

Penciptaan Kriya Logam Dekorasi Dinding Berbahan Limbah Aluminium

Supriaswoto, Anton Nurcahya, Dheasari Rachdantia
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jalan Parangtritis km 6,5 Kotak Pos 1210 Yogyakarta 55001
Tlp. 0812-1595-578, E-mail: priart.jogja@gmail.com

ABSTRACT

Metal waste is easy to find, especially in this case the type of aluminum metal waste which are from used auto parts, used household appliances, the residual of goods production, used food cans, etc. These wastes attracted the writer to make metal craft in a form of two dimensional wall decoration by utilizing used aluminum to increase its prestige and economic value. The aesthetic achievement by applying aluminum welding technique, forging, and etching. This applied research used an exploratory qualitative method of Practiced Based Research by exploring the inspiration of various aluminum metal wastes. The process of creation with the concept of exploration through design sketches of form, embodiment, and finishing. This series of processes was an operational method of creation to produce two unique and artistic metal wall decoration artworks according to the rules of art. Later, this work will become a prototype that can be applied to the art manufacturing industry which is expected to improve the economy of the Indonesian people.

Keywords: metal craft, wall decoration, waste, aluminum

ABSTRAK

Limbah logam mudah ditemukan, terutama dalam hal ini jenis limbah logam aluminium yang berasal dari bekas komponen onderdil otomotif, bekas alat rumah tangga, sisa bahan produksi barang, bekas kaleng makanan, dan lainnya. Limbah seperti tersebut menarik penulis untuk dibuat karya seni kriya logam jenis *dekorasi dinding* dua dimensi dengan memanfaatkan aluminium bekas untuk meningkatkan nilai prestise dan ekonomi. Capaian estetisnya dengan rekayasa pengaplikasian teknik esembling las aluminium, tempa, dan ukir etsa. Penelitian terapan ini menggunakan metode kualitatif eksploratif *Practiced Based Research* dengan menggali inspirasi berbagai limbah logam aluminium. Proses penciptaan dengan konsep eskplorasi melalui sketsa rancang bentuk, perwujudan, dan *finishing*. Rangkaian proses itu merupakan metode operasional penciptaan untuk menghasilkan karya seni kriya logam dekorasi dinding berjumlah dua karya yang unik dan artistik sesuai kaidah ilmu seni rupa. Karya ini menjadi prototipe yang dapat diaplikasikan pada industri manufaktur seni untuk meningkatkan ekonomi masyarakat bangsa Indonesia.

Kata kunci: kriya logam, dekorasi dinding, limbah, aluminium

PENDAHULUAN

Dekorasi dinding telah menjadi budaya manusia dalam menghias dinding rumah tinggal mereka. Benda tersebut difungsikan untuk membuat ruang menjadi *homey* bagi

penghuninya, sebagai penutup ruang yang banyak dijual belikan berbahan plastik dan banyak pilihan. Dalam hal ini, dekorasi dinding dimaksudkan tidak untuk menutup ruang namun suatu karya seni hasil ciptaan

yang artistik sebagai penghias dinding. Ide dekorasi dinding mengalami kritik pedas bukan benda seni, maka diperlukan kreativitas seni untuk menyakinkan bahwa penciptaan dekorasi dinding kriya logam adalah kerja seni, salah satu karya yang dikategorikan sebagai karya kriya seni (Shlossberg, 2015, hlm. 1–270).

Pemanfaatan limbah telah diatur oleh undang-undang No. 18 tahun 2008 tentang Pengelolaan Sampah dengan kegiatan pembatasan timbunan sampah, daur ulang, dan atau pemanfaatan kembali sampah (Savitri dkk., 2021, hlm. 3). Limbah logam merupakan salah satu jenis yang mudah ditemukan di sekitar, terutama limbah logam aluminium berada di bengkel otomotif bekas komponen mesin dan tempat penampungan rongsok. Limbah sebagai benda *recycle* dengan bentuk sesuai fungsi sebelumnya sering memiliki karakter unik. Keunikannya memberikan rangsangan daya kreatif untuk dieksplorasi dengan menggali potensi seninya dimodifikasikan dalam bentuk dekorasi dinding kriya logam sehingga dapat kembali bermanfaat. Awal proses penciptaan karya, seniman selalu melihat kemudian tergugah perasaannya setelah mengetahui sebuah peristiwa yang mengejutkan. Kemudian hasil cerminan perasaan seniman itu dituangkan ke dalam sebuah karya seni bidang dua dimensional (Hasibuan, 2020, hlm. 41).

Penciptaan ini terinspirasi oleh keinginan memanfaatkan limbah sebagai kerja kreatif penulis untuk menghasilkan karya seni kriya logam. Limbah di sini tidak dilihat sebagai benda sampah yang hanya dibuang atau

dimanfaatkan sebagai bahan produksi barang konvensional dengan cara dilebur. Penulis melihat sisi lain ingin memanfaatkan material itu untuk diolah dengan ide baru. Inspirasi datang serta merta dari mana saja termasuk pengamatan terhadap limbah aluminium itu sendiri. Bermula dari tangkapan mata yang kemudian mendatangkan rasa dan melahirkan benih kreativitas yang tidak dipikirkan oleh orang lain. Kreativitas atas kemungkinan lain yang disebabkan daya imajinasi bersifat individual, inspirasi muncul bersifat pribadi dan mampu memberikan kenikmatan. Kenikmatan estetis dalam seni merupakan bidang filsafat seni, bentuk ontologi seni yang di dalam proses estetis manusia menangkap estetika seni merupakan sifat dasar dari suatu karya seni (Iryanti, 2016, hlm. 139–145).

Penelitian ini bertujuan menghasilkan *prototype* kriya logam dengan memanfaatkan limbah logam sebagai bahan utama yang dibutuhkan dalam industri kreatif di bidang seni kriya. Seni kriya merupakan penghasil *prototype* karya seni yang memerlukan pemikiran panjang dan utuh. Melibatkan manusia, keterampilan tangan, olah pikiran, serta kepekaan akan lingkungan sekitar. Penciptaan ini melalui penelitian secara bertahap dipikirkan dengan seksama untuk melahirkan ide bentuk dan tampilan disesuaikan dengan perkembangan zaman berfokus pada pemecahan permasalahan di lingkungan masyarakat. Arthana mengatakan *prototype* dilakukan perancangan desain *user interface*, arsitektur, dan infrastruktur sehingga menghasilkan *prototype* aplikasi. Setelah itu pada tahapan *development* dikembangkan

prototype aplikasi (Arthana et al., 2018, hlm. 59), dengan demikian penelitian penciptaan dekorasi dinding ini diharapkan mampu memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan seni yang bersifat pribadi dapat berperan secara baik bagi penulis dan masyarakat lainnya.

METODE

Metode penciptaan adalah cara menciptakan sesuatu yang baru untuk mendapatkan hasil karya dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Sedangkan metode desain yang digunakan dalam penciptaan ini yaitu cara untuk membuat suatu rancangan berupa gambar atau sketsa yang melibatkan unsur seni rupa. Metode penciptaan sering dikaitkan dengan proses kreatif seseorang. Hal ini dapat dimengerti sebab setiap seniman atau kriyawan memiliki metode sendiri menyesuaikan dengan kreativitas yang ditemui. Ranah akademis, khususnya dalam bidang penciptaan seni, seseorang memiliki tanggung jawab secara ilmiah atas karya yang diciptakannya. Hal yang sama berlaku bagi penggunaan dan pengembangan suatu model dan metode penelitian yang akan diterapkan pada sebuah kasus penciptaan sebuah karya seni. Sejauh proses tersebut dapat dijelaskan secara ilmiah, sistematis dalam sebuah laporan berbentuk tesis maupun disertasi (Widayanti, 2015, hlm. 23–37).

Kreativitas merupakan salah satu upaya yang baik untuk menciptakan metode baru yang belum ada sebelumnya, sehingga metode yang sering dipakai adalah metode

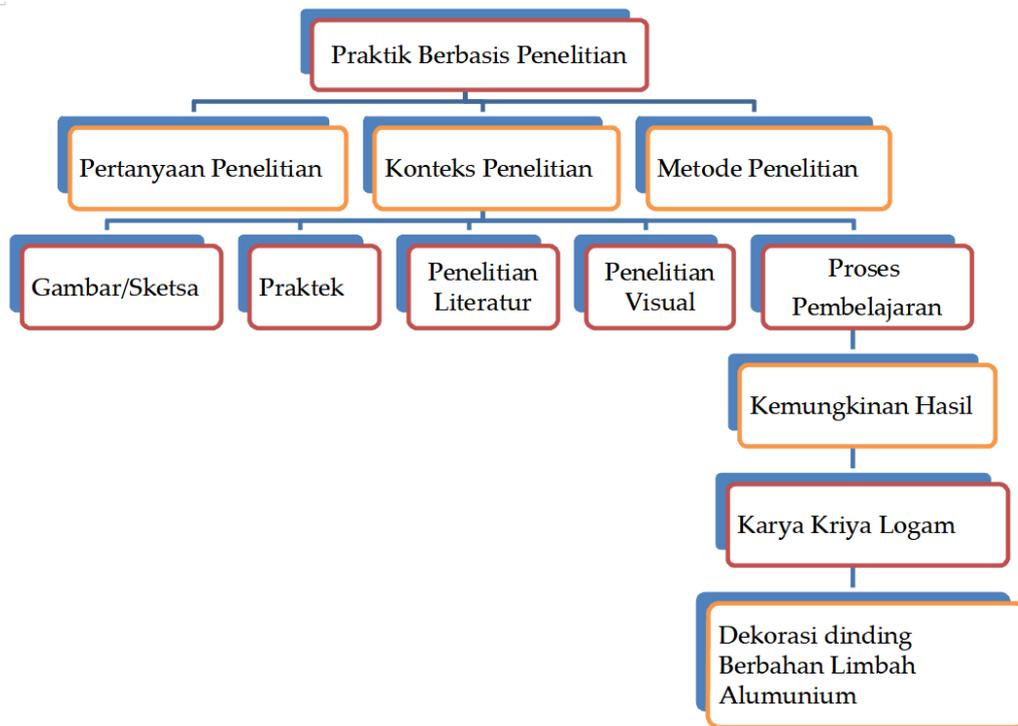
analisis kualitatif. Metode ini kemudian dikembangkan banyak varian termasuk metode yang ditemukan secara khusus bersifat pribadi berdasarkan pengalaman individu. Karya seni kriya logam ini memiliki kekhususan tersendiri dari hasil eksplorasi penulis. Konsep penciptaan sebagai metode eksplorasi baru dalam menciptakan karya berbahan limbah logam. Tentu tahapan yang dilalui sebagai proses panjang memerlukan pemikiran yang relatif lebih dalam.

Metode *Practiced Based Research* digunakan untuk memperoleh pengetahuan baru melalui riset praktik dan hasil riset praktik selama proses penelitian yang dapat diterapkan langsung pada bidang yang bersangkutan (Gray & Mallins, 2004, hlm. 1–2). Diawali dari konsep kreatif, konsep bentuk berupa rancangan dan konsep perwujudan dengan metode pembentukan *esembling* menggabungkan dengan teknik las. Rangkaian metode dapat dijabarkan dalam berkarya berdasarkan skema berpikir dari Ramlan Abdullah (Abdullah, 2010, hlm. 41).

Referensi Penciptaan Serupa (konsep dan bentuk)

Penciptaan seni kriya saat ini masih berkutat pada seni yang artistik menurut kaidah seni tradisi dan konvensional. Sebenarnya dunia industri memerlukan peran serta para kriyawan untuk ikut memikirkan perkembangan industri manufaktur seni kriya ini untuk dapat berperan serta dalam pengembangannya. Penciptaan ini sebagai salah satu alternatif yang dapat memberikan

Bagan 1. Skema berpikir proses produksi karya



peran *prototype* itu. Peran itu diikuti dengan berbagai kegiatan terutama yang terkait dengan ide bentuk dari seniman dan berbagai hal yang terkait termasuk manajerialnya, di antaranya penanganan permasalahan bahan baku, desain, alat produksi, strategi promosi, pemasaran dan pengelolaan sumber daya manusia. Aspek peningkatan kualitas produksi kriya logam yang meliputi penguatan sistem produksi, penguatan sumber daya manusia, pemanfaatan teknologi tepat guna, perancangan desain, dan *branding* produk yang akhirnya bermuara pada ekspor hasil produk kriya logam (Sudarwanto & Darmojo, 2018, hlm. 61–68). Penelitian terapan ini melihat seberapa banyak penciptaan yang mirip baik konsep dan bentuknya, maka hal ini diperlukan untuk menghindari plagiasi karya yang diciptakan. Berikut beberapa penelitian yang pernah dilakukan.

Penelitian yang dilakukan oleh

Sukmawardani membahas tentang nilai artistik pada disiplin seni rupa dan desain. Paradigma penelitian diilustrasikan terhadap peran praktis subjektivitas peneliti keterlibatan dan reflektivitas. Dengan menegosiasikan hasil dan intersubjektivitas terikat dengan kontek dan dengan konstruksi personal. Penelitian yang mengarahkan kerja kreatif seni dalam menggali potensi seniman untuk membangun dalam peran seni budaya abad ini. Dasar yang melandasi suatu penelitian dilakukan, yaitu setidaknya beberapa asumsi filosofis yang implisit darinya, seperti pemahaman dasar atas realitas (ontologi) dan cara untuk mengetahui serta menjustifikasinya (epistemologi) (Sukmawardani & Hardiyanti, 2017, hlm. 153–158). Penelitian ini bersifat filosofi pada bagaimana peran seniman dalam melakukan kerja kreatif dapat memberikan dampak sosial bagi perkembangan seni dan desain di masa kini.

Limbah logam termasuk limbah padat yang merupakan sisa dari produk industri yang memberikan dampak negatif dapat merusak alam. Penelitian yang dilakukan oleh Rini Anggraini dkk mencoba mengalihkan dampak positif dengan membuat barang-barang yang bersifat seni. Penelitian yang dilakukan dengan cara melebur limbah tersebut guna keperluan campuran berbagai material. Penelitian yang bersifat observasi potensi terhadap suatu wilayah di Meruya Selatan Jakarta mensinyalir memiliki potensi limbah logam, dengan membentuk bank sampah yang digunakan dalam pengalihan material pada potensi lain termasuk barang-barang seni (Anggraini dkk., 2018, hlm. 83). Penelitian tersebut tidak hanya menginventarisasi potensi limbah, meskipun disebutkan barang-barang seni namun ternyata tidak fokus pada barang tersebut.

Penelitian yang dilakukan Irawani merupakan penelitian penciptaan karya dari onderdil kendaraan. Karya yang diciptakan berbahan logam besi, seperti knalpot, mur baut, ger, dan lainnya. Penelitian ini juga menggunakan daya kreativitas dalam menciptakan produk kriya. Hasilnya karya seni kriya yang juga berorientasi pada karakter pribadi. Disebutkan pula penelitian Irawani dimaksud sebagai upaya secara ekonomis yang semula limbah yang dijual murah dengan harga kiloan menjadi produk seni kriya bernilai artistik (Irawani & Hartono, 2017, hlm. 35-43). Namun yang membedakan penelitian ini nanti dengan material yang digunakan limbah aluminium. Oleh karena karya seni kriya memiliki inspirasi dan eksplorasi sesuai dengan daya kreasi penciptanya, maka karya

yang dibuat tentunya memiliki perbedaan yang signifikan.

Penciptaan seni kriya yang dilakukan oleh Imam ketertarikan terhadap bentuk badak Jawa dijadikan sumber inspirasi dalam menciptakan karya seni. Badak sebagai sumber inspirasi yang kemudian dibuat konsep serta diwujudkan menjadi karya seni kriya. Penelitian ini mengambil bentuk badak yang kemudian diaplikasikan pada karya seni kriya logam dengan cara menstilirisasi badak menjadi karya yang dekoratif. Dengan berbahan aluminium teknik cor menjadikan karya seni ini memiliki keunikan dan karakter logam aluminium. Karya bermotif hewan dibuat lebih dekoratif dan lebih surialistik. Tentu dapat diduga bahwa material cor di Yogyakarta masih menggunakan bahan-bahan limbah, namun Iman menggunakan teknik cor aluminium dalam karya-karyanya (Mustaqim dkk., 2013, hlm. 995).

Penelitian penulis dalam menggali potensi aluminium tentang limbah padat aluminium sebagai langkah baru atas pengalaman penciptaan, kesadaran terhadap problem lingkungan hidup, dan kesejahteraan masyarakat. Upaya itu dilakukan karena limbah tersebut dipandang masih memiliki potensi laten yang dapat digali lebih dalam untuk dijadikan media produk artistik melalui perspektif seni kriya kreatif. Layaknya terciptanya suatu produk inovasi, didasarkan pada alasan seperti pengembangan industri, peningkatan pekerjaan, dan penciptaan pasar (Guntur, 2019, hlm. 377). Ragam produk lahir melalui pendekatan teknik rasa bahan dalam satu kesatuan penguatan daya tarik keunggulan bahan dan nilai bisnisnya.

Penciptaan produk-produk yang berasal dari limbah itu secara positif telah mendapat apresiasi masyarakat sehingga memberi keyakinan kuat bahwa ke depan lebih jauh sangat menarik untuk dikembangkan guna menghadirkan lebih besar nilai tambah secara ekonomi nasional (Supriaswoto, 2019, hlm. 95–101).

Tinjauan pustaka di atas menunjukkan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang penulis lakukan sebagai berikut:

1. Sejauh ini belum ada penelitian penciptaan dekorasi dinding yang menggunakan media limbah aluminium.
2. Penelitian penciptaan bersifat eksploratif, sehingga memiliki kekhususan yang pasti memiliki gaya karya seni dan proses penciptaannya sesuai dengan kepribadian peneliti/penciptanya.
3. Beberapa materi telah dimanfaatkan dalam penciptaan yang lain seperti aluminium yang dipadu dalam tampilan efek bentuk las dalam karya yang lain. Namun esensi rancangan pribadi, teknik kerja tangan dan sentuhan lainnya tentu telah menunjukkan personal senimannya sehingga telah menunjukkan hasil karakter pribadinya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Alur Proses Berkarya

Rancangan penciptaan berlandaskan pada kebutuhan dekorasi dinding yang ada di masyarakat. Dekorasi dinding sebagai produk seni kriya diciptakan untuk mendukung kebutuhan industri terutama

dalam memenuhi dekorasi interior, maka landasan perancangan mempertimbangkan pada desain rancangan yang baru dengan mengacu tren yang sedang berkembang. Hal ini tidak kemudian meniru produk seni kriya yang ada, namun sebuah penciptaan dekorasi dinding dapat menjadi seni kriya baru dalam ranah kebutuhan dekorasi dinding. Oleh karena itu, landasan penciptaan mengacu pada berbagai ilmu pengetahuan terkait dengan desain rancangan, seni kriya, dekorasi dinding, dan dunia industri. Semuanya saling mengkait sehingga sebuah produk memiliki landasan penciptaan yang utuh.

Rancangan adalah sebuah desain yang umum dalam dunia penciptaan karya yakni sebuah perencanaan dengan melibatkan olah kreatif untuk menciptakan produk seni. Rancangan sebagai inovasi dalam dekorasi dinding, mengacu pada pemikiran Tohani (Tohani & Sugito, 2019, hlm. 19) dapat disampaikan pemikiran baru dalam tabel 1.

Seni kriya sebagai hal yang berkembang di masa lampau sebagai estetika baru dalam dunia kriya terutama perbandingan dengan kerja mesin yang fungsional dan kolektif individual. Rancangan pemikiran sebagai kreativitas merupakan suara ekspresif dan alam bawah sadar. Pertentangan tentang modernisme dalam sebuah krisis estetika merupakan anggapan modernisme atau mengembangkan modernisme itu (Dow, 1917, hlm. 113–116). Industri yang dimaksud dalam penelitian ini industri manufaktur dalam bidang seni kriya. Terdapat industri manufaktur kecil menengah dan besar dalam bidang kerajinan Sistem Informasi Geografis

Tabel 1. Proses rancangan karya

Kebutuhan	Eksplorasi	Medium	Teknik	Tujuan
Aksesoris Rumah	Bentuk dan gaya	Material Pembentuk	Bahan aluminium rongsok	Membuat karya Dekorasi dinding

dan beberapa regresi linier atau analisis yang melihat hubungan sebab akibat. Misal dilihat dari ketenagakerjaan di kabupaten/kota di pulau Jawa tidak merata antar-daerah. Penentu industri manufaktur ketenagakerjaan yang terlihat meliputi: biaya tenaga kerja (upah), orientasi ekspor (ekspor), jumlah output (output), ekonomi skala (SE), dan kandungan impor (kimport) (Sedang, 2018, hlm. 5–7). Industri ini membutuhkan kreasi dari para pendukung terutama para peneliti seni rupa terapan untuk mengembangkan lebih lanjut.

Proses Penciptaan

1. Pencarian Limbah Logam

Proses pencarian limbah dilakukan dengan mendatangi beberapa tempat pengepul rongsokan atau limbah daur ulang dengan memilih bahan aluminium berupa lembaran maupun bekas komponen onderdil otomotif di wilayah Kabupaten Bantul dan sekitarnya. Bentuk bekas komponen onderdil yang dipilih rata-rata berbentuk dasar lingkaran, pemilihan ini didasarkan pada sifat bentuk yang lebih fleksibel apabila dilakukan proses konstruksi pembentukan.

Selain limbah onderdil, juga ditemukan limbah dari kawat aluminium yang digunakan untuk membuat elemen bentuk pada karya dekorasi dinding, bentuk kawat digunakan sebagai ekor dari bentuk jago (ayam jantan),



Gambar 1. Limbah Onderdil Aluminium
(Sumber: Dokumentasi Tim Peneliti, Agustus 2021)



Gambar 2. Limbah Plat Aluminium
(Sumber: Dokumentasi Tim Peneliti, Agustus 2021)

sedangkan limbah pipa aluminium yang dibentuk lingkaran dikombinasikan dengan etsa dan kaca cermin.

2. Rancangan Karya

Sketsa gambar kerja dibuat setelah proses pengumpulan limbah dilakukan, karena proses pembuatan bentuk disesuaikan dengan limbah yang didapatkan dan dapat diolah dengan imajinasi kreatif serta keterampilan teknis menjadi karya dekorasi dinding. Rancangan bentuk diwujudkan dalam bentuk *prototype* karya sejumlah dua buah.

Prototype karya pertama menghasilkan



Gambar 3. Desain Karya 1

(Sumber: Dokumentasi Tim Peneliti, Agustus 2021)



Gambar 4. Desain Karya 2

(Sumber: Dokumentasi Tim Peneliti, Agustus 2021)

bentuk stilasi jago (ayam jantan) yang berasal dari gabungan limbah bekas komponen onderdil otomotif, rumah tangga, dan kawat alumunium. Bentuk yang diciptakan tetap menonjolkan ciri khas ayam jantan yang gagah memiliki jalu dan ekor menjuntai serta paruh yang kuat.

Prototype karya kedua ditonjolkan bentuk lingkaran dengan sentuhan ornamentasi teknik etsa pada bagian tertentu didalamnya. Bahan yang digunakan kombinasi dari limbah bekas komponen onderdil, kawat alumunium dan plat alumunium. Bentuk jago dihadirkan dalam *prototype* kedua, akan tetapi berada dalam elemen plat alumunium yang dikombinasikan dengan kaca cermin dan lingkaran.



Gambar 5. Pemotongan onderdil menjadi dua bagian
(Sumber: Dokumentasi Tim Peneliti, Agustus 2021)



Gambar 6. Penyusunan bentuk karya siap las
(Sumber: Dokumentasi Tim Peneliti, Agustus 2021)

3. Pemotongan Logam Sesuai dengan Bentuk yang Diinginkan

Proses pemotongan ini untuk mendapatkan elemen dengan ketebalan tertentu yang diinginkan sesuai dengan rancangan. pemotongan menggunakan alat gerinda tangan dengan mempertimbangkan perolehan bobot atau berat logam agar mendapatkan dekorasi dinding yang relatif tidak terlalu berat sehingga dapat dengan mudah untuk dipindahkan atau didistribusikan.

4. Penataan Bentuk

Setelah limbah alumunium yang sudah selesai dibersihkan menggunakan cairan pembersih lemak dan atau dengan proses pembakaran untuk menghilangkan cat pada



Gambar 7. Proses Konstruksi mur baut
(Sumber: Dokumentasi Tim Peneliti, September 2021)



Gambar 8. Proses Las Elpiji
(Sumber: Dokumentasi Tim Peneliti, September 2021)

logam, dilanjutkan dengan menyatukan orderdil menjadi rancangan bentuk yang mengacu pada rancangan yang telah terealisasi. Proses ini memungkinkan adanya perubahan penyusunan mengikuti kesesuaian bentuk onderdil bekas dan ekspresi yang muncul saat itu yang diinginkan.

5. Proses Pengelasan

Proses las merupakan proses mengkonstruksikan dalam pembuatan *prototype* karya logam, proses ini merupakan penyatuan dua logam atau lebih agar dapat menjadi satu kesatuan bentuk ekspresi seni yang utuh. Pembuatan *prototype* ini menggunakan tiga cara yaitu konstruksi mur baut, las elpiji, dan las argon. Kombinasi dilakukan untuk mendapatkan hasil las yang sesuai kemampuan teknik dan bahan yang kuat.

a. Konstruksi Mur Baut

Mur dan baut sebagai alat pengikat atau penyambung dua logam agar menjadi satu dan kokoh sesuai dengan bentuk rancangan. Proses ini digunakan pada *prototype* karya pertama, yang



Gambar 9. Proses las argon
(Sumber: Dokumentasi Tim Peneliti, September 2021)

posisinya dipilih pada bagian belakang tersembunyi, sehingga tidak semata kelihatan.

b. Las Elpiji

Proses pengelasan berbahan bakar gas elpiji dan oksigen untuk menyambung dua logam dengan alat bantu kawat las alumunium berukuran 2.5 milimeter yang sebelumnya telah diolesi perekat/*pijer* terlebih dahulu. Caranya ujung blender yang sudah berapi diarahkan ke bagian yang di las, maka akan mencair dan menyatu dalam kesatuan yang diinginkan.

c. Las Argon

Proses las ini merupakan rangkaian proses las terakhir yang digunakan untuk menyempurnakan hasil las

sebelumnya. Kombinasi bahan yang relatif cukup berat membutuhkan las yang kuat menggabungkan dua logam yang memiliki massa cukup berat. Las ini dapat dikatakan sebagai “kartu as” apabila hasil las sebelumnya belum kokoh dan kuat terutama dalam proses pengelasan alumunium yang cenderung lebih rumit dikarenakan alumunium lebih reaktif terhadap panas.



Gambar 10. Perendaman karya pada larutan
(Sumber: Dokumentasi Tim Peneliti, September 2021)

6. Proses *Finishing*

Proses ini meliputi proses menggunakan *powder coating* untuk menetralkan warna dasar dan menghasilkan karya yang tahan terhadap goresan. Proses *powder coating* melalui beberapa tahap, yaitu:

a. Pembersihan kerak dan kotoran dengan menggunakan berbagai macam cairan kimia dengan tahap sebagai berikut:

- 1) Pembersihan ke-1 merendamkan *prototype* karya ke dalam cairan asam sulfat (H_2SO_4) atau disebut *pickling* selama 30 menit yang bertujuan untuk membersihkan kerak dan kotoran.
- 2) Pembersihan ke-2 merendamkan *prototype* karya ke dalam air sebagai pembilas atau menghilangkan cairan asam sulfat yang disebut *water rinse*.
- 3) Pembersihan ke-3 merendamkan *prototype* karya dalam cairan soda api ($NaOH$) selama 10-15 menit yang bertujuan untuk menghaluskan permukaan alumunium atau yang disebut *surfacing*.



Gambar 11. Pengeringan karya menggunakan oven
(Sumber: Dokumentasi Tim Peneliti, September 2021)

- 4) Pembersihan ke-4 merendamkan *prototype* karya ke dalam larutan asam atau alkalin dan heksavalensi chromium, bertujuan untuk mendapatkan permukaan yang halus saat di-*coating* di rendam selama 1-2 menit proses ini disebut *phosphating*.
- 5) Pembersihan ke-5 merendamkan *prototype* karya ke dalam air yang keduanya sebagai pembilas atau membersihkan cairan kimia yang di sebut *water rinse*.
- 6) Pembersihan ke-6 merendamkan



Gambar 12. Proses powder coating
(Sumber: Dokumentasi Tim Peneliti, September 2021)

prototype karya ke dalam cairan pasivator yang bertujuan sebagai pengawetan.

- b. Pengeringan dengan cara masuk oven atau pemanas sampai dengan suhu 160° C yang bertujuan menutup pori-pori permukaan aluminium dan guna sebagai perekatan sebelum penyemprotan serbuk *powder*.

- 1) Proses selanjutnya setelah penutupan pori-pori masuk ke penyemprotan bubuk *powder*. *Powder coatings* yang terdiri dari partikel-partikel ini dihaluskan, seperti resin, pigmen serta bahan baku lainnya, kemudian diberikan muatan elektrostatis, lalu disemprotkan ke objek yang akan dilapisi atau dicat. Pada saat *powder coatings* disemprotkan arahnya tidak lurus ke benda kerja tetapi membentuk suatu *wrap round effect*.
- 2) Proses selanjutnya adalah dipanaskan dalam oven selama 35-45 menit dengan suhu 180-220 °C. Hal ini akan membuat cat menjadi



Gambar 13. Proses etsa dengan ornamen ayam
(Sumber: Dokumentasi Tim Peneliti, September 2021)

keras dan melekat kuat. *Powder coatings* umumnya dipakai untuk melapisi permukaan logam dan material keras lainnya. Aplikasi *powder coatings* pada logam sangat menguntungkan karena memiliki hasil warna yang lebih jelas dan sangat rata.

7. Proses Etsa

Proses ini dipilih untuk menambahkan ornamen pada limbah plat aluminium dengan efek ukir dan memindahkan gambar di atas permukaan.

- a. Pembuatan gambar pada kertas (sket atau desain) lanjutkan desain ke *corel draw*
- b. Pindahkan gambar ke plat logam dengan cara disablon menggunakan sablon *plastisol* (karet)
- c. Masukkan logam yang sudah didesain dalam larutan asam dengan perbandingan air: 20, HCl: 8, H₂O₂: 2 di dalam nampan plastik.
- d. Goyangkan agar reaksi kimia berjalan sempurna.



Gambar 14. Proses pemasangan kaca cermin
(Sumber: Dokumentasi Tim Peneliti, September 2021)

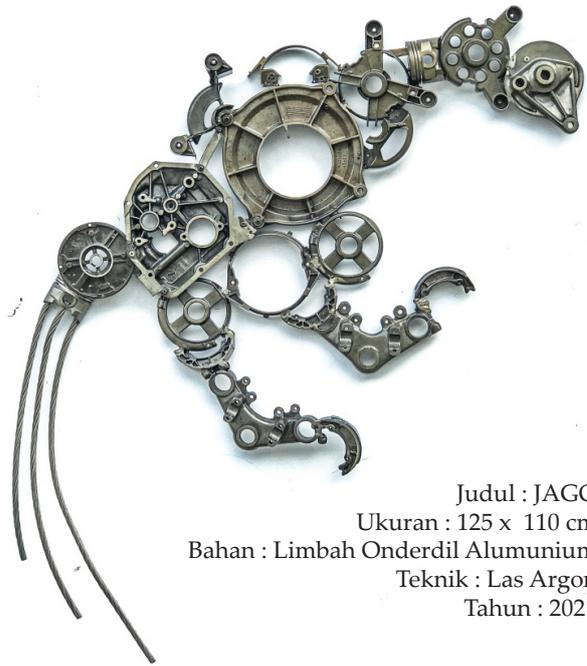
- e. Jika sudah diperoleh kedalaman yang sesuai, keluarkan logam dari nampan plastik.
- f. Bilas dan bersihkan dengan air hingga benar-benar bersih.
- g. Hilangkan *plastisol* dengan *remover* atau *thinner*.

8. Proses Pemasangan Kaca Cermin

Pemasangan kaca dilakukan pada bagian lingkaran aluminium yang berlubang untuk menambah kesan lebih luas pada ruangan. Kaca yang digunakan memiliki ketebalan 3 milimeter, dipotong bentuk lingkaran dengan menggunakan jangka pemotong kaca. Selanjutnya tempel kaca lingkaran ke *prototype* karya dengan menggunakan lem (*Dexstone Epoxy*).

Hasil dan Konsep Karya

Satu Kemasan yang menyerupai ayam jago ini dibuat untuk menunjukkan manifestasi dari manusia di abad ke-21 ini, dimana seluruh kegiatan manusia digerakan oleh satelit lewat media komunikasi modern. kondisi yang menuntut untuk terus berjalan dengan



Judul : JAGO
Ukuran : 125 x 110 cm
Bahan : Limbah Onderdil Aluminium
Teknik : Las Argon
Tahun : 2021

Gambar 15. Hasil Karya 1
(Sumber: Dokumentasi Tim Peneliti, September 2021)

cara-cara baru, selalu menjadi tolak ukur keberanian yang sudah melekat dan menjadi identitas masyarakat Indonesia. Karya ini adalah respon spirit dari tatanan dunia baru yang secara cepat telah memperbarui gaya hidup saat ini. Salah satunya media komunikasi misalnya, sekarang dapat dilakukan dimedia Sosial manapun sangat mudah dan cepat. Hal ini diwujudkan dengan satu rangkaian onderdil untuk menunjukkan JAGO dengan gaya baru. Namun Hal ini mendorong untuk bertanya apakah kemajuan teknologi membuat manusia semakin beradab atau sama saja?

“Sawang - Sinawang”, Pepatah dari Bahasa Jawa menjadi konteks imajinasi dari wujud karya ini yang mempunyai arti tentang perilaku membanding-bandingkan kehidupan diri sendiri dengan orang lain, Karya ini diharapkan menjadi bentuk pembelajaran dan pengingat bagi khalayak penikmatnya.



Gambar 16. Hasil Karya 2
 (Sumber: Dokumentasi Tim Peneliti, September 2021)

Bentuk lingkaran adalah wujud porsi dari setiap insan manusia yang telah ditentukan oleh Tuhan-Nya kepada kita. Bentuk Cermin Lingkaran Sebagai pembelajaran intropeksi bahwa kesalahan yang kita perbuat bukan hanya di luar diri kita namun juga di dalam diri kita, Visual Ayam menjadi bahan yang mengingatkan kita untuk selalu bersyukur perihal makan, karena makanan ayam sering didapat dari sisa konsumsi manusia akan tetapi tidak pernah protes serta dibuat satu kesatuan untuk mengajak menjadi manusia yang manusia.

Dekorasi dinding sebagai Wujud Interpretasi Kekuatan di Masa Pandemi

Masa pandemi saat ini merupakan fase baru yang memengaruhi banyaknya perubahan dalam kehidupan sehari-hari. Ekonomi merupakan salah satu faktor utama yang terpengaruh dan berpengaruh. Setiap individu dituntut untuk tetap sehat dan kuat menghadapi setiap tantangan yang tercipta selama pandemi. Pengolahan limbah alumunium merupakan langkah yang baik bagaimana kita merespons fase baru yang tetap

memperhatikan penanganan permasalahan bahan baku, desain, alat produksi, strategi promosi, pemasaran dan pengelolaan sumber daya manusia untuk menghasilkan sebuah karya kriya.

Berawal dari lingkup kecil keluarga inti semua bentuk dukungan didapatkan dan dibangun. Karya seni dekorasi dinding ini berkonsep tentang bagaimana menjadi pribadi yang “jago” dalam menghadapi masa sulit di setiap bagian kehidupan. Memiliki makna sebagai manusia baiknya memiliki fisik dan mental yang kuat dapat terus hidup dan bertahan apapun ujian yang hadir di dunia. Selain “jago” yang memiliki makna kuat, juga dapat diartikan secara harfiah dari nama salah satu jenis hewan, yakni ayam jantan. Jago atau ayam jantan memiliki nilai fungsional yang beragam dalam perspektif masyarakat Indonesia seperti hewan penanda pagi hari (membangunkan manusia), pemuas batin sebagai hobi memelihara ayam, sumber ekonomi melalui ternak ayam, hingga sebagai bahan pangan yang bernutrisi dari daging ayam dan telur ayam (Rachmat & Yuniadi, 2018, hlm. 255).

SIMPULAN

Limbah logam merupakan salah satu bentuk sisa proses produksi atau yang lain yang dapat diolah menjadi wujud “baru” agar memiliki nilai keberhargaannya meningkat. Limbah yang dipilih berasal dari limbah bekas komponen onderdil otomotif, bekas alat rumah tangga, dan sisa bahan produksi (kawat) yang berbahan alumunium. Perbedaan bentuk dan

ukuran menjadikan elemen dekorasi dinding dapat bervariasi sehingga tercipta nilai lebih dari sebuah karya.

Karya kriya logam dekorasi dinding dua dimensi yang diwujudkan menjadi dua karya memiliki keunikan masing-masing. Proses penciptaan ini tidak menggunakan logam yang dilebur menjadi bentuk yang diinginkan, tetapi bagaimana tetap menggunakan bentuk asli limbah tetapi dapat menghasilkan karya yang memiliki nilai seni. Fungsi dekorasi dinding yang diinginkan merupakan sebuah benda yang bernilai seni tinggi dengan mengutamakan unsur kekriyaan yang hadir melalui fungsi tambahan dalam dekorasi dinding tersebut, selain itu kehadiran dekorasi dinding ini penting terus ditingkatkan secara konsisten untuk memantik perkembangan ekonomi masyarakat di era pandemi Covid 19 yang sudah berlangsung hampir dua tahun ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2010). Practice Based Research in art and design, Why not? *Jurnal Perintis Pendidikan Fakultas Seni Lukis & Reka UiTM*, 18.1, 41.
- Anggraini, R., Alva, S., Yuliarty, P., & Kurniawan, T. (2018). Analisis Potensi Limbah Logam/Kaleng, Studi Kasus di Kelurahan Meruya Selatan, Jakarta Barat. *Jurnal Teknik Mesin*, 7 (2). <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.22441/jtm.v7i2.3022>
- Arthana, I. K. R., Pradnyana, G. A., & Pradnyana, I. M. A. (2018). Prototype Aplikasi Mobile Preservasi Warisan Budaya Indonesia Berbasis Crowdsourcing. *Jurnal Sains & Teknologi*, Vol. 7 No., 59. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jst-undiksha.v6i2.11924>
- Dow, A. W. (1917). Modernism in Art. *The American Magazine of Art*, 8 (3).
- Gray, C., & Mallins, J. (2004). *Visualizing Research : a guide to the research process in art and design*. Ashgate Publishing Limited and Ashgate Publishing Company.
- Guntur. (2019). Inovasi pada Morfologi Motif Parang Batik Tradisional Jawa. *Panggung Jurnal Seni Budaya*, 29 (4), 377. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26742/panggung.v29i4.1051>
- Hasibuan, R. P. (2020). SISI FEMINIM WANITASEBAGAI IDEPENCIPTAAN SENI LUKIS. *Journal of Contemporary Indonesian Art*, VI (1), 41.
- Irawani, T., & Hartono, B. (2017). MEMANFAATKAN LIMBAH ONDERDIL KENDARAAN. *CORAK Jurnal Seni Kriya*, 6 (1), 35–43. <https://doi.org/https://doi.org/10.24821/corak.v6i1.2391>
- Iryanti, V. E. (2016). KENIKMATAN ESTETIS DALAM SENI SUATU TINJAUAN FILOSOFIS. *Imaji*, 14 (2), 139–145. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/imaji.v14i2.12177>
- Mustaqim, K., Adiwijaya, D. R., & Indrajaya, F. (2013). Penelitian Atas Penelitian Seni dan Desain: Suatu Studi Kerangka Filosofis-Paradigmatis Bagi Penelitian Seni dan Desain Visual. *Humaniora*, 4(2), 995. <https://doi.org/https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i2.3541>
- Rachmat, A., & Yuniadi, A. (2018). SIMBOLISME AYAM JAGO DALAM PEMBANGUNAN KULTURAL MASYARAKAT KABUPATEN CIANJUR. *Sosiohumaniora - Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 20 (3), 255. <https://doi.org/10.24198/sosiohumaniora.v20i3.14549>
- Savitri, S., Safitri, R., & Rachmat, G. (2021). Pemanfaatan Limbah Kayu sebagai Produk Cenderamata bagi Keluarga. *Panggung Jurnal Seni Budaya*, 31 (1) (pengolahan limbah). <https://doi.org/>

- <http://dx.doi.org/10.26742/panggung.v31i1.1534>
- Sedang, S. S. I. B. dan. (2018). *INDIKATOR INDUSTRI MANUFAKTUR 2018* (Vol. 59). Badan Pusat Statistik.
- Shlossberg, P. (2015). *Crafting identity: Transnational Indian arts and the politics of race in central Mexico. Crafting Identity: Transnational Indian Arts and the Politics of Race in Central Mexico* (First edit). University of Arizona Press.
- Sudarwanto, A., & Darmojo, K. W. (2018). STRATEGI PENGEMBANGAN INDUSTRI KRIYA LOGAM DI DESA TUMANG CEPOGO BOYOLALI. *CORAK Jurnal Seni Kriya*, 7 (1). <https://doi.org/https://doi.org/10.24821/corak.v7i1.2647>
- Sukmawardani, Y., & Hardiyanti, R. (2017). PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA BERBASISINKUIRIUNTUKANALISIS KUALITATIF LOGAM BERAT PADA LIMBAH LABORATORIUM. *Jurnal Tadris Kimiya*, 2 (2). <https://doi.org/https://doi.org/10.15575/jtk.v2i2.1880>
- Supriaswoto. (2019). Limbah Padat Alumunium: Nilai Tambahnya Digali Melalui Seni Kriya. *BP ISI Yogyakarta*, 95–101.
- Tohani, E., & Sugito. (2019). Kebutuhan Inovasi, Modal Sosial, dan Proses Belajar Perajin Batik. *Jurnal Economia*, 15(No.1), 19. file:///C:/Users/User/Downloads/Innovation_Needs_Social_Capital_and_Learning_Proce.pdf
- Widayanti, M. M. N. (2015). METODE PENCIPTAAN BIDANG SENI RUPA: Praktek Berbasis Penelitian (practice based risearch), Karya Seni Sebagai Produksi Pengetahuan dan Wacana. *CORAK Jurnal Seni Kriya*, Vol 4 No 1, 23–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.24821/corak.v4i1.2358>