

ORNAMEN IKAN MASKOKI PADA KARYA KRIYA LOGAM PENUNJANG INTERIOR

Yesinta Brendha Sugiyanto

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
yesintasugiyanto@mhs.unesa.ac.id

Dra. Indah Chrysanti Angge M.Sn

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
indahangge@unesa.ac.id

Abstrak

Setiap orang pasti memiliki keinginan untuk memiliki tempat tinggal yang nyaman dengan barang-barang yang unik dan menarik, tetapi ada pula orang yang hanya mengutamakan nilai fungsi yang dimiliki tanpa memperhitungkan nilai keindahannya. Ikan Maskoki memiliki banyak keunikan, berbeda dengan ikan hias pada umumnya bentuk dan karakter berbeda-beda. Keunikan dan keindahan yang dimiliki menjadi inspirasi tema sebagai desain ornamen pada kriya logam elemen penunjang interior yang dibuat. Tahapan yang ditempuh berupa dalam proses perwujudan karya meliputi terbentuknya gagasan, kemudian pematangan konsep, pembuatan desain yang kemudian divalidasi, proses perwujudan karya, dan *finishing* karya. Desain awal disiapkan berjumlah 13 buah kemudian dipilih 5 desain untuk diwujudkan menjadi karya. Perupa membuat 2 kotak *tissue*, sepasang lampu meja, sepasang lampu dinding serta hiasan dinding jam dan cermin. Bahan yang digunakan adalah plat logam kuningan dengan ketebalan 0,4 mm. Perwujudan karya logam menggunakan teknik pembentukan yang terdiri dari beberapa teknik ukir logam (*rancangan, endak-endakan*) dan teknik *finishing*. Karya dipadukan dengan kaca *sandblast* sebagai bahan penunjangnya.

Kata kunci: Maskoki, logam, interior, ornamen, *sandblast*

Abstract

Every person must have the desire to have a comfortable place to live with unique and interesting items, but there are also people who only prioritize the value of their functions without taking into account the value of their beauty. Goldfish have a lot of uniqueness, different from ornamental fish in general, different shapes and characters. Its uniqueness and beauty inspire the theme as an ornament design on the metal craft of supporting interior elements created. The stages taken by the artist in the process of embodiment of the work include the formation of ideas, then the maturation of the concept, the making of designs which are then validated, the process of embodiment of the work, and finishing of the work. The initial designs prepared amounted to 13 pieces then selected 5 designs for embodiment into works. Artists make 2 tissue boxes, a pair of table lamps., A pair of wall lamps and wall clocks and mirrors. The material used is a brass metal plate with a thickness of 0.4 mm. Embodiment of metal works uses formation techniques which consist of several metal carving techniques (piercing, shaking) and finishing techniques. The work is combined with sandblast glass as supporting material.

Keywords: Goldfish, metal, interior, ornaments, *sandblast*

PENDAHULUAN

Setiap orang pasti memiliki keinginan untuk memiliki tempat tinggal nyaman dengan barang-barang yang unik dan menarik, tetapi ada pula orang hanya mengutamakan nilai fungsi yang dimiliki tanpa memperhiungkan nilai keindahannya. Bermula dari keinginan untuk menciptakan sesuatu barang elemen penunjang interior indah dan berbeda dari yang dimiliki kebanyakan orang. Salah satu keinginan berupa untuk menciptakan karya seni kriya logam berupa elemen penunjang interior rumah yang memadukan kriya logam

dengan kaca ukir atau kaca *sandblas* yang dibuat secara manual (*handmade*) dengan desain *limited edition* atau tidak akan dijumpai ditempat lainnya dengan desain dan bentuk yang sama. Hal tersebut membuat karya yang dibuat memiliki keistimewaan.

Berkaitan dengan desain yang dibuat mengambil tema Ikan Maskoki sebagai objek ornamen pada kriya logam sebagai penunjang interior. Desain sendiri adalah sebuah rancangan /seleksi atau aransemen dari elemen formal karya seni, ekspresi konsep seniman dalam berkarya yang mengomposisikan berbagai elemen dan unsure yang mendukung (Susanto, 2002:32).

Dari karya yang dibuat berupa elemen penunjang interior diharapkan penikmatnya memperoleh kesan dan pengalaman yang berbeda bahwa barang penunjang interior juga dapat diciptakan dengan bentuk dan bahan yang tidak umum digunakan sebagai bahan-bahan barang penunjang interior. Penikmat juga dapat memberikan kesan bahwa barang guna tidak hanya dinikmati kegunaannya saja tetapi tetap memiliki nilai keindahan pada barang tersebut.

DASAR PEMIKIRAN

Masyarakat pastinya sudah tak asing lagi dengan ikan Koki atau dengan nama ilmiah *Carrasius Auratus*, ikan hias yang menurut peneliti berasal dari negeri Cina ini bertubuh unik dan lucu sangat menarik perhatian untuk dijadikan hewan peliharaan di aquarium maupun di kolam. Bentuk tubuhnya bermacam-macam, keunikan setiap jenisnya menjadikan inspirasi menarik sebagai pemilihan tema untuk ornamen karya kriya logam yang memiliki fungsi sebagai penunjang interior rumah.

Seni kriya memiliki tendensi sebagai barang guna atau *applied art* karena seni kriya bermula dari pembuatan benda-benda yang diciptakan manusia untuk menyandang fungsi guna dalam kehidupan sehari-hari seperti kain batik atau kain tenun untuk bahan pakaian, berbagai bejana dan kramik untuk menyimpan atau menempatkan cairan atau barang-barang lainnya, wayang kulit untuk memvisualisasikan cerita-cerita masa lalu yang penuh kepahlawanan filsafat dan pendidikan. (Soedarso,2006:110). Dari paparan tersebut perupa ingin membuat suatu karya yang tidak hanya dinikmati keindahannya tetapi memiliki nilai guna sesuai fungsi benda.

Dari latar belakang dan dasar pemikiran yang telah dipaparkan perupa ingin menciptakan karya kriya logam yang berjudul ORNAMEN IKAN MASKOKI PADA KARYA KRIYA LOGAM PENUNJANG INTERIOR

TUJUAN PENCIPTAAN

1. Menciptakan karya kriya logam fungsional dengan mengambil ikan Koki sebagai objek ornamen yang akan dibuat sebagai ide penciptaan karya.
2. Menciptakan elemen interior dengan desain *eksklusif*, unik dan menarik dan belum pernah ada sebelumnya yang dapat dinikmati masyarakat umum tanpa meninggalkan konsep seni yang memiliki unsur keindahan.
3. Mengembangkan kaca *sandblast* yang umumnya hanya menjadi kaca jendela rumah menjadi barang guna penunjang interior.
4. Sebagai media eksplorasi estetika mahasiswa seni rupa dalam menciptakan sebuah karya kriya fungsional yang menarik dan inovatif.

5. Menciptakan karya seni yang memiliki nilai guna tanpa meninggalkan konsep keindahan dalam menciptakan karya seni.

MANFAAT PENCIPTAAN

1. Sarana mewujudkan karya kriya logam dengan tema ornamen ikan Koki sebagai penunjang perabotan interior.
2. Mengembangkan kreativitas serta pengalaman dalam menciptakan karya seni rupa, khususnya karya kriya logam fungsional.
3. Manfaat secara khusus, perupa berharap dapat menciptakan karya kriya logam yang dapat menambah keragaman karya dan dapat diterima masyarakat.

KAJIAN PUSTAKA

Ornamen

Menurut Soeparto (1983:11) Ornamen atau yang berasal dari kata Yunani yaitu dari kata *ornare* yang artinya hiasan atau perhiasan. Ragam hias sendiri terdiri dari berbagai jenis motif dan motif-motif itulah yang digunakan sebagai penghias sesuatu yang ingin kita hias. Oleh karena itu Ornamen adalah motif dasar untuk menghias sesuatu bidang. Ornamen dimaksudkan untuk menghias sesuatu bidang atau benda, sehingga benda tersebut menjadi indah seperti yang kita lihat pada hiasan kulit buku, piagam, kain batik, tempat bunga dan barang-barang lainnya. Seni ornamen artinya seni yang bersifat menghiasi. Ornamental diartikan juga *to embellish a home with art object*. (Suwaji 2012:13-14).

Dapat disimpulkan bahwa ornamen merupakan motif yang bertujuan untuk menghias suatu bidang untuk mendapatkan keindahan. Karya yang akan dibuat menggunakan motif ikan Maskoki yang diletakkan dipermukaan tembaga sebagai ornamen untuk menghiasi karya kriya yang akan dibuat.

Ikan Maskoki

Berdasarkan penelitian kromosom, spesies ikan yang ditemukan di Cina yang masih berhubungan erat dengan Maskoki. Nama ikan itu karper crucian (*crucian carp*). Bentuk karper crucian seperti ikan mas yang banyak dipelihara penduduk Indonesia. Bedanya, karper crucian tidak bermisai, sedangkan ikan mas terdapat sepasang misai pada mulutnya. (Budhiman dan Pinus Lingga, 2001: 1)

Kata para ahli, karper crucian inilah yang sebenarnya disebut ikan mas atau (*goldenfish*) dalam bahasa Inggris. Sedangkan ikan mas yang terdapat di Indonesia tak lain adalah karper. Nama ikan mas untuk karper lazim digunakan penduduk di Jepang, Amerika, dan Eropa. (Budhiman dan Pinus Lingga, 2001: 1)

Adanya pertalian kromosom itu, para ahli yakni bahwa karper crucianlah yang merupakan asal muasal mas

koki. Kalau kini tidak ada persamaan bentuk antar maskoki dan karper crucian, penyebabnya sudah terjadi mutasi dan kawin silang pada turunannya. (Budhiman dan Pinus Lingga, 2001: 1)

Sebagai ikan hias akuarium, ikan koki termasyur diseluruh dunia, terutama Cina, Jepang, Amerika, dan Eropa. (Budhiman dan Pinus Lingga, 2001: 1)

Jenis Ikan Maskoki

1. Veiltail, berekor rumbai

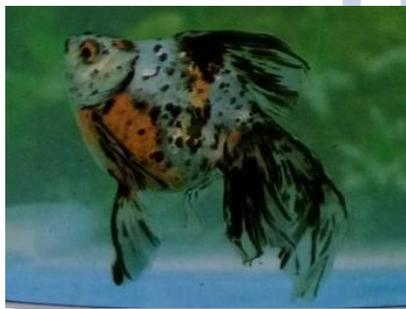
Ciri khasnya terletak pada ekornya yang panjang melebihi panjang tubuhnya. Memiliki sirip 6 buah, dua buah sirip dada, dua sirip anus sebuah sirip ekor dan sebuah sirip punggung. Bentuk tubuhnya bulat, gemuk gerakannya sangat lamban. (Budhiman dan Pinus Lingga, 2001: 16)



Gambar 2.1
Ikan Mas Veiltail
(sumber: buku *Maskoki*)

2. Kaliko, Berwarna tanpa pola

Memiliki ciri khas pada tubuhnya. Warnanya terdiri gabungan warna kuning, hitam, merah dan putih tanpa pola yang jelas. (Budhiman dan Pinus Lingga, 2001: 30)



Gambar 2.6
Ikan Mas Kaliko
(sumber: buku *Maskoki*)

3. Blackmoor, Si Hitam Pekat

Keseluruhan warna tubuh blackmoor hitam pekat. Mutu blackmoor dinilai sempurna kalau warna hitamnya yang kelam itu terdapat nuansa biru. (Budhiman dan Pinus Lingga, 2001: 33)



Gambar 2.7
Ikan Maskoki Black moor
(sumber: buku *Maskoki*)

Kaca Sandblast

Sandblasting merupakan teknik memburamkan kaca dengan teknik menembakkan pasir kuarsa atau silica keatas permukaan kaca sehingga permukaan menjadi buram. Kedalaman dan keburaman kaca dapat diatur sesuai keinginan pada saat proses penembakan pasir. Pada umumnya kaca yang diburamkan digunakan untuk kaca jendela rumah dan pintu kantor-kantor.

METODE

Dalam menciptakan sesuatu itu harus didahului dengan tujuan (*To Create*). Contoh dari faktor pengalaman dari dalam diri (internal) misalnya faktor biologis (kesehatan), kecerdasan (inteligensi), dorongan (motivasi), dan kepribadian (sifat alami) (Damajanti, 2006:12).

Gagasan

Setelah menemukan gagasan, perupa perlu mengumpulkan informasi atau data yang diperlukan untuk memecahkan suatu masalah. Dengan bekal bahan pengetahuan maupun pengalaman, terdapat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian masalah (Damajanti, 2006:23). Setelah menemukan gagasan dalam tahap awal untuk menciptakan sebuah perenungan merupakan tahap berfikir secara efisien dan efektif dalam pemilihan bahan dan konsep untuk tahapan selanjutnya. Mekanisme perlu adanya visualisasi yang dituangkan dalam bentuk sketsa atau desain dari karya yang dibuat. Setelahnya perupa membuat desain yang akan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan nantinya desain yang terpilih dan disetujui diwujudkan menjadi karya

Eksplorasi

Dalam tapan eksplorasi perupa melalui tahapan Eksplorasi adalah proses mengumpulkan data sebanyak-banyaknya terkait objek yang ditulis dan dikerjakan. Proses eksplorasi yang dilakukan juga tidak hanya eksplorasi pada suatu teori yang akan dikaji saja, melainkan perlu melakukan eksplorasi pada setiap bidang yang berkaitan dengan karya yang diciptakan. Seperti eksplorasi terhadap konsep, media, dan teknik. Perupa

melakukan eksplorasi dengan mencari sumber referensi bentuk-bentuk dari benda yang dibuat dan mengenali bahan yang yang cocok gunakan untuk perwujudan karya yang dibuat sesuai gagasan dan desain yang dibuat.

Dalam eksplorasi perupa melalui tiga tahapan yaitu eksplorasi konsep, eksplorasi media dan teknik, dan eksplorasi estetis. Dalam eksplorasi konsep perupa mencari referensi tentang ikan maskoki dan bentuk-bentuk benda penunjang interior.

Improvisasi

Improvisasi dilakukan untuk penambahan atau perubahan beberapa objek yang dilakukan secara spontan pada desain yang dibuat. Mulanya desain yang dibuat tidak menggunakan objek gelembung tetapi menggunakan tanaman air sebagai objek pendukung. Tetapi setelah dirasa objek akan menutupi bagian kaca *sandblast* yang dibuat maka perupa seponan mengganti objek tyumbuhan air menjadi gelembung-gelembung saja. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan kesan yang menarik dari sebelumnya. Improvisasi yang dilakukan tidak merubah bentuk dasar ikan Maskoki sebagai objek utama dalam karya yang dibuat. Beberapa objek pendukung lain seperti daun dan bunga Lotus, daun Teratai juga dituangkan dalam desain yang dibuat.

Studi Kelayakan

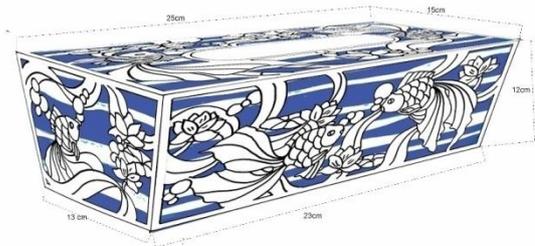
Studi kelayakan adalah sebuah proses untuk mengevaluasi desain agar menghasilkan rancangan yang sempurna dan layak untuk diciptakan menjadi sebuah karya yang dapat dinikmati masyarakat banyak. Perupa memilih bahan plat kuningan sebagai bahan yang digunakan dalam karya yang dibuat. bahan ini dipilih karna dinilai lebih layak dari pada plat tembaga, plat kuningan dapat diberi pewarna sehingga menimbulkan kesan lebih menarik dan tdak monoton untuk dijadikan benda yang dapat menghias rumah sesuai tujuan fungsi yang ingin diciptakan. Teknik yang dipilih yaitu hanya teknn ukir *rancangan* dan *krawangan*. Tekni ini dipilih karena bahan plat kuningan lebih mudah sobek dan kaku jika dibandingkan dengan plat tembaga. Sehingga hal ini menjadi antisipasi agar karya yang dibuat tetap layak digunakan sebagai prabotan yang nantinya tidak hanya menjadi barang guna tetapi juga barang yang menghiasi ruangan.

Nilai kelayakan dapat dikaji melalui beberapa aspek yaitu kesesuaian desain dengan konsep awal yang sudah dibuat, pemilihan bahan, teknik yang tepat, dan unsur nilai estetis serta kerumitan pada saat proses pengerjaan.

TAHAP PERWUJUDAN KARYA

Perancangan Karya

a) Desain Terpilih Kotak *Tissue 1*



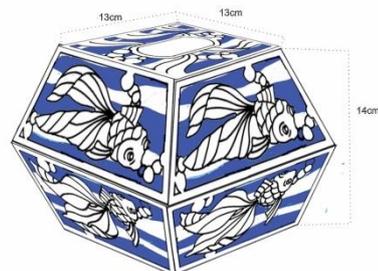
Gambar 1
Desain Terpilih Kotak *Tissue 1*
(Dok. Yesinta Brendha Sugiyanto, 2019)

Detail Desain:



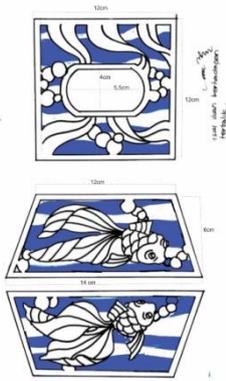
Gambar 2
Detail Desain Terpilih Kotak *Tissue 1*
(Dok. Yesinta Brendha Sugiyanto, 2019)

b) Desain Terpilih Kotak *Tissue 2*



Gambar 3
Desain Terpilih Kotak *Tissue 2*
(Dok. Yesinta Brendha Sugiyanto, 2019)

Detail Desain:



Gambar 4

Detail Terpilih Alternatif Kotak *Tissue* 2
(Dok. Yesinta Brendha Sugiyanto, 2019)

d) Desain Terpilih Lampu 2



Gambar 7

Desain Terpilih Lampu 2
(Dok. Yesinta Brendha Sugiyanto, 2019)

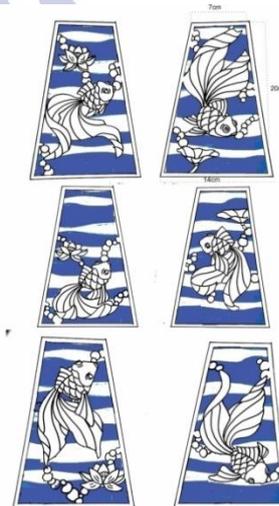
c) Desain Terpilih Lampu 1



Gambar 5

Desain Terpilih Lampu 1
(Dok. Yesinta Brendha Sugiyanto, 2019)

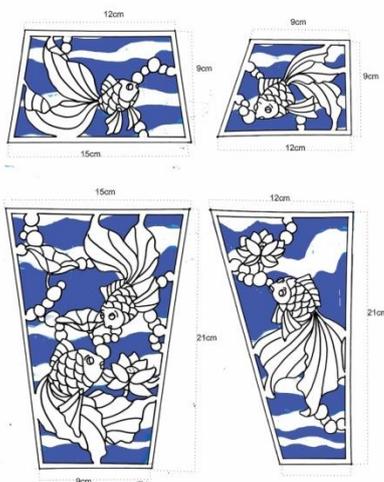
Detail desain:



Gambar 8

Detail Desain Terpilih Lampu 2
(Dok. Yesinta Brendha Sugiyanto, 2019)

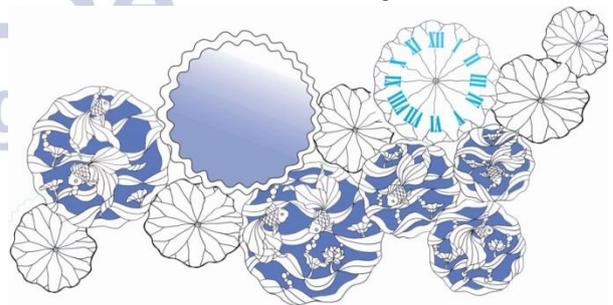
Detail desain:



Gambar 6

Detail Desain Terpilih Lampu 1
(Dok. Yesinta Brendha Sugiyanto, 2019)

e) Desain Alternatif Hiasan Dinding Jam dan Cermin 2



Gambar 9

Desain Terpilih Hiasan Dinding Jam dan Cermin
(Dok. Yesinta Brendha Sugiyanto, 2019)

PEMILIHAN BAHAN

pada pembuatan karya bahan utama yang digunakan adalah plat kuningan dengan ketebalan 0,4 mm dan ukuran yang digunakan sesuai desain yang telah dibuat.



Gambar 10
Plat Kuningan

(Dok: www.amazon.com)

Kemudian bahan penunjang lainnya perupa menggunakan bahan kaca *sandblas* untuk membuat karya terkesan lebih mewah sesuai dengan tujuan awal dalam menciptakan sebuah karya. Kaca *sandblast* umumnya digunakan hanya untuk kaca jendela rumah saja. Tetapi kali ini perupa menggunakan kaca *sandblast* untuk penunjang karya.

Proses Perwujudan Karya

Untuk menciptakan sebuah karya kriya pasti melalui proses perwujudan karya yang sudah dirancang secara ,matang mulai dari bahan yang digunakan, teknik, bentuk dan juga makna yang ingin disampaikan pada karya yang dibuat. Pada proses ini perupa mewujudkan karya dengan teknik, bahan dan konsep yang telah dirancang sebelumnya

Pada tahap ini perupa menggunakan teknik *rancangan* dan *krawangan* untuk ukir kuningan. Dan teknik *sandblast* pada kaca penunjang logamnya.

Hasil Perwujudan Karya

Kotak Tissue 1



Gambar 11
Kotak Tissue 1

(Dok. Yesinta Brendha Sugiyanto, 2019)

Judul : Berproses

Bahan : Plat kuningan 0,4 mm dan kaca *sandblast*

Teknik :Logam kuningan teknik ukir (*rancangan, krawangan*). Kaca teknik *sandblast*.

Finishing : Cat *Candy Tone*, pelapisan dengan Cat Bening

Kotak Tissue 2



Gambar 12

Kotak Tissue 2

(Dok. Yesinta Brendha Sugiyanto, 2019)

Judul :Bercermin

Bahan : Plat kuningan 0,4 mm dan kaca *sandblast*

Teknik :Logam kuningan teknik ukir (*rancangan, krawangan*).Kaca teknik *sandblast*.

Finishing : Cat *Candy Tone*, pelapisan dengan cat bening

Lampu Dinding



Gambar 13

Lampu Dinding

(Dok. Yesinta Brendha Sugiyanto, 2019)

Judul : Mencari
 Bahan : Plat kuningan 0,4 mm dan kaca *Sandblast*
 Teknik : Logam kuningan teknik ukir (*rancangan, krawangan*). Kaca teknik *sandblast*
 Finishing : Cat *Candy Tone*, pelapisan dengan cat bening

Lampu meja



Gambar 14
 Tampak Depan dan Atas Lampu Meja
 (Dok. Yesinta Brendha Sugiyanto, 2019)

Judul : Syukur
 Bahan : Plat kuningan 0,4 mm dan kaca *sandblast*
 Teknik : Logam kuningan teknik ukir (*rancangan, krawangan*). Kaca teknik *sandblast*.
 Finishing : Cat *Candy Tone*, pelapisan dengan cat bening



Gambar 4.41
 Hiasan Dinding, Jam dan Cermin Dinding
 (Dok. Yesinta Brendha Sugiyanto, 2019)

Judul : Sadar
 Bahan : Plat kuningan 0,4 mm dan kaca *sandblast*
 Teknik : Logam kuningan teknik ukir (*rancangan, krawangan*). Kaca teknik *sandblast*.
 Finishing : Cat *Candy Tone*, pelapisan dengan cat bening

Kesimpulan

Dalam menciptakan sebuah karya pasti perupa memiliki maksud dan tujuan dalam penciptakan karyanya. Karya dibuat bertujuan sebagai penyalur perasaan atau pemikiran perupanya. Beberapa karya yang dibuat juga bertujuan untuk dicari nilai fungsinya juga, tidak hanya dicari nilai estetikanya saja. Dalam menciptakan sebuah karya perupa dapat membuat berdasarkan apa yang dia ingin buat ada pula karya yang dibuat terinspirasi dari karya yang sudah ada kemudian dikembangkan. Dalam menciptakan sebuah karya perupa juga mencari sumber-sumber referensi yang dapat diambil sebagai inspirasi berkarya. Banyak sumber yang mempengaruhi dalam menciptakan sebuah karya baik dari karya yang sudah ada, kejadian di lingkungan sekitarnya maupun kesukaan yang ada dalam diri.

Pada karya yang dibuat perupa terinspirasi dari ketenangan dan kesejukan yang diciptakan ikan Maskoki dilihat dalam sebuah kolam ikan. Dari situlah perupa mengambil tema ikan Maskoki yang diterapkan pada karya kriya logam berbahan kuningan sebagai penunjang interior. Ingin memberikan kesan tenang tanpa harus mengkhawatirkan kehidupan objeknya. Perupa juga memanfaatkan kaca *grafir* yang sering ditemui dalam lingkungan hidupnya, perupa juga ingin mengembangkan fungsi dari kaca *sandblast* yang ada.

Dalam proses perwujudan karya penunjang interior melalui beberapa proses tahapan, yaitu tahap pendesainan, pemilihan bahan, teknik pembentukan, proses perwujudan karya, merangkai karya dan *finishing* karya. Pada proses pembuatan desain perupa melakukan konsultasi pada dosen pembimbing. Desain yang terpilih diwujudkan dalam sebuah karya. Pada proses perwujudannya hanya terkendala pada proses penyambungan bagian-bagian kaca dan logam kuningan dengan bagian-bagian lain. Setiap bagian harus memiliki ukuran yang pas agar bentuk yang dibuat dapat berdiri sempurna dan rapi.

Kekurangan pada karya yang dibuat yaitu tingkat kerapian dalam proses pematrian, selain itu karya yang dibuat mudah pecah karena bahan kaca yang digunakan. Tetapi karya yang dibuat tetap terkesan mewah dan menarik.

A. Saran

Dalam setiap pembuatan suatu karya selalu ada kekurangan dan kelebihan dari karya yang dibuat. Menciptakan sebuah karya seni merupakan suatu proses berfikir kreatif dalam mewujudkan gagasan dan pemikiran konsep perupa. Seorang perupa juga harus mengembangkan pola berfikirnya dalam mewujudkan sebuah karya. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan sebuah karya baru dan terus berkembang. Selain itu karya yang diciptakan memiliki keunikannya sendiri dan

menjaga eksistensinya dalam berkarya. Tak terkecuali bagi mahasiswa senirupa yang mengambil pendalaman logam. Jika pada umumnya mahasiswa mengambil tema dengan tema ukiran dan ornamen-ornamen tradisional alangkah baiknya jika karya yang diciptakan dapat berkembang menggunakan objek yang lebih beragam. Selain objek yang dipilih mahasiswa juga dapat menciptakan karya yang pengaplikasian karyanya tidak biasa seperti karya logam pada umumnya.

Bagi Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Surabaya agar mahasiswa dapat terus berkarya sesuai keinginannya masing-masing dengan bimbingan arahan terus menerus. Diharapkan mahasiswa lebih bereksplorasi dengan karya yang dibuat. Selain itu mahasiswa dibimbing untuk memiliki tanggung jawab dalam karya yang dibuat berupa penulisan ilmiah dan selalu memberikan arahan untuk penulisan ilmiah yang dibuatnya, sehingga mahasiswa seni rupa tidak hanya memiliki kemampuan yang tinggi dalam membuat karya, tetapi juga berfikir secara ilmiah. Hal ini juga sangat bermanfaat bagi mahasiswa yang nantinya akan mengerjakan skripsinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Angge, Indah Chrysanti. 2016. *Kerajinan Logam*. Surabaya UNESA University Press.
- Bastomi Suwaji. 2003. *Seni Kriya Seni*. Semarang: UNNES.
- Budhiman, Agus A dan Pinus Lingga. 2001. *Maskoki*. Depok: PT Penebar Swadaya
- Bustomi, Suwaji. 2012. *Estetika Karya Kontemporer dan Kritisnya*. Semarang
- Damajanti, Irma. 2006. *Psikologi Seni*. Bandung: PT Kiblat Buku Utama
- Djelantik A.A.M. 2004. *Estetika Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Hendriyana, Husen. 2018. *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya Seni Kriya dan Desain Produk Non Manufaktur*. Bandung : Sunan Ambu Press
- Nasir, Topi. 2013. *Jagat Kerajinan Tangan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Soeparto. 1983. *Mengenal Motif Ukir*. Semarang
- Sp. Soedarsono. 2006. *Trilogi Seni Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta
- Suptandar, Pamuji. 1999. *Desain Interior*. Jakarta: Djambatan
- Susano, Mikke. 2011. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab.
- Tim Penyusun KBBI. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.

Tim Skripsi Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Surabaya. 2014. *Pedoman Layout Skripsi A5*. Surabaya

