dingin, loyang biasanya diperdagangkan dalam bentuk lempengan-lempengan atau kawat dalam berbagai ukuran dan seringkali ditemukan juga dalam bentuk profil-profil tertentu. Menurut sifat-sifatnya, loyang dibedakan menjadi tiga golongan, yaitu loyang kepal, loyang tuang, dan loyang patri. Loyang kepal adalah loyang yang dibuat untuk benda-benda tempaan. Logam ini dapat dikerjakan pula dengan cara digiling, diukir, dan dilipat. Sifat ini berbeda dengan loyang tuang, karena lebih kenyal. Logam ini tidak mudah retak atau pecah pada waktu ditempa dalam keadaan dingin. Loyang kepal dapat diperoleh dalam bentuk batangan, profil, lempengan, kawat, pipa, dan lain-lain. Kuningan atau loyang dalam bentuk lempengan merupakan media logam selain tembaga yang dapat diukir dengan teknik sodet.

### **3. Teknik Mengukir Logam**

Mengukir logam terdapat berbagai macam teknik, yaitu wudulan, rancangan, krawangan, ndak-ndakan, sodetan, dan suntikan.

#### **a. Teknik Mengukir Wudulan**

Teknik mengukir wudulan, yaitu membuat suatu benda hiasan dengan bahan logam, bentuk yang akan dihasilkan bermotif timbul, agar dapat timbul maka bagian-bagian yang akan menjadi dasar direndahkan dengan cara dipahat dan dipukul dengan palu. Cara ini membantu agar bagian motif bertambah muncul, dikerjakan berulang-ulang sampai bentuk yang diinginkan betul-betul bagus.



**b. Teknik Mengukir Rancangan**

Teknik mengukir rancangan berbeda dengan teknik mengukir wudulan, hiasan yang akan dibuat pada pekerjaan tersebut tidak perlu timbul, hiasan dipahat sesuai dengan desain. Pahat yang digunakan tumpul, tidak akan membuat bagian logam yang dipahat menjadi putus.

**c. Teknik Mengukir Krawangan**

Teknik mengukir krawangan, bagian dasar atau bagian bukan motif harus dihilangkan atau dilubangi, maka harus diperhatikan supaya bagian bentuk motif yang satu tidak akan terpisah dengan motif yang lain atau menjadi putus. Semua motif mempunyai latar belakang yang belubang-lubang sesuai dengan desain. Untuk mencapai motif tersebut digunakan pahat yang tajam, sehingga logam menjadi putus atau berlubang.

**d. Teknik Mengukir Ndak-ndakan**

Teknik mengukir ndak-ndakan, yaitu suatu teknik mengukir logam dengan cara menurunkan bagian-bagian yang bukan motif, dengan teknik demikian, maka motif akan muncul dengan sendirinya, meskipun motifnya muncul, tetapi efeknya lain dari teknik mengukir wudulan. Dalam teknik mengukir ndak-ndakan yang dipahat hanya sebelah, tetapi untuk teknik mengukir wudulan kedua belah sisi diukir.

**e. Teknik Mengukir Suntikan**

Teknik mengukir suntikan, yaitu membuat hiasan pada benda-benda kerajinan dengan cara menusuk bagian-bagian motif yang dibuat, cara ini akan menghasilkan goresan-goresan yang ditekan dengan menggunakan pahat yang runcing dan tajam. Hasil yang diperoleh merupakan suatu bentuk motif yang digores dan merupakan goresan-goresan motif yang terdiri dari garis-garis lurus.

**f. Teknik Mengukir Tekan atau Sodetan**

Teknik mengukir tekan atau sodetan adalah teknik membuat hiasan di atas permukaan plat logam tipis dengan ketebalan sekitar 0,2 mm untuk plat logam kuningan dan pelat logam tembaga sampai dengan 0,4mm. Alat yang biasa digunakan untuk ukir tekan ini yaitu dibuat dari bahan tanduk sapi atau kerbau yang telah dibentuk sesuai kebutuhan ukir tekan jika tanduk sulit didapat dapat digunakan bambu ataupun kayu. Cara menggunakan alat ukir tekan ini yaitu dengan cara menekan permukaan benda kerja mengikuti bentuk sesuai motif dari gambar yang telah ditentukan.

Teknik yang digunakan pada karya ini adalah teknik sodetan, yang merupakan jenis teknik mengukir yang paling ringan, disebut ringan karena teknik yang digunakan hanya menekan logam dari arah depan dan belakang (positif dan negatif) dengan menggunakan alat sodet dan landasan kain tebal atau spoon.

#### **4. Teknik *Finishing* Logam**

Proses *Finishing* adalah proses terakhir setelah membuat suatu karya, karya ukir logam dapat dilanjutkan dengan sentuhan akhir untuk menambah penampilannya. Praktek *finishing* menurut Hadi Sunarya, Kuwat dalam Penuntun Praktek Kerajinan Logam adalah:

##### **a. Mengkilatkan**

Teknik mengkilatkan dalam karya kriya logam ada 3, yaitu *menyangling*, *memoles* dan *melapis*.

##### **1) *Menyangling***

*Menyangling* ialah membuat hasil karya lebih mengkilat, caranya ialah menggosok semua permukaan karya dengan menggunakan alat yang tumpul dan keras, selain itu menggunakan bahan berupa cairan dari buah asam dan lerak. Sebelum *disangling* pastikan karya tersebut benar-benar bersih. Penggosokan dilakukan dengan menekan keras, supaya pori-pori logam tertutup. Hasilnya semua permukaan yang digosok akan menjadi halus dan mengkilat.

##### **2) *Memoles***

*Memoles* adalah suatu teknik untuk menghaluskan sebuah karya dengan menempelkan pada alat yang memutar, putaran dari benda tersebut haruslah kencang, atau menggunakan kain yang digerakkan dengan tangan memutar agar permukaan karya menjadi mengkilat selanjutnya diberi cairan kimia.

Pada karya ini penulis menggunakan teknik *memoles* dengan menggosokkan kain pada karya kriya logam dengan bahan kimia *braso*.

## **b. Melapis**

Didalam karya kriya logam teknik melapis ada 3, yaitu dengan menuangkan cat, menyepuh, dan menghitamkan.

### **1) Cat**

Memberikan warna setelah dilakukan pengukiran logam dengan cara menutup bagian-bagian tertentu dengan menggunakan cat, biasanya menggunakan warna hitam.

### **2) Menyepuh**

Menyepuh ialah melapis benda kerajinan logam dengan menggunakan logam lain, contohnya tembaga dan kuningan yang dilapisi dengan perak, prosesnya menggunakan bahan kimia.

### **3) Penghitaman**

SN adalah bahan finishing logam tembaga agar tembaga berwarna hitam antik, tersusun dari sulfida (belerang) dan logam Natrium. Bersifat bau spesifik dan dapat menyebabkan gatal jika mengenai tubuh manusia, semakin lama merendam maka logam akan semakin pekat.

Karya ini menggunakan teknik penghitaman dengan larutan Sn dengan mencelupkan karya beberapa kali sampai warna yang diinginkan sesuai.

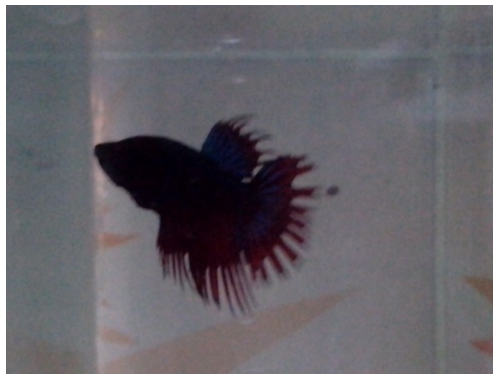
## **B. Tinjauan Tentang Ikan Cupang**

Ikan cupang merupakan ikan hias yang indah yang memiliki jenis yang bermacam-macam.

## 1. Jenis Ikan Cupang yang Terkenal

### a. Cupang Serit (*Crown Tail*)

Cupang serit merupakan cupang asli Indonesia dan jenis cupang pertama yang dibudidayakan di Indonesia. Siripnya yang unik serupa jarum atau berserit adalah perpanjangan dari tulang sirip, tubuhnya yang proporsional terlihat seimbang dengan besar siripnya. Cupang serit adalah kebanggaan bangsa Indonesia dalam memberikan sumbangan pada dunia cupang internasional. Hingga kini Indonesia dikenal sebagai penghasil cupang serit terbaik di dunia. Setiap ajang kontes internasional cupang serit Indonesia selalu merajai kontes kategori serit.



Gambar 1: Cupang Serit (*Crown Tail*)  
(Dokumentsi: Adnan, 2015)

### b. Cupang *Halfmoon* (Separuh Bulan)

Ciri ikan cupang jenis *halfmoon* yaitu ekornya yang lebar seperti kipas ukuraya lebih dari setengah lingkaran siripnya besar dan panjang sesuai dengan ekornya. Pada tahun 1987 dalam suatu kontes cupang di Lyon, Prancis, Delaval memperlihatkan cupang *Halfmoon* pertamanya yang memiliki bentuk yang menakjubkan dan simetris, bentuknya menyerupai separuh bulan, sirip yang lebar

seperti gaun panjang pengantin yang anggun. Warna yang cerah membuat cupang ini terlihat mencolok.



Gambar 2: *Halfmoon* (Separuh Bulan)  
(Dokumentasi: Adnan, 2015)

### c. Cupang Cagak (*Double Tail*)

Seiring dengan perkembangan *halfmoon* muncul pula cupang ekor cagak atau *double tail*, sebagai ikan ekor tunggal atau *single tail*, *Double tail* dicirikan dengan ekor ganda yang membelah dibagian tengah sirip ekor (*caudal*). Ikan ini memiliki sirip punggung yang panjangnya sama dengan sirip bawah dan memiliki sirip ekor, jika mengembangkan ekornya tampak bercabang dua atau cagak.

Definisi *double tail* yang baik adalah suatu lingkaran penuh dengan tidak ada ruang terbuka (spasi) diantara ketiga sirip, baik di sirip punggung, sirip bawah, maupun sirip ekor. Dasar sirip di belakang *double tail* tampak lebih luas dibandingkan dengan *single tail*. *Double tail* yang ideal memiliki sirip bawah yang berhubungan secara simetris dengan sirip atas atau sirip punggung dan sirip ekor. Keunikan pada sirip atas dan bawah membuat cupang ini seperti sebuah binatang yang bersayap dan bisa terbang. Warna diantara sirip membuat lebih indah, tidak monoton.



Gambar 3: Cupang Cagak (*Double Tail*)  
(Dokumentasi: Adnan, 2015)

#### d. Cupang Plakat

Keunikan cupang plakat terletak pada warna dan bentuk sirip ketimbang kekerasan sisik, gigi, dan gaya bertarungnya, bentuk ekor seperti sekop atau *spade tail* dengan tulang ekor hanya memiliki dua cabang, cupang jenis ini biasanya disebut sebagai plakat tradisional. Ekor bawah atau sirip bawah cupang plakat tradisional memiliki ujung yang memanjang. Sirip dasinya atau *ventral* lebih panjang daripada sirip bawahnya. Bentuk dari sirip ekor dan sirip dasinya memberikan perbedaan yang mencolok dari cupang lainnya, jika cupang lainnya hanya monoton dengan bentuk yang segala sisi sama, maka cupang ini terkesan lebih unik, lengkap dengan berbagai macam bentuk. Komposisi warna yang dihasilkan dari pangkal sampai ujung ujung sirip terlihat harmonis.



Gambar 4: Cupang Plakat  
(Dokumentasi: Adnan, 2015)

## 2. Bentuk Ikan Cupang

Cupang terkenal karena kelincahanya dan kegemarannya berkelahi sesama jenisnya, sehingga dinamakan *fighting fish*, warna tubuh ikan itu berwarna-warni sehingga menjadi daya tarik penggemar untuk mengoleksinya. Warna-warna ikan cupang jika dilihat dengan pengamatan langsung bermacam-macam, seperti merah, hijau, biru, abu-abu, kuning, putih, jingga, hingga warna-warna metalik, seperti tembaga, platimun, emas dan kombinasinya.

Cupang berkembang dari ekor pendek hingga memanjang membentuk setengah lingkaran, baik yang berujung mulus hingga berserit, karena itu cupang hias dibedakan atas bentuk ekornya, yakni cupang ekor pendek, atau biasa di kalangan penggemar cupang disebut plakot, cupang ekor setengah lingkaran atau disebut *halfmoon*, cupang ekor cagak atau *double tail*, cupang ekor berserit atau disebut *crown tail*, dan cupang ekor lilin atau selendang biasa disebut *slayer*.

Seperti binatang lainnya, jenis kelamin jantan berpenampilan menarik daripada betina. Cupang jantan mempunyai bentuk tubuh yang cantik dilengkapi sirip-sirip yang panjang serta kombinasi warnanya serasi dan cemerlang. Sirip punggung, ekor, dan perut terbentang lebar serta warna-warni dilengkapi dengan bentuk perut yang pipih, sehingga tampak proporsional.



Gambar 5: Bagian-bagian Tubuh Cupang  
(Sumber: hamster-jambi.blogspot.com)



### **3. Anatomi**

#### **a. Mulut**

Rahang sebuah *Betta sp* dewasa adalah sebagai bagian yang mengesankan seperti hiu putih, rahang bawah dari *Betta sp* memiliki gigi tajam *shredding*, yang dapat merobek tubuh udang air garam, cacing, larva nyamuk dan organisme air lainnya. Sebuah studi menunjukkan bahwa secara proporsional dengan ukuran tubuh, dibalik giginya yang tajam, terletak sebuah tempat kecil untuk menjaga telur-telur yang sudah masak. *Betta sp* jantan yang memegang bagian ini dan membawa mereka ke sarang gelembung dan aman dari gangguan luar.

#### **b. Mata**

Pada setiap sisi kepala terletak mata yang lebar, mata yang menonjol dan memiliki iris berwarna hitam, sisanya mata ada yang berwarna hijau, merah dan lain-lain. Sebuah *Betta sp* tak bisa berkedip matanya, mata bergerak sesuai pergerakan target. Penglihatan yang tajam adalah salah satu alasan utama untuk menjelaskan bagaimana *Betta sp* adalah ikan yang habitatnya lebih efisien.

#### **c. Alat Pernapasan**

Ikan *Betta sp* termasuk anabantids (Keluarga Anabantidae), menjadi ikan-ikan dengan alat bantu pernapasan tambahan yang dikenal sebagai organ labirin, yang memungkinkan mereka untuk bernafas dengan bernapas langsung dari permukaan air. Dengan cara mengambil air ke dalam mulut mereka dan melewati bagian atas organ labirin dan keluar dari celah insang mereka sehingga melengkapi bagian organ pernapasannya yang biasanya dengan cara insang. Ikan jenis lain dengan organ labirin adalah golongan *Gouramies*.

Organ labirin memungkinkan *Betta sp* untuk hidup di perairan kadar oksigen rendah, dalam kondisi yang berbahaya bagi kebanyakan ikan lain. Biasanya pada air yang suhunya hangat *Betta sp* hidup seringkali miskin oksigen. Organ labirin adalah adaptasi yang indah untuk hidup yang memungkinkan *Betta sp* untuk memperluas habitat mereka ke sawah dan selokan.

#### **d. Labirin**

Terlepas dari menghirup oksigen melalui insangnya, *Betta sp* dapat menghirup udara dari permukaan air, hal ini memungkinkan dengan bantuan dari organ yang disebut *Labyrinth* yang terletak di ruang insang dan di atas piring insang. Memiliki seperangkat lempeng tulang dilindungi oleh *membrane*, begitu terjadi kontak dengan udara, udara dihirup masuk dengan pertukaran gas, oksigen dilewatkan langsung ke darah vena di labirin dan isi sisa lainnya dari udara yang dihembuskan keluar, namun ukuran labirin dalam *Betta sp* kecil. Oleh karena itu tidak dapat mengambil lebih banyak lagi oksigen dalam satu perjalanan ke permukaan, Oleh karena itu sebuah *Betta sp* sering muncul ke permukaan air. Di perairan dangkal atau air dengan jumlah yang kadar rendah oksigen, labirin memainkan bagian penting dalam memastikan bahwa kadar oksigen disesuaikan dengan tubuh *Betta sp* itu sendiri. Jika *Betta sp* disimpan tanpa air, itu bisa bertahan lebih lama jika dibandingkan dengan ikan lain karena ikan *Betta sp* ini mempunyai *labyrinth*.

#### **e. Organ dalam Cupang**

Organ penting dari cupang yaitu, Jantung, Perut, Hati, Limpa, Otak, terletak di paruh pertama tubuh, organ ini dapat ditemukan di daerah perut *Betta sp* tepat sebelum awal sirip anal. *Betta sp* betina memiliki pembukaan yang terlihat seperti titik putih di daerah ini. Ini digunakan untuk melepaskan telur selama pemijahan.

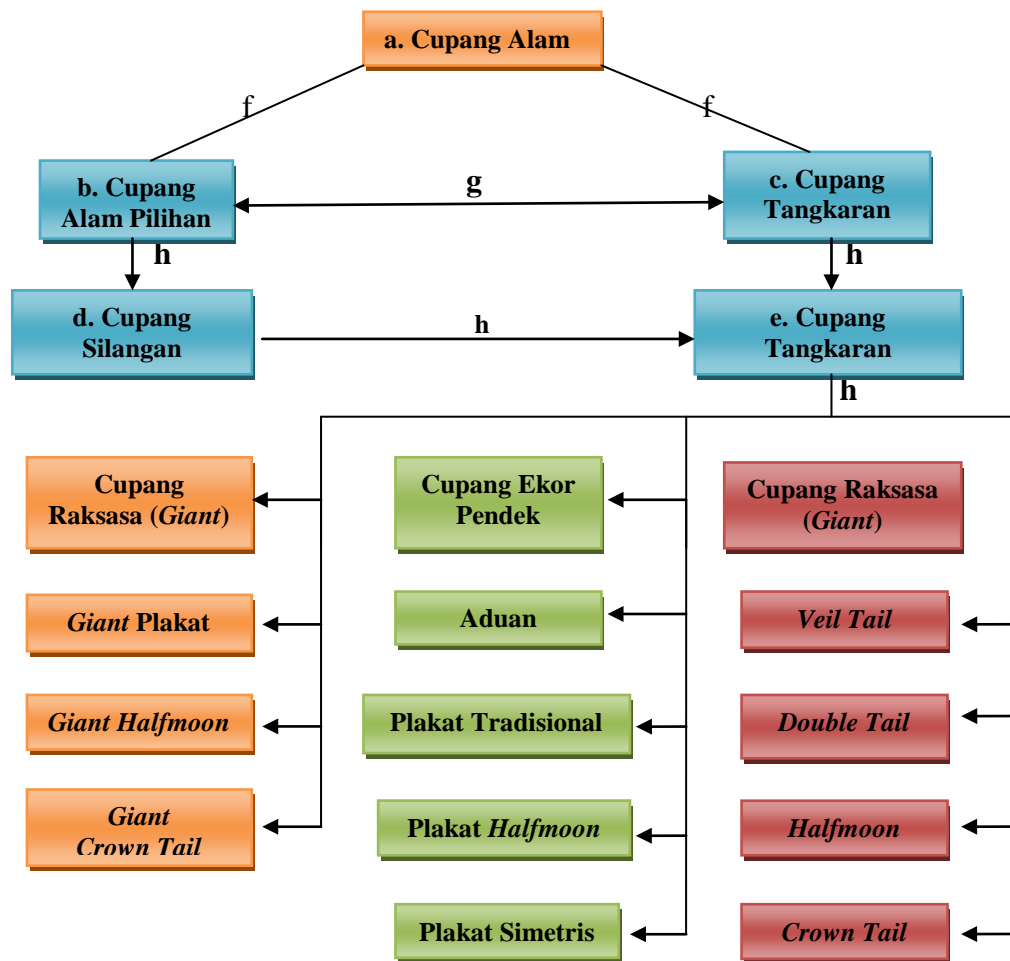
#### **4. Perilaku dan Perkembangan Cupang**

Satu sifat yang terkenal dari cupang adalah berkelahi satu sama lainnya untuk mempertahankan wilayahnya, sifat agresifnya menjadi daya tarik tersendiri bagi orang yang menyukai ikan ini. Cupang jantan sering dipelihara khusus untuk diadu ketangguhannya.

Saat bereproduksi cupang memiliki perilaku yang unik, yakni menari. Ketika bertelur, betina mendekati sarang dan memiringkan badan untuk dijepit oleh jantan dengan meliukkan badannya agar si jantan bisa menyemburkan spermanya ke telur-telur tersebut. Perkawinan ini diawali dengan pendekatan si jantan yang lemah lembut setelah sebelumnya sangat agresif.

Pada karya ini penulis mengolah cupang jenis serit, *halfmoon*, dan cupang plakat, yang digubah bentuk ekor, tubuh, dan siripnya tetapi tidak meninggalkan ciri khas aslinya.

Tabel 1: Skema Perkembangan Cupang



Tabel 1: Skema Perkembangan Cupang  
(Sumber: Atmadjaja, Joty dan Maloedyn Sitanggang, 2008: 20)

**Keterangan :**

- a. Cupang alam: cupang yang ditangkap dari sawah
- b. Cupang alam pilihan: cupang yang ditangkap dari sawah dan muai ditenakkan
- c. Cupang tangkaran: persilangan cupang agar mendapatkan cupang yang lebih bagus

- d. Cupang silangan (*hibrida*): persilangan ikan cupang yang ada disekitarnya dengan ikan diluar daerah
- e. Cupang tangkaran terbaik: cupang yang dihasilkan sesuai dengan yang dikehendaki.
- f. ————— : terdiri dari
- g.  $\longleftrightarrow$  : disilangkan
- h. —————→ : menjadi

## C. Tinjauan Tentang Kriya

### 1. Pengertian kriya

Pengertian kriya menurut Mikke Susanto (2011: 231) yaitu

Pengertian kriya secara harfiah berarti kerajinan atau dalam bahasa Inggris disebut *craft*. Seni kriya adalah cabang seni rupa yang sangat memerlukan keahlian kekriyaan (*craftmanship*) yang tinggi seperti ukir, keramik, anyam dan sebagainya.

Adapula menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 601) “ Kriya adalah pekerjaan (kerajinan) tangan”.

Sedangkan menurut Ali Sulchan (2011: 20) mengatakan bahwa

Kriya memiliki nilai artistik hasil keterampilan tangan manusia, kegiatan tersebut umumnya diproses dan terinspirasi atas kekayaan hasil seni budaya bangsa (kearifan lokal). Sebagai sebuah karakter budaya bangsa yang juga menggali sumber daya alam yang dipadu dengan sumber daya manusia maka seni kriya memiliki aspek etnisitas yang mampu memberikan nilai manfaat dan karakter bangsa.

Menurut Gunadi (2007: 28) berpendapat

Pengertian seni kriya adalah sebagai seni tradisi selain mengungkapkan seni, dapat pula digunakan untuk mengkaji nilai-nilai filosofis yang dikandungnya.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kriya adalah kegiatan seni yang menitik-beratkan kepada keterampilan tangan dan fungsi untuk mengolah bahan baku yang sering ditemukan di lingkungan menjadi benda-benda yang tidak hanya bernilai pakai, tetapi juga bernilai estetis.

## **2. Fungsi dan jenis Seni Kriya**

Terdapat juga fungsi dan jenis yang dikemukakan oleh Timbul Haryono adalah

### **a. Fungsi Seni Kriya**

#### **1) Sebagai benda pakai**

Fungsi seni kriya sebagai benda pakai yaitu kriya yang lebih mengutamakan fungsinya namun tidak meninggalkan estetikanya, memiliki fungsi siap pakai.

#### **2) Sebagai benda mainan**

Fungsi seni kriya sebagai benda mainan yaitu kriya yang fungsinya sebagai alat permainan biasanya berbentuk sederhana, bahan yang digunakan lebih mudah didapat dan dikerjakan.

#### **3) Sebagai benda hias**

Karya kriya yang lebih menonjolkan segi rupa dan estetikanya daripada fungsinya sehingga bentuk-bentuknya mengalami perkembangan, biasanya sebagai benda pajangan atau hiasan.

**b. Jenis-jenis Kriya****1) Kriya Anyaman**

Kriya anyaman adalah teknik berkarya dengan cara mengatur bahan-bahan dasarnya dalam bentuk tindih menindih, silang-menyilang, dan lipat-melipatkan dan lungsen dengan pola tertentu. Bahan yang digunakan: rotan, bambu, pandan, lontar, mendong, enceng gondok, kertas, plastik, dan tali. Pusat kerajinan anyaman antara lain: Tasikmalaya, Bali, Lombok, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua.

**2) Kriya Keramik**

Kriya keramik adalah benda yang terbuat dari tanah liat yang dibakar, dibuat dengan cara: teknik slab lempeng, putar, pilin, pijat, dan cetak tuang. Daerah penghasil keramik: Purwakarta, Bandung, Banjarnegara, Jepara, Purworejo, Cirebon, Jogjakarta, Malang, Bali, dan Sulawesi Selatan.

**3) Kriya Bordir atau Sulam**

Kriya bordir yaitu kriya yang menempatkan hiasan dari benang yang dijaitkan pada kain yang berfungsi untuk menghias dan mempercantik tampilan kain, aplikasi kriya bordir digunakan pada baju, tas, kerudung, taplak, dan mukena. Daerah penghasil bordir: Tasikmalaya Jawa Barat.

**5) Kriya Lukis**

Kriya yang dalam pengerjaannya melakukan proses melukis pada media bahan kriya. Banyak diproduksi secara masal di daerah Jalengkong Jawa Barat, Sokaraja-Banyumas, Ubud-Bali. Lukisan kaca terdapat di Cirebon (Jawa Barat), lukisan kulit banyak diproduksi di Papua dan Kalimantan.

#### 6) Kriya Kulit

Bahan baku untuk membuat kriya kulit yaitu: kulit kerbau, kambing, sapi, buaya, dan ular, hasil dari seni kriya kulit adalah: tas, dompet, jaket, ikat pinggang, dll. Daerah penghasil yaitu: Garut, Yogyakarta, dan Bali.

#### 7) Kriya Ukiran

Kriya ukiran yaitu jenis karya seni yang dihasilkan dengan mengolah permukaan suatu benda sehingga menghasilkan bentuk yang indah dengan teknik dipahat. Bahan dasar ukir yaitu: kayu, tulang, kulit, logam, batu, dan gading gajah, daerah penghasil: Jepara-Jawa Tengah, Bali, dan Papua.

#### 8) Kriya Batu

Karya seni yang dihasilkan dari batu yang diukir atau dipahat sehingga menghasilkan bentuk yang indah, jenis batu yang digunakan adalah: akik, jasper, batu permata, yang dibentuk menjadi hiasan dengan motif flora dan fauna. Contoh: patung. Daerah penghasil kriya batu adalah: Magelang-Jawa Tengah.

#### 9) Kriya Logam

Kriya logam yaitu kriya yang mengolah logam menjadi berbagai macam benda kerajinan, teknik pembuatannya ada dua yaitu teknik *a cire perdue* atau cetak lilin, dan teknik *bivalve* atau setangkap. Bahan baku kriya logam yaitu: perunggu, kuningan, tembaga, emas, dan perak. Daerah penghasil kriya logam yaitu: Jawa Tengah dan Yogyakarta.

Pada karya ini penulis mengolah kriya logam dengan bahan tembaga, diukir dengan teknik sodet, dan *finishing* dicelupkan kedalam larutan Sn.



## **D. Struktur Seni Rupa**

Struktur seni rupa dalam penciptaan karya seni terdapat dua aspek, yaitu aspek ideoplastis dan aspek fisikoplastis. Aspek ideoplastis yaitu menyangkut gagasan, atau ide yang menjadi dasar penciptaan karya seni. Sedangkan aspek fisikoplastis yaitu menyangkut prinsip, unsur, media, teknik, dan bentuk yang digunakan untuk mendukung ide dan gagasan dalam sebuah karya seni.

### **1. Aspek Ideoplastis**

Aspek ideoplastis merupakan ide atau gagasan, keinginan, imajinasi, angan-angan, konsep, dan tema yang menjadi dasar penciptaan sebuah karya seni.

#### **a. Ide**

Ide adalah rancangan yang tersusun didalam pikiran (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008: 17). Selanjutnya menurut Djelantik (2004: 60) ide merupakan hasil pemikiran pendapat atau pandangan tentang sesuatu. Sedangkan pencipta berasal dari “cipta” yang artinya kesanggupan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru atau angan-angan yang kreatif. Jadi ide pencipta adalah hasil pemikiran terhadap sesuatu, hal ini terjadi melalui suatu pengamatan suasana atau keadaan tertentu.

Berawal dari ketertarikan dan kekaguman pada gerak, bentuk tubuh, sirip, ekor, dan kehidupan ikan cupang, penulis tertarik dan mempunyai ide untuk mengangkat ikan cupang sebagai objek penciptaan karya kriya logam.

#### **b. Tema**

Menurut Soeharsono dan Retnoningsih (2007) tema merupakan pokok pikiran, dasar cerita, yang dipercayakan dipakai sebagai dasar pengarang dan

sebagainya. Sementara itu, Bahari (2008) berpendapat, tema merupakan gagasan yang hendak dikomunikasikan pencipta karya seni kepada khalayak. Tema bisa saja menyangkut masalah sosial, budaya, religi, pendidikan, politik, dan pembangunan. Lebih lanjut Pakerti (2007:12) mengungkapkan, tema merupakan ide pokok yang dipersoalkan dalam karya seni. Menurutnya, ide pokok suatu karya seni dapat memahami atau dapat dikendalikan melalui pemilihan *subject matter* (pokok soal) dari judul karya. Pokok soal berhubungan dengan nilai estensi atau nilai kehidupan, yakni berupa objek alam, alam kebendaan, suasana atau peristiwa dan metafora atau alegori, namun tidak semua karya memiliki tema atau pokok soal, tema dalam karya kriya logam ini yaitu bertemakan kehidupan ikan cupang.

### **c. Konsep**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 588), konsep adalah gambaran mental dari objek, proses, atau apapun yang ada di luar bahasa, yang digunakan oleh akal budi untuk memahami hal-hal lain.

Pengertian konsep juga dikemukakan A.A.M. Djelantik (2004:02) bahwa konsep merupakan konsentrasi dari indera dimana peran panca indera berhubungan tentang rasa nikmat atau indah yang terjadi pada manusia. Rasa tersebut timbul karena peran panca indera yang memiliki kemampuan untuk menangkap rangsangan dari luar dan meneruskannya ke dalam. Rangsangan tersebut diolah menjadi kesan yang dilanjutkan pada perasaan sehingga manusia dapat menikmatinya, dalam konteks ini panca indera yang dimaksud adalah kesan visual, sehingga konsentrasi indera diperoleh dari perwujudan suatu pemikiran untuk divisualisasikan dalam suatu karya.

Dari beberapa penjelasan mengenai konsep diatas, dapat dirangkum bahwa konsep merupakan hasil dari pengamatan, penghayatan, dan perenungan terhadap objek serta fenomena-fenomena yang terjadi dialam sekitar. Kemudian diolah dituangkan ke dalam karya seni dengan didukung kemampuan kreativitas, serta dengan penguasaan elemen-elemen yang akan digunakan.

Konsep dalam penciptaan karya kriya logam ini adalah kekaguman pada ikan cupang yang merupakan ikan hias yang tidak hanya memiliki keindahan dan kecantikannya saja tetapi pandai dalam bertarung.

## **2. Aspek Fisikoplastis**

Aspek fisikoplastis dalam seni rupa meliputi unsur seni rupa, prinsip seni rupa, media, dan teknik yang bersifat penampilan fisik dari sebuah karya.

### **a. Unsur-Unsur Desain**

#### **1) Warna**

Warna merupakan elemen penting dalam penciptaan karya seni, berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 1557) warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda yang dikenalnya; corak rupa.

Kemudian menurut A.J. Soehardjo (1990: 17), Warna merupakan unsur yang paling langsung menyentuh perasaan, itulah sebabnya kita dapat segera menangkap keindahan tata susunan warna.

Dari beberapa pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa warna adalah unsur yang dapat dilihat secara visual dan menyentuh perasaan.

## 2) Garis

Garis merupakan salah satu elemen dasar yang paling penting dalam tercapainya sebuah karya seni, melalui garis, objek karya seni dapat dibentuk, dan melalui garis pula seniman dapat mengungkapkan ekspresinya. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi 4 (2008: 417), garis merupakan coretan panjang (lurus, bengkok, atau lengkung).

Kemudian menurut A.J. Soehardjo (1990: 17), Garis dipakai untuk membatasi sosok dalam gambar dan memberi nuansa pada gambar, dalam gambar abstrak, garis dapat pula berdiri sendiri sebagai garis. Jadi, tidak berfungsi membatasi atau mewarnai sosok seperti pada gambar yang meniru alam.

Dari beberapa pendapat diatas maka garis merupakan coretan atau goresan yang meninggalkan bekas dan mempunyai arah.

## 3) Bidang

Bidang merupakan pengembangan garis yang membatasi suatu bentuk, sehingga membentuk bidang yang melingkupi dari beberapa sisi. menurut A.J. Soehardjo (1990: 17), Jika ujung garis bertemu, terbentuklah bidang, bidang mempunyai panjang dan lebar, tetapi tidak memiliki tebal. Bidang dapat ditata secara tegak lurus, miring, dan mendatar atau ditumpang-tindihkan, yang satu berada dibelakang yang lain sehingga memberi kesan meruang dalam gambar.

Selanjutnya menurut Mikke Susanto (2012: 55) menjelaskan tentang bidang

*Shape* atau bidang adalah area. Bidang terbentuk karena ada dua atau lebih garis yang bertemu (bukan berhimpit). Dengan kata lain, bidang adalah sebuah area yang dibatasi oleh garis, baik oleh formal maupun garis yang sifatnya ilusif, ekspresif, atau segestif.

Dari beberapa penjelasan diatas maka dapat dirangkum bahwa bidang adalah garis yang bertemu yang memiliki panjang dan lebar.

#### 4) Tekstur

Tekstur adalah sifat dan keadaan suatu permukaan bidang atau permukaan benda pada sebuah karya seni, setiap benda memiliki sifat permukaan yang berbeda. Menurut Mikke Susanto dalam bukunya Diksi Rupa (2012: 49), menjelaskan tentang tekstur

Tekstur adalah barik, nilai raba, kualitas permukaan, barik dapat melukiskan sebuah permukaan objek, seperti kulit, rambut dan bisa merasakan kasar-halusnya, teratur-tidaknya suatu objek, tekstur dimunculkan dengan memanfaatkan kanvas, cat, atau bahan-bahan seperti pasir, igmen, zinc, white, dan lain-lain.

Sedangkan menurut A.J. Soehardjo (1990: 17), Tekstur benda/bahan adalah sifat permukaan benda/bahan tersebut seperti licin, kasar, kilap, kusam, dan lembut. Tekstur dapat ditampilkan sebagai keadaan yang nyata, misalnya kalau teksturnya sebuah patung, dan dapat pula tampil semu, misalnya kalau teksturnya gambar sebuah batu. Keadaan permukaan yang semu merupakan kesan dan bukan kenyataan.

Dari beberapa pendapat dapat dirangkum bahwa tekstur adalah elemen yang dapat dirasakan dengan diraba atau dilihat pada permukaan karya seni.

#### 5) Ruang

Pengertian ruang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 1185) menyatakan bahwa ruang adalah sela-sela antara dua (deret) tiang atau antara empat tiang (dibawah kolong rumah). Kemudian menurut Sony Kartika (2004: 53) menjelaskan bahwa ruang dalam unsur seni rupa merupakan wujud tiga matra

yang mempunyai panjang, lebar, dan tinggi (volume). Sedangkan pendapat lain mengenai ruang menurut Mikke Susanto (2012: 338) menjelaskan tentang ruang.

Ruang merupakan istilah yang dikitikan dengan bidang dan keluasan, yang kemudian muncul istilah dwimatra dan trimatra. Dalam seni rupa orang sering mengaitkan ruang adalah bidang yang memiliki batas atau limit, walaupun kadang-kadang ruang bersifat tidak terbatas dan tidak terjamah. Ruang dapat diartikan secara fisik adalah rongga yang terbatas maupun yang tidak terbatas. Pada suatu waktu, dalam hal yang berkarya seni, ruang tidak lagi dianggap memiliki batas secara fisik.

Dapat dirangkum bahwa ruang adalah suatu dimensi yang memiliki volume atau isi dan memiliki batasan atau limit.

## **b. Prinsip desain**

Karya seni perlu mempertimbangkan prinsip desain untuk memperoleh hasil karya yang baik.

### **1) Harmoni (Selaras)**

Harmoni adalah hubungan kedekatan unsur-unsur yang berbeda baik bentuk maupun warna, untuk menciptakan keselarasan. Menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 54). Harmoni merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda dekat, jika unsur-unsur estetika dipadukan secara berdampingan, maka akan timbul kombinasi tertentu dan timbul keserasian (harmoni).

Sedangkan menurut Mikke Susanto (2012: 416) menyatakan bahwa kesatuan adalah:

Salah satu unsur pedoman dalam berkarya seni (azas-azas desain). *Unity* merupakan kesatuan yang diciptakan lewat sub azas dominasi dan subordinasi (yang utama dan kurang utama) dan koheren dalam suatu komposisi karya seni. Dominasi diupayakan lewat ukuran-ukuran, warna dan tempat serta konvergensi dan perbedaan atau pengecualian. Koheren

menurut E.B feldman sepadan dengan *organic unity*, yang bertumpu pada kedekatan atau letak yang berdekatan dalam membuat kesatuan.

Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa kesatuan merupakan paduan unsur-unsur estetika dipadukan secara berdampingan, maka akan timbul kombinasi tertentu dan timbul keserasian (harmoni).

## 2) Irama

Irama adalah pengulangan satu atau beberapa unsur secara teratur dan terus menerus. Susunan yang diatur berupa garis, susunan bentuk, atau susunan variasi warna. Menurut Bastomi (1990: 18) Irama adalah suatu pengaturan atau ulangan yang teratur dari suatu bentuk atau unsur-unsur. Bentuk-bentuk pokok dari irama ialah berulang-ulang, berganti-ganti, berselang-seling, dan mengalir dalam seni lukis, irama adalah aturan atau pengulangan yang teratur dari suatu bentuk atau unsur-unsur.

Sedangkan menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 54) suatu pengulangan secara terus menerus dan teratur dari satu unsur, ada tiga macam cara untuk memperoleh gerak ritmis yaitu melalui pengulangan, pengulangan dengan progress ukuran dan pengulangan gerak garis *continueu*.

Dapat dirangkum bahwa irama adalah pengulangan secara terus menerus dan teratur dari satu unsur.

## 3) Kesatuan

Kesatuan merupakan prinsip yang utama dimana unsur-unsur seni rupa paling menunjang satu sama lain dalam membentuk komposisi yang bagus dan serasi. Untuk menyusun suatu kesatuan, setiap unsur tidak harus sama dan seragam, tetapi unsur-unsur dapat berbeda atau beragam sehingga menjadi

susunan yang memiliki kesatuan. Menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 54) kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan yang merupakan isi pokok dari komposisi. Penyusunan dari unsur-unsur visual seni sedemikian rupa sehingga menjadi kesatuan, organik, ada harmoni antara bagian-bagian dengan keseluruhan.

Sedangkan Mikke Susanto (2012: 419) menyatakan bahwa kesatuan adalah

merupakan salah satu unsur dan pedoman dalam berkarya seni (azas-azas desain). *Unity* merupakan kesatuan yang diciptakan lewat sub-azas dominasi dan subordinasi (yang utama dan kurang utama) dan koheren dalam suatu komposisi suatu karya seni. Dominasi diupayakan lewat ukuran-ukuran, warna dan tempat serta konvergensi dan perbedaan atau pengecualian.

Dari pendapat diatas dapat dirangkum bahwa kesatuan adalah prinsip hubungan yang saling melengkapi, dan saling mengisi.

#### 4) Keseimbangan

Keseimbangan merupakan kesan yang didapat dari suatu susunan yang diatur sedemikian rupa sehingga terdapat daya tarik yang sama pada tiap-tiap sisi susunan. Menurut Mikke Susanto (2002: 68) Keseimbangan atau *balance* adalah suatu peleburan dari semua kekuatan pada suatu susunan yang menimbulkan perbandingan yang sama, sebanding, tidak berat sebelah, seimbang. Keseimbangan dapat dilihat pada keadaan alam, manusia, dan cara manusia mengatur dunia.

Sedangkan menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 54) keseimbangan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual atau secara intensitas



kekayaan. Jadi keseimbangan adalah pas, tidak berat sebelah yang dapat dilihat dengan mata.

#### 5) Proporsi

Proporsi yaitu membandingkan bagian-bagian satu dengan bagian lainnya secara keseluruhan. Dharsono Sony Kartika (2004: 54) proporsi adalah penimbangan atau perbandingan, proporsi adalah perbandingan unsur-unsur atau dengan yang lainnya yaitu tentang ukuran kualitas dan tingkatan. Proporsi dapat dinyatakan dalam istilah-istilah dan rasio tertentu.

Sedangkan menurut Mikke Susanto (2012: 92) proporsi adalah hasil dari perbandingan jarak yang menunjukkan ukuran hubungan bagian dengan keseluruhan dan antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya. Proporsi berhubungan erat dengan *balance* (keseimbangan) *rhythm* (irama, harmoni).

Dari beberapa pendapat diatas dapat dirangkum bahwa proporsi adalah perbandingan dari susunan unsur-unsur desain antara bagian satu dengan bagian lainnya untuk mencapai keselarasan yang sebanding.

### **E. Tinjauan Tentang Pengubahan Bentuk**

Didalam pengolahan objek akan terjadi perubahan bentuk sesuai dengan ide, konsep, tema, ataupun latar belakang penciptanya. Perubahan bentuk tersebut yaitu stilasi, distorsi, transformasi, deformasi.

## **1. Distorsi**

Pengertian distorsi menurut Suryo Suiradjijo (1999:77) "Distorsi merupakan perubahan bentuk yang menonjolkan karakteristik visual objek, sehingga mendapatkan bentuk yang sesuai dengan konsep estetika seniman". Bagi seorang seniman modern distorsi digunakan sebagai media untuk mengekspresikan bentuk-bentuk yang sesuai dengan konsep estetik sehingga tampak berlebih-lebihan. Misalnya melebih-lebihkan ukuran yang sebenarnya lurus dibengkokkan atau merubah bagian-bagian yang mereka anggap dapat mendominasi bentuk keseluruhan. Bagaimanapun mereka berusaha mengadakan perubahan bentuk dengan distorsi, mereka tetap menampilkan kesan unsur alam dalam karyanya. Distorsi dapat juga menggambarkan ukuran yang berlebih-lebihan dalam warna, perbedaan nada atau gelap terangnya warna untuk lebih menonjolkan karakteristik visual tekstur dari sebuah permukaan bidang (Suryo Suiradjijo, 1999:78). Menurut Dharsono Sony Kartika (2004 : 42) "Distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyangatkan bentuk-bentuk tertentu pada benda atau objek yang digambar", jadi kesimpulanya ialah teknik yang melebih-lebihkan atau menonjolkan bagian bentuk benda yang ingin di tampilkan.

## **2. Transformasi**

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 43) "Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud atau figur dari objek yang digambar". Jadi transformasi

adalah teknik yang menggabungkan atau memindahkan unsur-unsur bentuk benda yang satu dengan lainnya.

### **3. Deformasi**

Pengertian deformasi menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 43) adalah

Deformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan bentuk objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki.

Dari pendapat diatas dapat dirangkum bahwa deformasi adalah teknik pengubahan bentuk dengan melepaskan bagian-bagian benda objek dari susunannya.

### **4. Stilasi**

Pengertian stilasi menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 42) sebagai berikut "Stilasi merupakan perubahan bentuk untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek yang digambar". Stilasi banyak terdapat pada gambar dekorasi, baik dekorasi interior ataupun dekorasi eksterior, contoh dekorasi interior terdapat dalam rumah-rumah adat seluruh Indonesia, sebagai bidang-bidang, dekorasi eksterior terdapat pada relief-relief candi. Jadi stilasi adalah menggayakan bentuk tetapi tidak meninggalkan ciri khas aslinya.

Pada karya ini penulis menggunakan pengubahan bentuk stilasi, yaitu dengan menggayakan bentuk tubuh, ekor, dan sirip ikan cupang, tetapi tidak meninggalkan ciri khas aslinya.

## **F. Objek**

Objek merupakan sebuah benda atau perkara yang sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari, biasanya menjadi hal utama dalam pembicaraan atau sasaran untuk diamati. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi 3 (1990: 622) objek berarti hal, perkara, atau orang yang menjadi pokok pembicaraan, benda, hal, yang dijadikan sasaran untuk diteliti, diperhatikan. Kemudian menurut Mikke Susanto (2012: 280) mengungkapkan pengertian objek sebagai berikut

Material yang dipakai untuk mengekspresikan gagasan. Sesuatu yang ingin menjadi perhatian, pikiran, atau tindakan, karena itu biasanya dipahami sebagai kebendaan, subhuman, dan pasif, berbeda dengan subjek yang biasanya aktif. Objek lukisan dipahami sebagai objek yang diambil berupa ssuatu bendawi. Sedangkan manusia sering disebut subjek lukisan.

Dari pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa objek merupakan material, hal, perkara, orang, yang digunakan untuk mengekspresikan gagasan dan menjadi pokok pembicaraan. Dalam karya ini penulis mengambil objek ikan cupang yang diwujudkan kedalam karya kriya logam.

## **G. Bahan**

Penulis menggunakan bahan utama tembaga dalam karya ini karena tembaga memiliki tingkat kekenyalan yang lebih tinggi dibanding bahan lain seperti alumunium atau kuningan. Tembaga dalam karya ini penulis buat dengan teknik sodetan, bentuk yang akan dihasilkan bermotif timbul, cara semacam ini dikerjakan berulang-ulang sampai bentuk yang diinginkan betul-betul bagus dan maksimal. Teknik sodetan itu walaupun terlihat mudah pembuatannya tetapi

memiliki banyak kesulitan seperti kurang timbul motifnya, jika terlalu timbul bisa rusak atau sobek.

## **H. Bentuk**

Bentuk alam lukisan kenyataan yang nampak secara nyata dapat dilihat melalui mata, garis, bidang, warna, dan tekstur merupakan bentuk-bentuk yang mendasar dalam lukisan. Dengan penyusunan yang menyatukan bentuk satu dengan lain terjal hubungan-hubungan yang berarti (A.A.M. Djelantik, 1999:129). Selanjutnya Dharsono Sony Kartika (2004:30) menjelaskan bahwa pada dasarnya bentuk itu merupakan organisasi atau suatu kesatuan atau komposisi dari unsur-unsur produk karya. Dengan kata lain bentuk merupakan totalitas karya lukisan yang terwujud secara fisik dengan berbagai unsurnya.

Bentuk yang ditampilkan pada karya kriya logam ini adalah bentuk ikan cupang, bentuk ikan cupang tidak diwujudkan sama persis dengan aslinya, tetapi dengan pengubahan bentuk stilasi, yaitu dengan mengubah bentuk dari bentuk tubuh, ekor, dan sirip ikan cupang tetapi tidak meninggalkan ciri khas aslinya, dengan mempertimbangkan unsur dan prinsip desain.

## **I. Teknik**

Penguasaan teknik sangat diperlukan untuk membuat suatu karya, teknik yang penulis gunakan dalam karya ini ialah menggunakan teknik sodet, yaitu teknik membuat hiasan di atas permukaan plat logam tipis dengan ketebalan sekitar 0,2 mm untuk plat logam kuningan dan pelat logam tembaga sampai

dengan 0,4 mm. Alat yang biasa digunakan untuk ukir tekan ini yaitu dibuat dari bahan tanduk sapi atau kerbau yang telah dibentuk sesuai kebutuhan ukir tekan jika tanduk sulit didapat dapat digunakan bambu ataupun kayu. Cara menggunakan alat ukir tekan ini yaitu dengan cara menekan permukaan benda kerja mengikuti bentuk sesuai motif dari gambar yang telah ditentukan.

Teknik mengukir sodetan ini merupakan jenis teknik mengukir yang paling ringan, disebut ringan karena teknik yang digunakan hanya menekan logam dari arah depan dan belakang (positif dan negatif) dengan menggunakan landasan kain tebal atau spoon.

## **J. Gaya**

Penciptaan karya kriya logam merupakan kegiatan yang bersifat pribadi, dimana karya merupakan cerminan dari perasaan, kreativitas, individualitas atau kepribadian kriyawan, sehingga sehubungan dengan hal ini dalam kriya logam dikenal adanya istilah gaya pribadi, sebagaimana pendapat Sudarmadji (1979:29), bahwa suatu karya seni merupakan karya perseorangan dan harus mencerminkan perseorangan.

Terkait dengan pendapat di atas, gaya karya kriya logam ini didasari konsep gaya dekoratif, dimana setiap detail dari karya seni dikerjakan sempurna dan bertujuan untuk menghias seindah-indahnya.

## **K. Metode Penciptaan**

Metode penciptaan karya logam ini meliputi dua tahap yaitu eksplorasi dan pengembangan bentuk, dengan kedua tahap ini maka hasil karya yang dihasilkan dapat tercipta dengan baik.

### **1. Eksplorasi**

Eksplorasi atau penjajakan didalam metode ini penulis menggali informasi tentang logam tembaga, dan melakukan pengamatan langsung terhadap ikan cupang.

Menurut Nusa Putra (2001: 78) “eksplorasi yaitu metode untuk memproses desain yang diperlukan untuk menciptakan produk baru ...”.

Kegiatan eksplorasi dilakukan dengan mencari informasi tentang bahan logam dan ikan cupang mengenai bentuk dan fungsinya sehingga tahap ini bisa menjadi pedoman guna penciptaan karya.

Adapun kegiatan eksplorasi dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a. Pengamatan secara visual tentang ikan cupang terkait dengan kegiatan penciptaan desain dan pengukiran dengan teknik sudet sampai dengan dan *finishing*.
- b. Mengembangkan imajinasi guna mendapatkan ide-ide kreatif terkait dengan desain karya logam yang akan dibuat, sehingga karya logam tersebut dapat bersifat orisinal dan satu-satunya karya logam dengan ide penciptaan dari ikan cupang.

## 2. Pengembangan Bentuk

Pengembangan bentuk dalam penciptaan ini dilakukan dari tahapan sketsa yang dipindahkan ke logam tembaga, tembaga digores dengan cara menjiplak desain yang sudah dibuat pada kertas menggunakan pulpen bekas yang memiliki ujung runcing agar dapat membekas pada tembaga, setelah itu goresan di tebalkan lagi menggunakan pulpen bekas tersebut agar dapat diukir dengan lebih mudah. Tembaga diukir dengan teknik sudet, proses *finishing* karya dilakukan dengan cara mencelupkan pada larutan *sulfida natrium* (Sn), dibraso, semprot dengan cat *clear*, dan diberi *malam* pada bagian belakang karya agar tahan terhadap tekanan.



### **BAB III**

## **HASIL KARYA DAN PEMBAHASAN**

### **A. Proses Desain**

Proses desain dalam penciptaan karya melalui beberapa tahapan yang harus dilewati, sebelum perancangan desain terlebih dahulu penulis menentukan konsep dan tema. Konsep pada karya ini adalah menonjolkan keindahan ikan cupang dengan mengubah bentuk sirip dan ekornya, sedangkan tema yang penulis angkat adalah tentang kehidupan ikan cupang yang tergambar dari gerak, perilaku, dan kebiasaan ikan cupang.

Didalam perancangan desain, pengamatan langsung dilakukan untuk menangkap gerak dan objek ikan cupang, barulah kita mengembangkan imajinasi guna mendapatkan ide untuk mengubah bentuk dari sirip, ekor, dan bentuk tubuh dari ikan cupang, tetapi tidak meninggalkan ciri khas aslinya. Selanjutnya memilih sket yang memiliki gaya dan gerak menarik untuk dibuat sket halus dengan mempertimbangkan prinsip dan unsur seni rupa. Dari 14 desain sket halus, terpilih 10 desain terbaik untuk diwujudkan menjadi sebuah karya kriya logam dengan teknik sodet.

### **B. Bahan, Alat, dan Teknik**

Dalam penciptaan sebuah karya seni diperlukan adanya bahan, alat, serta teknik agar tercipta sebuah karya.

#### **1. Bahan**

Bahan yang digunakan untuk membuat karya kriya logam yaitu

### **a. Plat tembaga 0,2 mm**

Tembaga merupakan bahan baku utama yang digunakan untuk membuat karya kriya logam, tembaga mempunyai warna merah muda, dengan nomer atom 29, titik lebur 1083 derajat celcius serta titik didih 2310 derajat celcius, mudah diukir dengan cara ditekan, karena plat tembaga bersifat lunak.

### **b. Sn (Cu)**

*Sulfida natrium* (Sn) merupakan bahan yang digunakan agar tembaga berwarna hitam dan terlihat antik, Sn tersusun dari *sulfida* (belerang) dan logam *natrium*.

### **c. Braso**

Braso digunakan untuk mengilapkan permukaan benda kerja.

### **d. Cat Clear**

Cat clear digunakan untuk melapisi permukaan logam agar tidak cepat berubah warna (teroksidasi).

### **e. Malam /Lilin**

Malam/lilin digunakan untuk mengisi cekungan di bagian belakang karya agar kuat dan bentuk sudetan tidak berubah jika terkena tekanan/benturan.

## **2. Alat**

Alat yang digunakan untuk membuat karya kriya logam antara lain peralatan desain, gunting plat, pulpen kosong, palu tekstur, pembentuk sudetan, spoon, dan sikat kawat.

#### **a. Peralatan Desain**

Peralatan desain yang dimaksud disini adalah alat yang digunakan untuk membuat desain gambar ikan cupang yang akan dibuat sudetan menggunakan pulpen bekas pada tembaga. Peralatan yang digunakan adalah pensil 2B dan penghapus.

#### **b. Gunting Plat**

Gunting plat digunakan untuk memotong plat tembaga sesuai ukuran yang diinginkan.

#### **c. Pulpen Kosong**

Pulpen kosong digunakan untuk pengukiran awal/menjiplak desain dari kertas ke tembaga, sebagai penegas bentuk dan untuk memberi isen-isen.

#### **d. Palu Tekstur (palu kayu berujung paku)**

Alat ini digunakan untuk membuat tekstur pada *background* ukiran (sudetan).



Gambar 6: Palu Tekstur  
(Dokumentasi: Adnan, 2014)

**e. Pembentuk Sudetan**

Alat ini digunakan untuk membentuk cekungan/cembungan dengan cara ditekan.



Gambar 7: Alat Sudet  
(Dokumentasi: Adnan, 2014)

**f. Landasan Spon /Kain Tebal**

Landasan spon ini berfungsi untuk melandasi plat tembaga yang sedang diukir (disudet).



Gambar 8: Spoon  
(Dokumentasi: Adnan, 2014)

**g. Sikat Kuningan**

Sikat kuningan digunakan untuk membersihkan plat tembaga setelah diberi SN.



Gambar 9: Sikat Kuningan  
(Dokumentasi: Adnan, 2014)

### **C. Proses Visualisasi**

Konsep, ide, dan gagasan dapat terwujud kedalam karya kriya logam melalui tahapan sebagai berikut.

#### **1. Pemotongan Plat Tembaga**

Plat tembaga dipotong dengan ukuran 40 cm x 60 cm. Pemotongan dilakukan agar pembuatan sudetan lebih mudah karena plat tembaga berbentuk lembaran panjang.



Gambar 10: Pemotongan Tembaga  
(Dokumentasi: Adnan, 2014)

#### **2. Penggoresan Plat Tembaga**

Setelah gambar desain cupang selesai dibuat, desain di pindahkan/dijiplak pada plat tembaga dengan cara digoreskan menggunakan pulpen bekas, setelah itu desain ditebalkan agar lebih mudah disudet/gambar desain lebih jelas.



Gambar 11: Pemindahan Desain  
(Dokumentasi: Adnan, 2014)

### 3. Pembuatan Sudetan

Setelah desain sudah digambar/dijiplak pada tembaga, kemudian mulai membuat sudetan dengan cara menekan logam dari arah depan dan belakang (positif dan negatif) dengan menggunakan landasan spon atau kain tebal.



Gambar 12: Proses Sudetan  
(Dokumentasi: Adnan, 2014)

### 4. Penteksturan *Background*

Tekstur *background* pada sudetan dilakukan setelah sudetan selesai dibuat. Tekstur dibuat menggunakan pukul tekstur atau palu kayu berujung paku.



Gambar 13: Pemberian Tekstur  
(Dokumentasi: Adnan, 2014)

## 5. Pencelupan Sn

Pencelupan Sn dilakukan setelah karya kriya logam selesai dikerjakan. Sn juga merupakan bahan yang digunakan untuk membuat tembaga berwarna hitam dan terlihat antik. Caranya dengan cara mencelupkan karya sudetan tersebut pada Sn yang dicampur dengan air.



Gambar 14: Pencelupan Sn  
(Dokumentasi: Adnan, 2014)



## 6. Penyikatan Tembaga

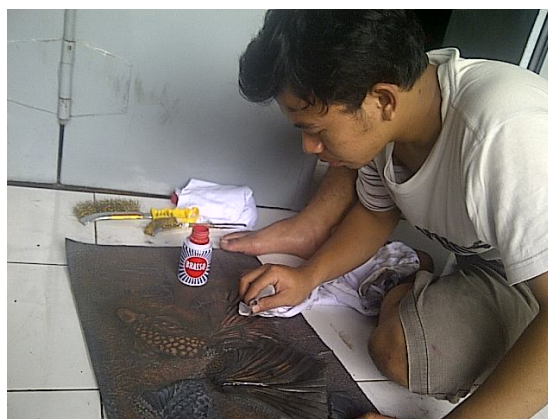
Menyikat tembaga dilakukan setelah karya selesai diberi SN, berguna untuk membersihkan sisa SN yang terlalu tebal dan tidak menempel pada karya logam.



Gambar 15: Penyikatan Karya  
(Dokumentasi: Adnan, 2014)

## 7. Pemberian Braso

Setelah pencelupan SN selesai dan dibersihkan menggunakan sikat kuningan, karya diberi braso agar karya terlihat mengkilap. Caranya dengan menggosokkan braso pada karya tembaga menggunakan kain.



Gambar: 16 Pemberian Braso  
(Dokumentasi: Adnan, 2014)



### 8. Pemberian Cat Clear

Setelah karya sudetan mengkilap, karya diberi cat clear untuk melapisi permukaan tembaga agar warna tidak cepat berubah dengan cara disemprotkan pada karya secara merata.



Gambar 17: mengecat clear  
(Dokumentasi: Adnan, 2014)

### 9. Pemberian Malam/Lilin

Setelah karya tembaga benar-benar selesai, pada bagian belakang karya diisi malam/lilin agar jika karya terkena benturan atau tekanan bentuk sudetan tidak berubah. Caranya malam/lilin dicairkan terlebih dahulu baru dimasukkan pada karya sudetan bagian belakang dengan menggunakan canting seperti yang digunakan pada pembuatan batik.

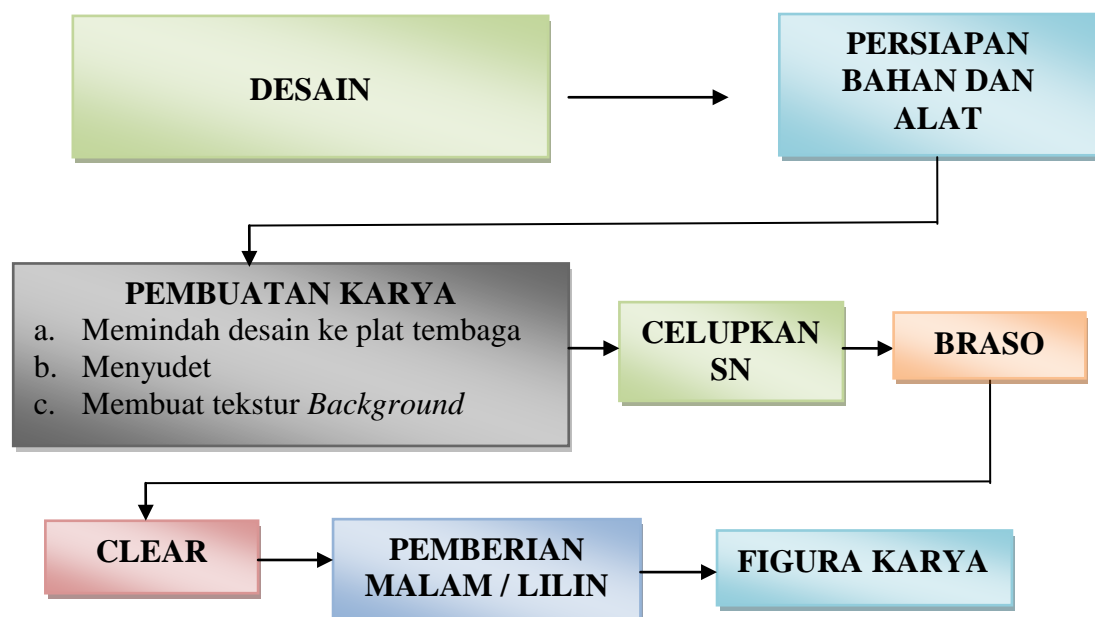


Gambar 18: Pemberian lilin  
(Dokumentasi: Adnan, 2014)

#### D. Bagan Penciptaan

Penciptaan karya ini melalui beberapa proses, Urutan bagian proses kerja dalam pembuatan karya kriya logam dapat dilihat melalui bagan atau tabel dibawah ini:

**Tabel 2: Bagan Proses Kerja**



## **E.Pembahasan karya**

Pembahasan karya ini bertujuan untuk mendeskripsikan karya dan gagasan secara rinci sehingga bisa menampilkan ciri khas pada masing-masing karya agar mudah dipahami oleh orang yang melihatnya.

### **1. Ikan Cupang 1**

#### **a. Desain Ikan Cupang 1**



Desain1: Desain Cupang 1  
(Dokumentasi: Adnan, 2014)

### b. Deskripsi Karya Tembaga 1



Gambar 19: Karya Tembaga 1  
(Dokumentasi: Adnan, 2014)

Judul : Menjauh  
 Ukuran : 40 cm x 60 cm  
 Media : Logam Tembaga  
 Teknik Pembuatan : Sodetan

Karya ini terinspirasi dari ikan cupang jenis serit, terdapat dua ikan cupang yang dibuat berlawanan arah sebagai variasi, yaitu menghadap kebawah dan keatas dengan posisi badan yang terlihat dari tubuh atas dan tubuh bawah. Ikan cupang yang kiri memiliki sirip dasi dan ekor seperti jarum, ikan cupang sebelah kanan, sirip dan ekornya mengembang dengan besar. Proporsi yang seimbang antara tubuh ikan cupang yang ramping dengan sirip dan ekor membuat kesatuan



pada karya ini. Keseimbangan terletak pada gelembung yang berada diantara cupang berfungsi mengisi ruang yang kosong. Objek ikan cupang dibuat dengan kontras lebih terang sebagai pembeda dengan latar belakang yang sedikit gelap melalui proses pencelupan sebanyak 4 kali kedalam Sn. Latar belakang tersusun dari titik memiliki irama yang teratur. Karya ini menggambarkan dua ekor ikan cupang yang saling menjauh, masing-masing ikan cupang sama-sama pergi menjauh untuk mencari makan di tempat yang berbeda. *Point of interest* terletak pada objek cupang, perpaduan antar ikan cupang, dengan latar belakang membuat karya menjadi harmoni.

## 2. Ikan Cupang 2

### a. Desain Ikan Cupang 2



Desain2: Desain Cupang 2  
(Dokumentasi: Adnan, 2014)

### b. Deskripsi Karya Tembaga 2



Gambar 20: Karya Tembaga 2  
(Dokumentasi: Adnan, 2014)

Judul : Satu Tujuan  
 Ukuran : 40 cm x 60 cm  
 Media : Logam Tembaga  
 Teknik Pembuatan : Sodetan

Karya ini terinspirasi dari cupang jenis *halfmoon*, dalam karya ini terdapat dua ekor ikancupang yang menghadap kekanan. Letak ikan ini diatas dan dibawah, ukuranya hampir sama agar terjadi keseimbangan. Pada bagian ekor terdapat dua garis lengkung yang saling berhadapan, disusun secara teratur dengan panjang yang berbeda. Cupang atas dan bawah sisiknya sama, perbedaanya terdapat pada ekor dan siripnya. Ekornya tedapat garis lengkung

seperti kipas yg dibagi dengan garis lain yang memotong ditengahnya. Terdapat sirip dasi sebagai variasi antara cupang atas dan bawah. Proporsi bentuk tubuh, ekor dan sirip ukuranya sebanding, sehingga terkesan gagah. Batu karang dan tumbuhan laut sebagai pengisi ruang agar tidak terlihat kosong dan menyatu dengan harmoni. Objek dan latar belakang dibedakan dengan kontras, objek cupang terang dan latar belakang warnanya sedikit gelap melalui pencelupan kedalam Sn sebanyak 2 kali dan tekstur titik-titik yang dengan irama teratur. Kesatuan tergambar antara objek utama dengan latar belakang dan objek pendukung, terkesan saling melengkapi. *Point of interest* terletak pada kedua objek ikan cupang. Karya ini menggambarkan ikan cupang yang saling bersama berenang satu tujuan untuk mencari makan.

### 3. Ikan Cupang 3

#### a. Desain Ikan Cupang 3



Desain3: Desain Cupang 3  
(Dokumentasi: Adnan, 2014)



**b. Deskripsi Karya Tembaga 3**

Gambar 21: Karya Tembaga 3  
(Dokumentasi: Adnan, 2014)

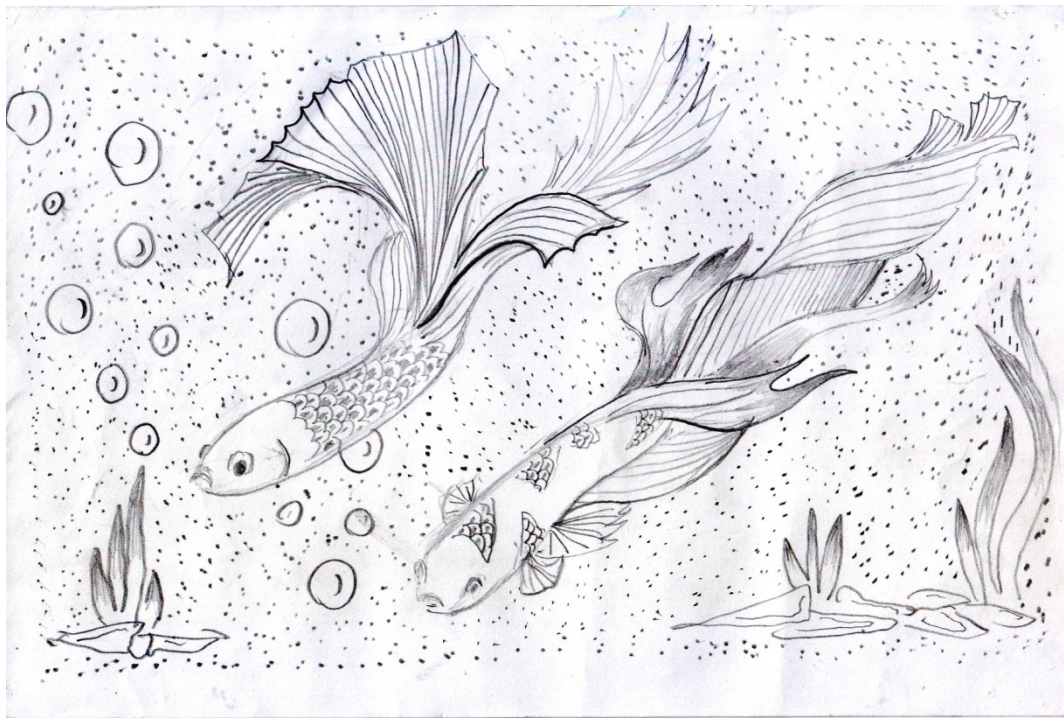
Judul	Saling Melindungi
Ukuran	: 40 cm x 60 cm
Media	: Logam Tembaga
Teknik Pembuatan	: Sodetan

Pada karya ini terdapat dua ekor ikan cupang dengan variasi posisi saling bertolak belakang, meskipun letaknya berdampingan tetapi ikan tersebut menghadap kekanan dan kiri dan terjadi kesatuan. Ikan tersebut merupakan ikan yang sama jenis dan bentuknya. Cupang ini sudut pandangnya seolah-olah dilihat dari atas permukaan air. Latar belakang bertekstur kasar dengan titik-titik yang memiliki irama, serta garis lengkung pendek-pendek memberi kesan pergerakan

gelombang air yang terlihat harmoni dengan objek. Kontras objek ikan cupang lebih terang sebagai *point of interest* daripada latar belakang yang terlihat gelap melalui pencelupan kedalam Sn sebanyak 4 kali. Proporsi antara keduanya hampir sama dan terjadi keseimbangan, karya ini menggambarkan dua ekor ikan cupang yang saling menjaga pasangannya. Letak yang berdampingan dengan hadap yang bertolak belakang memungkinkan ikan cupang ini saling bersiaga melindungi dan melengkapi pasangannya.

#### **4. Ikan Cupang 4**

##### **a. Desain Ikan Cupang 4**



Desain4: Desain Cupang 4  
(Dokumentasi: Adnan, 2014)

**b. Deskripsi Karya Tembaga 4**

Gambar 22: Karya Tembaga 4  
(Dokumentasi: Adnan, 2014)

Judul : Aku Lebih Cepat!  
Ukuran : 40 cm x 60 cm  
Media : Logam Tembaga  
Teknik Pembuatan : Sodetan

Karya ini terdapat dua ekor ikan cupang yang sedang menyelam kebawah dengan proporsi tubuh yang sama-sama ramping dan terjadi keseimbangan. Ikan cupang sebelah kiri mempunyai sirip dan ekor yang mengembang, garis lengkung yang diciptakan seperti akar yang semakin menjalar semakin lebar jarak antar garisnya. Ekornya terdiri dari garis yang tidak beraturan ukurannya, sisik ikan tersebut dibuat dengan pengulangan garis lengkung berjarak rapat membuat kedua unsur ini menjadi harmoni. Obek cupang sebelah kanan terlihat sisik yang



bertekstur halus dan kasar sebagai variasi dengan cupang sebelah kiri. Siripnya seperti kobaran api, ekornya terdiri dari garis lengkung bergelombang. Gelembung bulat yang tidak beraturan letak dan ukurannya serta batu karang yang terletak didasar berfungsi mengisi ruang kosong dan menjadi karya terlihat menjadi kesatuan. Warna latar belakang gelap melalui pencelupan kedalam Sn sebanyak 4 kali dan objek dibuat kontras agar terjadi *point of interest* pada objek cupang tersebut. Irama pada karya ini terbentuk dari tekstur titik-titik yang tersusun secara teratur. Kedua cupang ini saling beradu cepat berenang ke dasar dengan karakter cupang yang mengembangkan dan menyatukan siripnya. Mereka saling berlomba untuk sampai terlebih dahulu ke dasar dengan teknik masing-masing yang ia miliki.

## 5. Ikan Cupang 5

### a. Desain Ikan Cupang 5



Desain 5: Desain Cupang 5  
(Dokumentasi: Adnan, 2014)

### b. Deskripsi Karya Tembaga 5



Gambar 23: Karya tembaga 5  
(Dokumentasi: Adnan, 2014)

Judul : Mirror ?  
 Ukuran : 40 cm x 60 cm  
 Media : Logam Tembaga  
 Teknik Pembuatan : Sodetan

Terdapat ikan cupang yang saling berhadapan, bentuk dan proporsinya hampir sama dan terjadi keseimbangan. Kedua ikan cupang ini seperti kembar, sesungguhnya walau terlihat sama antara cupang kanan dengan yang kiri memiliki beberapa perbedaan. Variasi tersebut terletak pada sirip samping dan sirip dasi, jika cupang sebelah kiri hanya ada sirip dasi yang terbentuk dari kumpulan garis vertikal dengan arah dan ukuran yang tidak beraturan, ikan cupang yang sebelah

kanan mempunyai sirip samping dan sirip dasi yang terbentuk dari garis lengkung berukuran kecil kebesar dengan irama teratur. Ekornya dibuat hampir sama, yaitu dengan gerak mengembang membuat kesan harmoni antar keduanya. Batu karang dan tumbuhan laut diletakkan didasar beserta kumpulan titik-titik yang dibuat secara teratur dengan tekstur kasar sebagai latar belakang. Kontras latar belakang dibuat sedikit gelap melalui pencelupan kedalam Sn sebanyak 3 kali dengan objek ikan cupang. *Point of interest* terletak pada objek ikan cupang tersebut. Kesatuan terletak antara objek dengan latar belakang. Kedua cupang ini seakan-akan sedang berkaca, meskipun kembar identik, tetapi tetap saja ada yang membedakan antar keduanya.

## 6. Ikan Cupang 6

### a. Desain Ikan Cupang 6



Desain 6: Desain Cupang 6  
(Dokumentasi: Adnan, 2014)



### b. Deskripsi Karya Tembaga 6



Gambar 24: Karya Tembaga 6  
(Dokumentasi: Adnan, 2014)

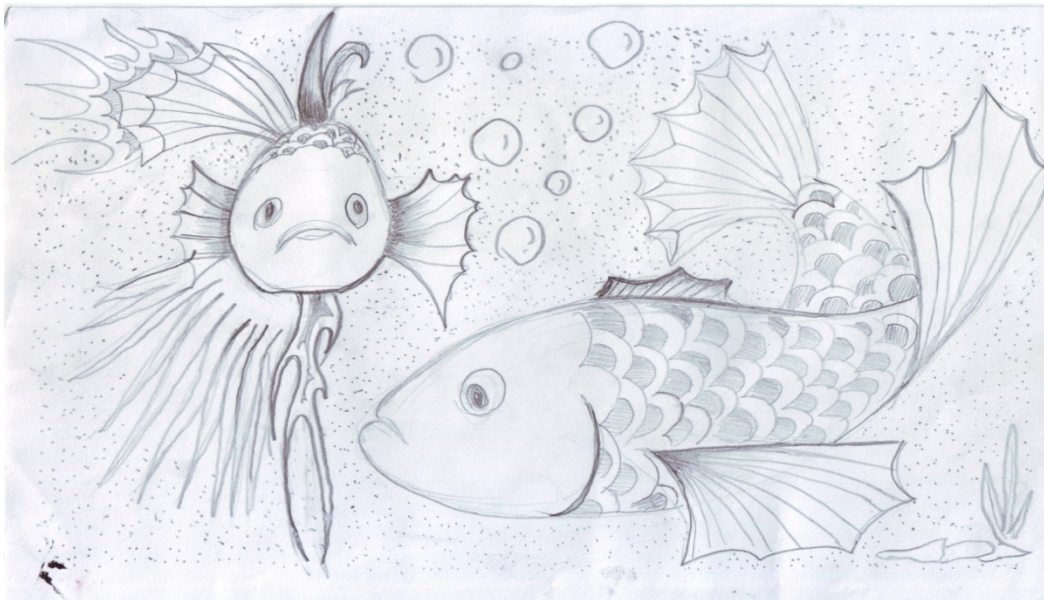
Judul : Kebencian yang Terpendam  
 Ukuran : 40 cm x 60 cm  
 Media : Logam Tembaga  
 Teknik Pembuatan : Sodetan

Gerak ikan cupang yang terlihat luwes dibentuk oleh garis lengkung. Meskipun semua ikan cupang menghadap kekanan dengan arah dan proporsi yang sama, letak ikan cupang terjadi keseimbangan. Titik berat berada di ikan cupang sebelah kiri yang berada dipojok kiri bawah, tetapi di seimbangkan oleh ekor ikan cupang sebelah kanan yang terlihat harmoni. Variasi dibentuk oleh gelembung oksigen yang dihasilkan oleh ikan cupang ukurannya ada yang besar dan kecil agar

tidak terlihat monoton. Ikan cupang sebelah kiri memiliki sirip yang melengkung horizontal tersusun secara teratur. Bagian ekor terbentuk dari garis lengkung yang saling bertolak belakang. Ikan cupang sebelah kanan memiliki sirip dan dasi yang hampir sama bentuknya. Latar belakang dibuat dari titik-titik yang memiliki irama dengan kontras yang gelap dibanding objek ikan cupang karena melalui pencelupan kedalam Sn sebanyak 4 kali. Batu karang terletak simetris dipojok bawah kanan dan kiri serta objek ikan cupang yang asimetris membuat kesatuan dan tidak monoton. *Point of interest* terletak pada kedua ikan cupang tersebut. Karya ini menggambarkan kebencian cupang sebelah kanan karena wilayahnya direbut oleh ikan cupang sebelah kiri.

## 7. Ikan Cupang 7

### a. Desain Ikan Cupang 7



Desain 7: Desain Cupang 7  
(Dokumentasi: Adnan, 2014)



### b. Deskripsi Karya Tembaga 7



Gambar 25: Karya Tembaga 7  
(Dokumentasi: Adnan, 2014)

Judul : Bunting  
 Ukuran : 40 cm x 60 cm  
 Media : Logam Tembaga  
 Teknik Pembuatan : Sodetan

Ikan cupang dibuat menghadap kesamping dan kedepan sebagai variasi, tujuannya untuk memperlihatkan kecantikan ikan cupang dari sudut pandang yang berbeda tetapi tetap terlihat harmoni. Jenis ikan cupang dibuat hampir sama, sirip dan ekor panjang bergelombang dan mengembang. Kedua cupang ini memiliki proporsi tubuh yang sedikit gendut, kontras dari objek ikan cupang lebih terang dibanding latar belakang yang sedikit gelap melalui

pencelupan kedalam Sn sebanyak 3 kali dan dibuat dari kumpulan titik teratur secara terus yang memiliki irama dengan tekstur kasar. Meskipun terlihat berat sebelah kanan tetapi terjadi keseimbangan dengan adanya cupang yang diletakkan dibagian kiri tengah. Bulatan-bulatan dengan ukuran besar dan kecil merupakan bentuk dari gelembung pernapasan ikan cupang. Ikan cupang yang menghadap kedepan memiliki sirip vertikal keatas dengan garis lengkung yang saling bertolak belakang, sirip dasi berbentuk seperti akar yang menjalar kebawah, unsur-unsur tersebut saling melengkapi dan menjadi kesatuan. Cupang yang menghadap kesamping dibuat dengan sirip yang panjang menjuntai keatas seakan-akan terbawa oleh arus air. Ukurannya dibuat besar untuk menutupi ruang yang kosong diatas ikan cupang. *Point of interest* terletak pada ikan cupang yang menghadap kesamping. Ikan cupang ini menggambarkan sudut pandang yang berbeda, dilihat dari manapun ikan cupang terlihat cantik sekalipun ukuran tubuhnya sedikit gendut karena bunting.

## 8. Ikan Cupang 8

### a. Desain Ikan Cupang 8



Desain 8: Desain Cupang 8  
(Dokumentasi: Adnan, 2014)

### b. Deskripsi Karya Tembaga 8



Gambar 26: Karya Tembaga 8  
(Dokumentasi: Adnan, 2014)

Judul : Siap Perang!  
Ukuran : 40 cm x 60 cm  
Media : Logam Tembaga  
Teknik Pembuatan : Sodetan

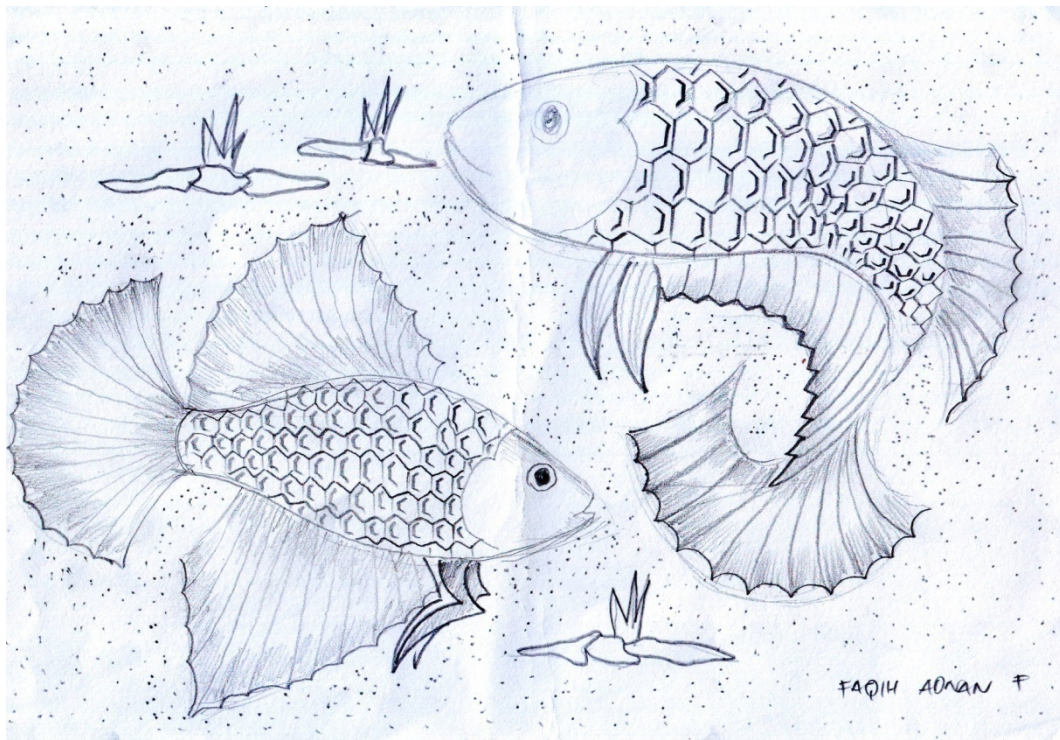
Sebuah ikan cupang terletak ditengah dibuat dengan proporsi yang besar agar ruangan terkesan tidak kosong dan menjadi *point of interest*. Kontras objek ikan cupang lebih terang dibanding latar belakang yang terlihat gelap melalui pencelupan kedalam Sn sebanyak 4 kali, variasi sirip dan ekor dengan kumpulan garis yang membentuk seperti kobaran api mengesankan gagah dan berani. Karya ini terinspirasi dari ikan cupang serit, siripnya yang serupa jarum perpanjangan



dari tulang sirip, bentuk ekor dan sirip membuat kesan harmoni. Garis lengkung padasisik terbentuk dari pengulangan secara teratur terus menerus dan memiliki irama seperti tekstur yang menjadi latar belakang. Gelembung yang berbentuk bulat disusun secara tidak teratur agar terkesan alami. Kesatuan terbentuk dari objek dan latar belakang yang menyatu saling melengkapi. Batu karang diletakkan pada pojok kanan bawah agar terjadi keseimbangan. Karya ini menggambarkan seekor ikan cupang yang besar, kuat, dan gagah, meskipun demikian ikan ini masih terlihat indah dan anggun.

## 9. Ikan Cupang 9

### a. Desain Ikan Cupang 9



Desain 9: Desain Cupang 9  
(Dokumentasi: Adnan, 2014)

### b. Deskripsi Karya Tembaga 9



Gambar 27: Karya Tembaga 9  
(Dokumentasi: Adnan, 2014)

Judul : Mengejarmu  
 Ukuran : 40 cm x 60 cm  
 Media : Logam Tembaga  
 Teknik Pembuatan : Sodetan

Dua ekor ikan cupang dengan variasi gerak tubuh tegak dan luwes, proporsi antar keduanya seimbang, ikan cupang dengan tubuh yang tegak memiliki sirip dan ekor yang sangat rapi. Garis yang dibentuk berjajar dengan jarak yang sama, bentuk ekornya menyerupai kipas, sisiknya memiliki garis yang membentuk segi enam yang saling berkaitan secara teratur seperti jaring tersusun

dan memiliki irama. Cupang yang luwes terbentuk dari garis lengkung kekiri, ekornya berjajar rapi dengan lengkung horizontal, meskipun kedua ikan cupang berbeda gerakannya tetapi terlihat harmoni, dan terjadi kesatuan antara kedua ikan cupang dengan latar belakang pendukung. Kontras gelap terang dari pewarnaan objek ikan cupang melalui pencelupan kedalam Sn sebanyak 4 kali sehingga latar belakang menjadi gelap. *Point of interest* terletak pada kedua ikan tersebut, batu karang disusun secara acak dengan letak yang sama berat, meskipun asimetris karya terjadi keseimbangan. Karya ini menggambarkan dua ekor cupang yang sedang berkelahi, tetapi cupang yang sebelah kiri menghindar dan cupang yang kanan mengejar untuk menyerangnya.



## 10. Ikan Cupang 10

### a. Desain Ikan Cupang 10



Desain 10: Desain Cupang 10  
(Dokumentasi: Adnan, 2014)



**b. Deskripsi Karya Tembaga 10**

Gambar 28: Karya Tembaga 10  
(Dokumentasi: Adnan, 2014)

Judul	: Pamer
Ukuran	: 40 cm x 60 cm
Media	: Logam Tembaga
Teknik Pembuatan	: Sodetan

Ikan cupang dibuat menghadap kesamping, ekornya panjang bergelombang dan sedang mekar memberi kesan luwes dengan proporsi tubuh yang besar membuat ikan cupang menjadi gagah dan anggun. Kesatuan terlihat dari sirip dan ekor yang sama-sama terdiri dari garis lengkung dan memiliki kesan harmoni. Ekor terdiri dari garis lengkung yang memiliki variasi tak beraturan mengikuti dari sapuan gelombang air. Sisiknya terdiri dari susunan garis lengkung yang berulang dengan irama teratur dan terus menerus. Sirip dada berbentuk seperti akar yang menjuntai kebawah, keseimbangan terletak pada batu karang yang tersusun dengan ukuran berbeda menyesuaikan ruang kosong. *Point of interest* terletak pada objek ikan cupang tersebut. Gelembung udara menambah suasana kehidupan dari ikan cupang tersebut. Kontras objek ikan cupang lebih terang dibanding latar belakang yang melalui pencelupan kedalam Sn sebanyak 4 kali sehingga menjadi gelap. Tekstur terdiri dari titik-titik yang memiliki irama, ikan cupang ini menggambarkan ikan yang sedang pamer karena ia merasa memiliki kelebihan dibanding ikan yang lain, ekornya yang menjuntai bagaikan selendang sutera. Gelombang air yang membawa ekor terangkat keatas menambah kesan luwes tidak kaku.

## **BAB IV PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

1. Konsep dalam penciptaan karya kriya logam ini adalah menonjolkan keindahan ikan cupang dengan mengubah bentuk sirip dan ekornya.
2. Tema yang penulis angkat ialah tentang kehidupan ikan cupang yang tergambar melalui perilaku, gerak tubuh, dan hubungan antara ikan cupang.
3. Bentuk yang ditampilkan pada karya kriya logam ini adalah bentuk ikan cupang, sebagai objek dalam penciptaan karya, bentuk ikan cupang tidak diwujudkan sama persis dengan aslinya, tetapi memiliki ciri dengan pengubahan bentuk stilasi, yaitu dengan mengubah bentuk dari bentuk tubuh, ekor, dan sirip ikan cupang tetapi tidak meninggalkan ciri khas aslinya, dengan mempertimbangkan unsur dan prinsip desain. Karya ini memiliki ciri gerak tubuh objek ikan cupang yang dibuat luwes dengan proporsi tubuh seimbang, objek ikan cupang lebih terang dibanding latar belakang yang lebih gelap, latar belakang terdiri dari irama titik-titik yang tak beraturan bertekstur kasar, komposisi objek ikan cupang didukung oleh bentuk batu karang dan tumbuhan laut agar terjadi keseimbangan dan kesatuan yang harmoni.
4. Teknik visualisasi berawal dari membuat beberapa sket kasar untuk menangkap objek ikan cupang melalui pengamatan, dari gerak dan bentuk ikan cupang yang masih sama dengan wujud aslinya, barulah kita mengembangkan imajinasi dengan mengubah bentuk dari sirip, ekor, dan bentuk tubuh dari ikan cupang. Selanjutnya memilih 14 sket yang memiliki gaya dan gerak

menarik untuk dibuat sket halus dengan mempertimbangkan prinsip dan unsur seni rupa. Dari 14 desain sket halus, terpilih 10 desain terbaik untuk diwujudkan menjadi sebuah karya kriya logam dengan teknik sodet, yaitu dengan menekan alat sodet ke logam dari arah depan dan belakang dengan alas kain tebal atau spoon.

## **B. Saran**

Penulis memberikan saran untuk teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa dan Program Studi Pendidikan Seni Kerajinan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, agar didalam proses penciptaan karya terkait konsep dan tema dapat dimulai dari lingkungan sekitar, mulai dari alam, tumbuhan, manusia, dan hewan yang berada diruang lingkup kita sehari-hari agar kita mengerti dan paham mengenai karya apa yang kita ciptakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.J. Soehardjo. 1990. *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta: PT Rosda Jayaputra.
- Atmadjaja, Joty dan Maloedyn Sitanggang. 2008. *Panduan Lengkap Budi Daya dan Perawatan Cupang Hias*. Jakarta: PT Agro Media Pustaka.
- Ali Sulchan. 2011. *Proses Desain kerajinan*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- Muji Rahayu. 2013. *Dekorasi dan Ketok Pembentukan 2*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Eka Perkasa, Bambang. 2001. *Merawat Cupang Hias Untuk Kontes*. Jakarta: Penebar Swadaya.
- Hudisunaryo, dan Kuwat. 1982. *Penuntun Praktek Kerajinan Logam*. Jakarta: C.V. Sandang Mas.
- S. Hudi Sunaryo dan A Sri Bandono. 1979. *Pengetahuan Teknologi Kerajinan Logam 1*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sony Kartika, Dharsono. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Susanto, Heru. 1992. *Memelihara Cupang*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Susanto, Mike. 2011. *Diksi rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab dan Bali: Jagad Art Space.
- Suwardo dan A Sri Bandono. 1980. *Pengetahuan Teknologi Kerajinan Logam 2*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, ed. 3 –cet. 1. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.

### Sumber Internet:

[http://metalcraftsmkn9solo.blogspot.com/2012/11/mengukir-plat-logam-teknik-ukir-tekan\\_23.html](http://metalcraftsmkn9solo.blogspot.com/2012/11/mengukir-plat-logam-teknik-ukir-tekan_23.html). Diakses pada tanggal 20 November 2014, 10.05 wib.

<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/Drs.%20B.%20Muria%20Zuhdi,%20M.Sn./%2810%29%20Kriya-Logam.pdf>. Diakses pada tanggal 20 November 2014, 10.55 wib.

# LAMPIRAN

## DESAIN ALTERNATIF IKAN CUPANG

### Desain Ikan Cupang 11



Desain 11: Sket Alternatif Ikan Cupang  
(Dokumentasi: Adnan, 2014)



### Desain Ikan Cupang 12



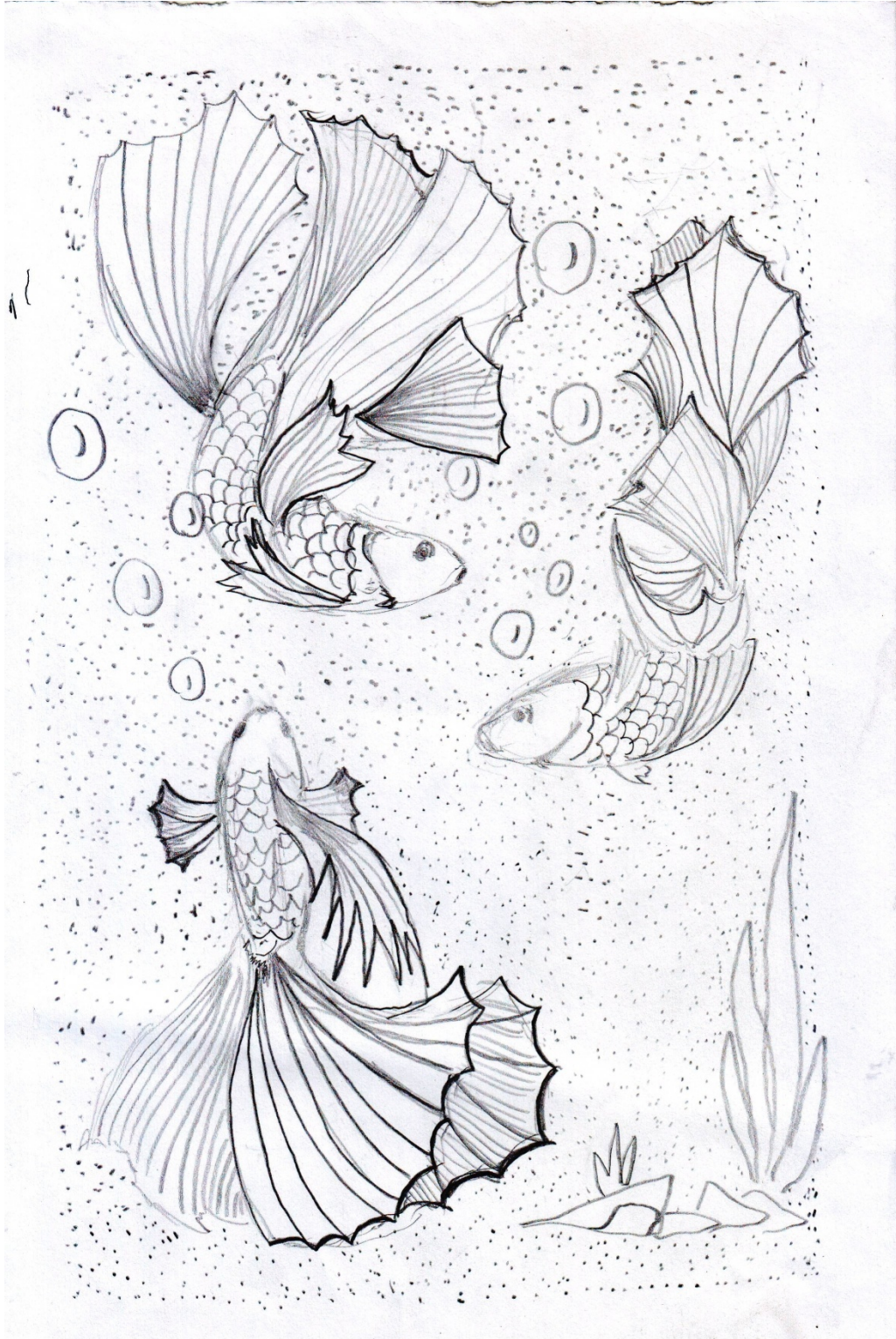
Desain12: Sket Alternatif Ikan Cupang  
(Dokumentasi: Adnan, 2014)



### Desain Ikan Cupang 13



Desain13: Sket Alternatif Ikan Cupang  
(Dokumentasi: Adnan, 2014)

**Desain Ikan Cupang 14**

Desain14: Sket Alternatif Ikan Cupang  
(Dokumentasi: Adnan, 2014)



### Desain Ikan Cupang 15



Desain15: Sket Alternatif Ikan Cupang  
(Dokumentasi: Adnan, 2014)