

PEMANFAATAN LIMBAH TUNGGAK KAYU JATI DALAM PEMBUATAN KARYA KRIYA KAYU BERTEMA IKAN HIU DAN BUAYA

Pedi Mayong Febrian

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
mayongfebrian28@gmail.com

Sulbi Prabowo

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
sulbiprapp@yahoo.co.id

Abstrak

Pemanfaatan limbah kayu dapat menjadikan barang-barang tak berguna menjadi karya yang indah bahkan bernilai jual. Sebagai contoh, tunggak kayu jati di Desa Mbrayu - Nganjuk. Benda ini hanya dipandang sebagai limbah, karena tidak indah maupun tak memiliki nilai jual. Di Desa Mbrayu, Nganjuk, pohon jati merupakan pohon yang cukup banyak ditanam oleh masyarakat, karena tanaman ini dapat menghasilkan kayu dengan kualitas yang baik. Selain itu hampir seluruh bagian tanaman ini dapat dimanfaatkan seperti daun jati dapat digunakan sebagai bungkus makanan, batang jati yang harganya cukup mahal dapat digunakan sebagai bahan baku pembuatan pintu dan furnitur rumah tangga. Sayangnya penebang dan penduduk sekitar selalu meninggalkan tunggak/akar kayu jati didalam tanah. Sehingga tunggak tersebut dibiarkan begitu saja oleh penebang dan menjadi limbah. Atau terkadang menggunakannya sebagai kayu bakar. Hal inilah yang meresahkan penulis, akhirnya penulis terinspirasi agar memanfaatkan limbah tunggak kayu jati tersebut menjadi sebuah karya yang lebih bernilai seni. Dalam merespon tunggak kayu jati tersebut, penulis mendapatkan rangsangan bahwa bentuk yang cukup ideal tunggak kayu jati itu adalah bentuk yang menyerupai kepala buaya. Kemudian penulis berimajinasi perihal kesatuan bentuk yang berhubungan dengan buaya. Akhirnya penulis menggabungkan bentuk buaya tersebut dengan bentuk ikan hiu yang ditambahkan bentuk efek visualisasi air untuk mempercantik karya tersebut. Perpaduan hiu, buaya, dan air merupakan usaha untuk menyajikan keharmonisan yang sesuai dengan alam yang sebenarnya, karena hiu dan buaya binatang air. Tujuan penciptaan karya kriya kayu ini antara lain: (1) Menciptakan karya kriya kayu yang terinspirasi dari bentuk visual Bertemakan Ikan Hiu dan Buaya. (2) Sebagai media yang dapat menginspirasi masyarakat bahwa limbah tunggak kayu jati dapat dijadikan sebuah karya yang bernilai seni tinggi dan lebih bermanfaat. (3) Sebagai media eksistensi mahasiswa seni, berupa ide kreatif yang dituangkan dalam bentuk karya. Seni kriya kayu yang dibuat berjumlah 2 buah, karya pertama berjudul "Sura" dan kedua berjudul "Baya". Kedua karya tersebut menggunakan bahan dari tunggak jati, dibuat dengan teknik ukir, dan *finishing* dengan *clear melamine lack*.

Kata Kunci: kriya kayu, tunggak jati, limbah kayu, ikan hiu, buaya.

Abstract

Waste may make useless items into beautiful works even worth selling. For example, teak wood stump in the village Mbrayu - Nganjuk. This object is only seen as waste, because it is not beautiful or no commercial value. In the village of Mbrayu, Nganjuk, the oak is a tree that is pretty much planted by local people, because these plants can produce wood with excellent quality. Besides almost all parts of this plant can be used as teak leaves can be used as food wrappers, stems that are quite expensive teak can be used as raw material for the manufacture of doors and household furniture. Unfortunately, loggers and local people always leave the stump/teak root in the soil. The stump so unpunished by loggers and become waste. Or sometimes used as firewood. This is disturbing writer, eventually inspired writers to make use of waste teak stump into a work of art that is more valuable. In response teak stump, the authors obtain sufficient stimuli that form ideal teak stump it is a shape that resembles the head of a crocodile. Then the author imagines concerning unity of form associated with alligators. Finally, the author combines the crocodile shape with the shape of a shark that adding water forms visualization effects to beautify the work. The combination of sharks, crocodiles, and water is an attempt to present a natural harmony in accordance with the truth, because the sharks and crocodiles aquatic animals. The purpose of creating works woodwork, among others: (1) Creating woodwork inspired works of visual form the theme of the shark and crocodile. (2) As a medium to inspire people that waste teak stump can

be used as a work of high artistic value and more helpful. (3) As the existence of media art students, in the form of a creative idea that is poured in the form of work. Wood craft art made amounted to 2 pieces, the first work entitled "Sura" and the second entitled "Baya". Both of these works using materials from teak stumps, made by carving techniques, and finishing with melamine clear lack.

Keywords: wood craft, teak stump, wood waste, sharks, crocodiles.

PENDAHULUAN

Karya seni kriya dalam kehidupan manusia merupakan salah satu sarana pemenuhan kebutuhan hidup. Karya seni kriya memiliki kekhasan tersendiri karena seni kriya merupakan suatu karya cipta manusia yang didasari rasa estetis sesuai yang diinginkan oleh manusia itu sendiri.

Lingkungan sangat mempengaruhi dalam penciptaan karya seni kriya, yang paling dominan adalah faktor dari alam. Pengaruh dari alam sekitar tempat tinggal seniman akan memberikan dampak yang signifikan terhadap model dan gaya dari karya yang diciptakan walaupun dengan material yang seadanya, hal yang diungkapkan oleh Plato *mimesis* atau daya *representasi* dari keahlian yang muncul sebagai kesempurnaan karya yang mengacu pada apa yang terdapat di alam sehingga dengan demikian seniman akan mendapatkan rangsangan dari lingkungannya dalam berkarya, baik dari segi ide maupun bentuk yang dihasilkan (Wiryomartono, 2001:9)

Dasar Pemikiran

Penulis mulai mendapat rangsangan dari lingkungan sekitar tempat tinggal Wanto (35 tahun) - kerabat penulis. Alam sekitar kerabat penulis menginspirasi dalam penentuan sumber ide. Penulis teringat bahwa di lingkungan kerabat penulis yaitu Desa Mbrayu, Nganjuk, terdapat banyak pohon jati. Pohon Jati merupakan pohon yang cukup banyak ditanam oleh masyarakat, karena tanaman ini dapat menghasilkan kayu dengan kualitas yang sangat baik. Selain itu hampir seluruh bagian tanaman ini dapat dimanfaatkan seperti daun jati dapat digunakan sebagai bungkus makanan, batang jati yang harganya cukup mahal dapat digunakan sebagai bahan baku pembuatan pintu dan furnitur rumah tangga. Sayangnya penebang dan penduduk sekitar selalu meninggalkan tunggak/akar kayu jati didalam tanah. Sehingga tunggak tersebut dibiarkan begitu saja oleh penebang dan menjadi limbah. Hal inilah yang meresahkan penulis akhirnya penulis terinspirasi agar memanfaatkan limbah tunggak kayu jati tersebut menjadi sebuah karya yang lebih bernilai seni.

Dalam pencarian tunggak kayu jati di Desa Mbrayu, Nganjuk tersebut, penulis mendapatkan sebuah tunggak kayu yang dirasa sudah cukup ideal, memiliki serat kayu yang bagus dan ukuran yang pas. Penulis pun mulai merespon tunggak kayu tersebut. Dalam peresponan tersebut, penulis mendapatkan rangsangan bahwa bentuk yang cukup ideal tunggak kayu jati itu adalah bentuk yang menyerupai kepala buaya, kemudian penulis berimajinasi perihal kesatuan bentuk yang berhubungan

dengan buaya. Akhirnya penulis menggabungkan bentuk buaya tersebut dengan bentuk ikan hiu dan ditambahkan bentuk efek visualisasi air untuk mempercantik karya tersebut.

Perpaduan hiu, buaya, dan air merupakan usaha untuk menyajikan keharmonisan yang sesuai dengan alam yang sebenarnya, karena hiu dan buaya binatang air.

Dari beberapa alasan yang melatarbelakangi pembuatan karya ini, akhirnya penulis menetapkan sebuah judul: "Pemanfaatan Limbah Tunggak Kayu Jati dalam Pembuatan Karya Kriya Kayu Bertema Ikan Hiu dan Buaya".

Manfaat Penciptaan

1. Menambah wawasan serta pengalaman dalam menciptakan karya seni rupa, khususnya karya seni kriya kayu berbahan tunggak jati.
2. Mengembangkan kreativitas mahasiswa seni rupa dan melatih keterampilan berkarya.
3. Memanfaatkan limbah tunggak kayu jati menjadi sebuah karya yang lebih bernilai seni.
4. Merangsang masyarakat sekitar agar lebih memanfaatkan limbah tunggak kayu jati melalui karya tersebut.
5. Dapat digunakan sebagai bahan pustaka dan referensi bagi pembaca sebagai pengetahuan

Macam-macam Ikan Hiu

Terdapat 360 spesies yang terbagi dari 8 kelas ikan hiu. Beberapa jenis ikan-ikan hiu adalah pemangsa (predators) dan ada juga yang benar-benar jinak. Bentuk dari hiu ini pun bervariasi, ada yang besar, ada juga yang kecil. Berikut beberapa contoh spesies ikan hiu:

1. Ikan Hiu Bigeye Thresher (*Alopias Superciliosus*)
2. Ikan Hiu Bluntnose Sixgill (*Hexanchus Griseus*)
3. Ikan Hiu Thresher
4. Ikan Hiu Greenland (*Somniosus Microcephalus*)
5. Ikan Hiu Pacific Sleeper (*Somniosus Pacificus*)
6. Ikan Hiu Tiger (*Galeocerdo Cuvier*)
7. Ikan Hiu Great White (*Carcharodon Carcharias*)
8. Ikan Hiu Basking (*Cetorhinus Maximus*)
9. Ikan Hiu Whale (*Rhincodon Typus*)

Macam-macam Buaya

Buaya di Indonesia terdiri atas 7 spesies, yaitu:

1. Buaya Muara atau Buaya Bekatak (*Crocodylus Porosus*)
2. Buaya Siam atau Buaya Kodok (*Crocodylus Siamensis*)
3. Buaya Irian (*Crocodylus Novaeguineae*)
4. Buaya Kalimantan (*Crocodylus Raninus*)

5. Buaya Mindoro (*Crocodylus Mindorensis*)
6. Buaya Senyulong atau yang disebut juga Buaya Sepit (*Tomistoma Schlegelii*)
7. Buaya Sahul (*Crocodylus Novaeguineae*)

Landasan dan Metode Penciptaan

Penulis ingin memanfaatkan limbah tunggak kayu jati dan merespon menjadi karya kriya kayu yang indah dan lebih bermanfaat. Tunggak jati yang dipilih menyerupai bentuk kepala buaya dan kepala hiu serta ditambahkan efek visualisasi air yang berguna untuk mempercantik karya. Dengan penciptaan karya kriya kayu yang berasal dari limbah tunggak kayu jati penulis berkeinginan dapat menginspirasi orang lain agar dapat memanfaatkan limbah menjadi sesuatu yang lebih berguna.

Metode Penciptaan

Secara Metodologis (ilmiah) terdapat tiga tahapan yaitu: tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan. Tahap Eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data & referensi, pengolahan dan analisa data. Hasil dari penjelajahan atau analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain..

Tahapan berikutnya yaitu tahap perancangan yaitu memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisa data ke dalam berbagai alternatif desain (sketsa). Kemudian ditentukan rancangan/sketsa terpilih, untuk dijadikan acuan dalam pembuatan rancangan final atau gambar teknik, dan rancangan final ini dijadikan acuan dalam proses perwujudan karya.

Tahap terakhir yaitu tahap perwujudan yaitu mewujudkan rancangan terpilih/final menjadi model prototipe sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain/ide. Model ini bisa dalam bentuk miniatur atau ke dalam karya yang sebenarnya. Jika hasil tersebut dianggap telah sempurna maka diteruskan dengan pembuatan karya yang sesungguhnya (diproduksi).

Proses Kreatif

Dalam setiap penciptaan kreativitas sangatlah penting. Kreativitas untuk menciptakan ide dan gagasan baru sebagai konsep pembuatan karya secara orisinal dan menarik. Seperti yang dikatakan dalam buku Tabrani, "*Proses kreasi dibagi dalam dua tahap. Pertama, tahap ide, yaitu apa yang terjadi sampai matangnya ide. Kedua, tahap pelaksanaan, yaitu tindak lanjut tahap ide tersebut*" (Tabrani, 2006: 280).

Dari penjelasan di atas dapat dikatakan proses kreatif seseorang dapat timbul dari keadaan nyata yang dialami oleh pelakunya kemudian muncul ide untuk merespon keadaan tersebut kemudian diwujudkan kedalam bentuk yang nyata dalam bentuk karya.

Pemilihan Bahan

Karya yang dipilih berbentuk buaya dan ikan hiu berbahan dasar kayu. Kayu dipilih karena memiliki sifat-sifat paling mudah dibuat dengan teknik ukir dibanding dengan bahan-bahan lain.

Iensufiie (2008:20) menyebutkan beberapa keuntungan kayu sebagai bahan dasar karya, antara lain: mudah didapat di alam maupun di pasaran, tersedia dalam berbagai jenis dan ukuran panjang serta lebar, mudah diproses, dipotong, dibentuk, diukir, diberi tekstur.

Dalam membuat suatu karya harus memperhatikan sifat-sifat bahan yang dibutuhkan untuk menghasilkan karya yang didambakan. Setiap jenis kayu memiliki sifat-sifat yang berbeda (sifat fisik, mekanik, dan kimia), bahkan yang berasal dari satu pohonpun memiliki sifat yang berbeda, jika dibandingkan dengan bagian ujung dan pangkalnya atau bagian dalam dan bagian luar kayu (Prabowo, 2002:10).

(Soepratno, 2004:93) Tidak semua jenis kayu bisa dibuat ukiran, biasanya dipilih yang berserat lurus, halus, liat, dan tidak mudah retak atau pecah, bahkan kadang-kadang disukai yang berwarna gelap. Adapun jenis kayu yang digunakan adalah tunggak kayu jati.

Tahap Pendesainan

Setiap proses penciptaan karya seni khususnya kriya kayu pada dasarnya dihadapkan dengan pendesainan. Dalam diksirupa Susanto (2011:102) mengemukakan bahwa "desain merupakan aktivitas menata unsur-unsur karya seni yang memerlukan pedoman yaitu azas-azas desain (*principles of design*), antara lain *unity, balance, rhythm* dan *proporsi*". Desain sangat terkait dengan komponen visual seperti garis, warna, bentuk, dan tekstur.

Penjelasan di atas menunjukkan desain merupakan kegiatan untuk merencanakan atau perancangan yang memerhatikan komposisi, konsep serta unsur-unsur seni yang lain sehingga dapat tercipta sebuah karya seni yang baik.

Adanya desain dapat mempermudah dalam menuangkan gagasan-gagasan kreatif ke dalam karya yang akan dibuat. Selain itu desain dapat dijadikan media pengingat ketika mulai asyik menggunakan intuisinya saat mengerjakan karya.

Desain Inti

Desain inti merupakan desain yang dianggap terbaik dan cocok dengan bahan yang diperoleh untuk diwujudkan menjadi karya yang nyata. Desain terpilih yang telah disetujui oleh dosen pembimbing dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1: Desain Inti (skala, 1:30)



Gambar 2: Desain Inti (skala, 1:30)

Proses Perwujudan Karya

Proses perwujudan karya merupakan beberapa tahapan yang dilakukan dalam membuat suatu karya. Tahap-tahap tersebut dimulai dari menemukan ide, menentukan tema, merumuskan konsep, proses pembentukan karya sampai *finishing*. Proses perwujudan karya ini disesuaikan dengan bahan tunggak kayu yang didapat penulis kemudian dibentuk dengan menggunakan alat ukir dan peralatan penunjang lainnya untuk mendapatkan hasil yang diharapkan. Pada perwujudan karya ini penulis menggunakan teknik dan proses yang sama antara karya pertama dan kedua, maka agar tidak mengulang penulisan, penulis hanya menjelaskan proses pada karya secara keseluruhan.

Dalam proses perwujudan karya terdapat 3 tahapan utama yaitu tahap pembentukan global, pendetailan, dan *finishing*.

DESKRIPSI KARYA

Karya Satu (Sura)



Gambar 3, Sura
Spesifikasi Karya:
Sura

Media : Kayu Tunggak Jati Lengo
Ukuran : 75cm x 45cm x 50cm
Teknik : Ukir
Finishing : *Clear Melamine Lack*
2016

“Sura” ini menceritakan tentang manusia yang memiliki sifat dasar yang sama kuat, gagah, dan tangguhnyanya. Namun ketika sedang berjuang melawan “keserakahan” demi masa depannya, ia harus bertarung satu sama lain. Terperangkap dalam belenggu mental yang ingin menguasai hak milik orang lain.

Karena begitu sama kuatnya dibarengi dengan sama keserakahan masing-masing, pertarungan besar-besaran pun tak dapat dihindari. Hingga tanpa ia sadari, pertarungan itu sendiri saling menciptakan belenggu buat ia sendiri.

Belenggu itu berupa batasan-batasan. Batasan tersebut sulit dimengerti dan kerap kali menghalangi dirinya untuk terus tidak *maruk*. Manusia dengan tingkat keserakahan yang *muluk* ini digambarkan pada Ikan Hiu dan Buaya. Batasan-batasan yang membelenggu satu sama lain digambarkan pada saling melukainya kedua binatang tersebut.

Karya Dua (Baya)



Gambar 4, Baya
Spesifikasi Karya:

Baya
Media : Kayu Tunggak Jati Lengo
Ukuran : 40 cm x 25cm x 25cm
Teknik : Ukir
Finishing : *Clear Melamine Lack*
2016

Karya kedua yang berjudul “Baya” memiliki tampilan agak berbeda dibandingkan karya pertama “Sura”. Seperti tambahan berupa bentuk api yang menyimbolkan panas, ikan hiu dan buaya yang terlihat lebih ekspresif. Bentuk visual api yang lebih membara menandakan akibat dari ulah kedua binatang tersebut.

Penulis terinspirasi dari ikon Surabaya yang di dalamnya terdapat buaya, hiu dan api. Merupakan penggambaran pertempuran yang panas bagai api yang membara.

PENUTUP

Setelah melalui beberapa tahapan seperti konsep, pendesainan, dan perwujudan karya yang panjang, akhirnya terciptalah karya kriya kayu dengan judul “Pemanfaatan Limbah Tunggak Kayu Jati dalam Pembuatan Karya Kriya Kayu Bertema Ikan Hiu dan Buaya”. Kemudian, dibuat 2 karya berbahan limbah tunggak kayu jati yang masing-masing memiliki judul “Sura” dan “Baya”. Kedua karya tersebut masih mengusung tema besar yakni Keserakahan. Namun dengan penampakan berbeda sesuai dengan kegelisahan yang diceritakan.

Karya yang dihasilkan merupakan bentuk surealis hasil dari penggunaan teknik ukir. Pada tahap pembentukan global digunakan pahat penyilat, sedang pada tahap pendetailan dimanfaatkan bermacam-macam pahat, seperti pahat *kol*, *penyilat*, *penguku* dan *coret*. Setelah itu, tahap berikutnya adalah penghalusan menggunakan kertas gosok.

Tahap *finishing* dilakukan dengan teknik tekanan udara menggunakan kompressor dan kuas pada bagian-bagian detail. *Woodstain* dipakai sebagai pewarna, tepatnya warna coklat transparan, sedang *Sending Sealer* dan *Melamin Lack Doff* digunakan sebagai pelapis warna transparan untuk memunculkan warna alami kayu beserta seratinya agar tampak kesan unik.

Dengan usaha maksimal yang mampu dilakukan, semoga karya yang tercipta dapat diterima masyarakat. Lebih jauh, pesan yang diselipkan mampu terbaca oleh penikmat seni, sehingga kegelisahan penulis tersampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahri, S. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bandem, I Made. 2000. *Katalog Pameran Kriya Seni*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Gelbert, M et al. 1996. *Konsep Pendidikan Lingkungan Hidup dan “Wall Chart”, Buku Panduan Pendidikan Lingkungan Hidup*. Malang: PPPGT/VEDC,.
- Gustami. 2009. *Seni Kriya Dan Kearifan Lokal Dalam Lintasan Ruang Dan Waktu*. Yogyakarta, B.I.D. ISI Yogyakarta.
- Haryono, Timbul. 2002. *Terminologi dan Perwujudan Seni Kriya Masa Lalu dan Masa Kini Sebuah Pendekatan Historis-Arkeologi*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Iensufiie, Tikno. 2008. *Furniture & Handicraft Berkualitas Ekspor*. Jakarta: Erlangga.
- Lodra, Nyoman. 2007. *Seni Patung 1*: Surabaya, FBS Unesa.
- Maran, Rafael R. 2007. *Manusia Dan Kebudayaan Dalam Perspektif Budaya Dasar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Marizar, Eddy S. 2005. *Designing Furniture: Teknik Merancang Mebel Kreatif*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Prabowo, Sulbi. 2002. *Kerajinan Kayu*. Surabaya: Unesa University Press.
- Read, Robert. 1973. *Pengertian Seni*. Yogyakarta: ASRI.

- Schmurmely, Hugh et al. 2007. *Ensiklopedia Sains dan Teknologi: Laut dan Udara Seni Rupa*. Jakarta: Lentera Abadi.
- Simarmata SR. 1980. *Volume dan Klasifikasi Limbah di Beberapa Pengusahaan Hutan di Indonesia*. *Jurnal Penelitian Hasil Hutan*. Bogor: Fakultas Kehutanan. Institut Pertanian Bogor.
- Simarmata SR, Haryono. 1986. *Volume dan Klasifikasi Limbah Eksploitasi Hutan*. *Jurnal Penelitian Hasil Hutan*. Bogor: Fakultas Kehutanan. Institut Pertanian Bogor.
- Soedarso, dkk. 1992. *Seni Patung Indonesia*: Yogyakarta, ISI Yogyakarta.
- Soepratno. 2004. *Mengenal Budaya Bangsa Indonesia: Ornamen Ukir Kayu Tradisional Jawa 2*. Semarang: Effhar & Dahara Prize.
- Soedarso Sp,. 2006. *Trilogi Seni PENCIPTAAN, EKSISTENSI, DAN KEGUNAAN SENI*: Yogyakarta, ISI Yogyakarta.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa: Yogyakarta*, Dicti Art Lab.
- Tim Penyusun KBBI. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Tim Skripsi Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Surabaya. 2014. *Pedoman Layout Skripsi A5*. Surabaya.
- Winy Gunarti. 2010. *Proses Kreasi Seni*. Dalam Kompas Gramedia Fair, 27 Februari. Jakarta.
- Wiryomartono P, Bagoes A. 1995. *Seni Bangunan dan Seni Binakota Di Indonesia*: Jakarta, Gramedia Pustaka Utama.