

LOKOMOTIF SEBAGAI SUMBER IDE PEMBUATAN KARYA KRIYA LOGAM

Bachtiar Safriansyah

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

Dra. Indah Chrysanti Angge M.Sn.

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Lokomotif sebagai mesin penggerak gerbong-gerbong yang kemudian dikenal dengan sebutan kereta api adalah salah satu alat transportasi yang berperan besar dalam membantu kelangsungan hidup manusia. Penulis menggunakan lokomotif uap sebagai sumber ide dalam pembuatan skripsi karya logam.

Proses pembuatan karya meliputi beberapa tahapan, yaitu menemukan ide dan menentukan tema, merumuskan konsep, proses pembentukan karya, *finishing* karya, dan perakitan karya. Bahan utama yang digunakan dalam pembuatan karya adalah logam tembaga ketebalan 0,6mm. Bahan penunjang menggunakan kayu Sono Keling dengan ketebalan 2cm sebagai bingkai karya. Teknik pembuatan karya logam menggunakan teknik ukir *wudhulan* dan *rancangan*. *Finishing* logam menggunakan cara oksidasi kimia dengan *Sulfida Natrium (Sn)*.

Karya yang dibuat terinspirasi oleh lokomotif uap dan diwujudkan ke dalam tiga karya dengan desain yang berbeda. Ketiga karya tersebut menggambarkan dampak teknologi bagi kehidupan manusia dan mempunyai arti filosofi tentang sifat kemanusiaan yang bermanfaat antar sesama manusia.

Karya pertama dengan judul "*Locomotrash*" menggambarkan tentang lokomotif kuno yang terlupakan, karya kedua dengan judul "*Transformcomotive*" menggambarkan tentang proses munculnya era baru teknologi canggih bagi kehidupan, serta karya ketiga dengan judul "*Locomonster*" menggambarkan penyalahgunaan dan dampak negatif dari teknologi canggih di masa yang akan datang.

Kata kunci: Lokomotif, Karya Kriya Logam.

Abstract

Locomotive engine that powers the carriages which later became known as the train is one of transportation has an important role in helping human survival. The author uses the steam locomotive as a source of ideas in making a thesis of metal works.

The process of making the works includes several steps, namely finding the ideas and determine the theme, formulating the concept, the process of making the works, finishing the works, and assembly the works. The main ingredient that is used in making a works is a copper metal with thickness is 0,6mm. For the supporting material is using a wood of Sono Keling with thickness is 2cm as frame of works. The technique of making a metal works is using carving techniques of *wudhulan* and *rancangan*. Finishing of the metal is using the way of chemical oxidation with *Sodium Sulfide (sn)*.

The works was inspired by a steam locomotive and realized in three works with a different design. The three works are describe the impact of technology on human life and have the meaning of philosophy about humanity is beneficial among other.

The first works with title is "*Locomotrash*" describe about the forgotten ancient locomotive, the second works with title is "*Transformcomotive*" describe about the process of appearance the new era of advanced technology for life, and the third works with title is "*Locomonster*" describe about abuse and negative impacts of advanced technology in the future.

Keywords: Locomotive, Metal Craft Works.

Pendahuluan

Bagi penulis dalam berkarya seni merupakan suatu wadah untuk berekspresi yaitu mengungkapkan maksud, gagasan, atau perasaan. Di dalam karya, penulis mengamati alat transportasi yang bernuansa kolonial atau kuno dan memikirkan dampak apa saja yang akan ditimbulkan jauh di masa yang akan datang. Alat transportasi yang menjadi inspirasi penulis adalah lokomotif uap, kemudian hal tersebut mendorong penulis untuk mengaplikasikannya ke dalam sebuah karya seni.

Pada masa revolusi industri terdapat beberapa masalah yang menghambat jalannya pengiriman barang ke berbagai kota di seluruh negeri. Berawal dari gerbong pengangkut hasil tambang yang ditarik satu per satu oleh kuda, dan jalan yang dilalui pada zaman itu sangat buruk tidak rata, sehingga perjalanan menjadi lambat dan tidak dapat memastikan berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk sampai pada tujuan. Hal tersebut mendesak para ilmuwan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan menciptakan alat transportasi baru, sehingga kehidupan manusia mengalami kemajuan pesat untuk mempercepat pengiriman hasil pertambangan. Salah satu alat transportasi yang diciptakan di masa itu adalah lokomotif uap (Bailey, 2007: 42).

Seiring perkembangan zaman, alat transportasi jalur rel/kereta api telah mengalami perkembangan teknologi yang cukup canggih. Di Indonesia sendiri lokomotif uap pertama kali dibangun di kota Semarang pada tahun 1867 buatan Jerman, Inggris, Amerika Serikat dan Belanda

(https://id.m.wikipedia.org/wiki/Lokomotif_uap, diakses pada 27 Januari 2017). Namun keberadaan lokomotif uap saat ini sudah langka. Jadi, dapat dikatakan bahwa lokomotif tersebut merupakan lokomotif kuno.

Dilihat dari berbagai bentuk lokomotif yang telah berkembang sesuai fungsinya, ikon lokomotif kuno masih banyak digunakan sebagai ikon yang dominan. Pada rambu lalu lintas banyak ditemukan gambar ilustrasi sederhana lokomotif kuno. Bahkan pada media cetak maupun grafis masih menggunakan ikon tersebut. Maka, dalam penciptaan karya penulis juga bermaksud ikut membantu masyarakat untuk tetap mengenang bentuk lokomotif kuno agar tetap ada.

Alat transportasi memang mempunyai dampak positif namun kemampuan manusia dari masa ke-masa untuk memajukan teknologi transportasi sangat pesat, sehingga juga

menimbulkan dampak negatif jika disalahgunakan oleh manusia itu sendiri. Akan banyak sisi negatif karena menggunakan transportasi yang semakin canggih untuk tujuan yang tidak baik. Beberapa hal ini menarik penulis untuk menceritakan dan menjadikan lokomotif kuno sebagai karya seni rupa.

1.1 Dasar Pemikiran

Keberadaan lokomotif kuno saat ini sangat langka dan itu pun hanya sebagai sarana wisata. Bahkan stasiun kereta api di Ambarawa, Jawa Tengah, yang memiliki kelengkapan kereta api yang pernah berjaya pada zamannya saat ini sudah dialihfungsikan menjadi Museum Kereta Api Ambarawa. Maka dari itu, melalui pembuatan karya kriya logam pada skripsi karya penulis bermaksud untuk melestarikan bentuk lokomotif kuno agar pandangan masyarakat mengenai estetika bentuk lokomotif kuno tidak hilang dari sejarah ingatannya, mengingat pula ikon lokomotif yang dominan digunakan sampai saat ini adalah ikon lokomotif kuno. Bodi lokomotif yang terbuat dari logam dan struktur bentuk unik menjadikan lokomotif kuno menjadi ikon yang dominan digunakan pada simbol-simbol perkeretaapian sebagai penanda keberadaan kereta api walau kini bentuknya telah banyak mengalami perubahan terutama pada bentuk lokomotif yang kian lama semakin tak serupa aslinya karena menyesuaikan tuntutan peningkatan kualitas kinerja kereta api.

Filosofi lokomotif kuno menurut penulis yakni rangkaian lokomotif yang menarik gerbong-gerbong dan berpindah-pindah tempat sesuai tujuan tertentu, dan melaju kencang di atas permukaan rel seperti halnya kehidupan manusia yang mempunyai misi pribadi masing-masing dengan semangat serta kekuatannya untuk menarik serangkaian misi tersebut ke tujuan hidup yang diinginkannya. Sebelum melakukan perjalanan panjang rangkaian kereta lokomotif perlu persiapan yang matang demi keselamatan dalam perjalanannya. Dalam hal ini, perlu campur tangan banyak pihak karena dalam perjalanan-pun rangkaian lokomotif tidak selalu berjalan mulus.. Seperti seorang manusia yang hidupnya pasti memerlukan bantuan, dukungan, dan kasih sayang dari orang tua atau orang-orang disekitarnya karena suatu saat pasti mengalami kesulitan dalam hidup. Berdasarkan makna filosofi dari lokomotif tersebut menjadi dasar utama bagi penulis untuk dituangkan ke dalam penciptaan karya seni kriya logam.

Hal lain yang juga menjadi sumber inspirasi bagi penulis adalah:

1. Kemajuan teknologi memang akan membantu ekonomi yang sangat pesat, tetapi hanya di kalangan orang-orang mampu saja, maka kemungkinan perusahaan-perusahaan besar tidak memerlukan lagi bantuan dari orang-orang yang kurang mampu sehingga lapangan pekerjaan akan mengalami penurunan drastis. Bahkan dengan sifat keserakahan manusia, dapat dibayangkan akan terjadi di masa yang akan datang jika alat transportasi seperti rangkaian lokomotif dimodifikasikan dengan alat-alat super canggih untuk menghancurkan seisi dunia.
2. Membuat alur cerita kedalam karya seni kriya logam agar mendorong masyarakat untuk melestarikan lokomotif kuno supaya tetap hidup.
3. Belum ada mahasiswa yang mendalami kriya logam di Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Surabaya yang menjadikan lokomotif kuno sebagai sumber inspirasi untuk penciptaan karya seni kriya logam.

Tujuan Penciptaan Karya

1. Untuk menempuh mata kuliah skripsi karya, dengan menciptakan karya seni kriya logam yang terinspirasi dari lokomotif kuno.
2. Sebagai media berekspresi dan eksistensi mahasiswa seni rupa untuk upaya ikut berperan serta dalam pengembangan karya kriya logam dengan mengangkat lokomotif kuno, sehingga dapat menghasilkan karya yang inovatif.

Tujuan Penulisan

1. Mendeskripsikan konsep penciptaan karya kriya logam dengan lokomotif sebagai sumber ide.
2. Mendeskripsikan proses pembuatan karya kriya logam dengan lokomotif kuno sebagai sumber ide dari tahap mendesain, teknik ukir *rancangan*, teknik *wudhulan*, tahap *finishing* sampai pada tahap perakitan karya.

Manfaat Penciptaan Karya

1. Menambah wawasan dalam berkarya seni rupa khususnya karya kriya logam.
2. Untuk menumbuhkan kreativitas masyarakat dalam pola pikir terhadap lokomotif kuno.
3. Manfaat bagi jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya adalah pembuatan karya dapat dijadikan wacana dan referensi tentang praktek pembuatan karya kriya logam untuk adik-adik mahasiswa yang akan datang maupun masyarakat luas.

Manfaat Penulisan

1. Melatih mahasiswa untuk lebih berpikir secara ilmiah.
2. Sebagai informasi dan wawasan bagi masyarakat tentang bentuk lokomotif kuno dengan inovasi baru, sehingga keberadaan identitasnya tidak hilang karena waktu.

Kajian Sumber Penciptaan Seni Rupa

Kata 'seni' umumnya dipakai sebagai padanan kata Inggris *art*. Dalam zaman sesudah kemerdekaan kata seni untuk *art* semakin sering dipergunakan, dan menjadi pengertian *art* secara resmi sampai sekarang.

Menurut Jakob Sumardjo (2000:45), memang dalam kenyataannya, kata *art* dapat berarti keterampilan (*skill*), aktivitas manusia, karya (*work of art*), seni indah (*fine art*), dan seni rupa (*visual art*). Apa yang disebut 'seni' memang merupakan suatu wujud yang terindra. Karya seni merupakan sebuah benda atau artefak yang dapat dilihat, didengar, atau dilihat dan sekaligus didengar (*visual, audio, dan audio-visual*), seperti lukisan, musik, dan teater.¹

Kata sebagian besar orang, seni itu harus indah. Santo Agustinus mendefinisikan keindahan sebagai kesatuan bentuk (*omnis pulcritudinis forma unitas est*) dan Thomas Aquinas mempersyaratkan 3 hal untuk bisa disebut indah, yaitu: (1) adanya integritas atau perfeksi; (2) proporsi yang tepat atau harmonis; dan (3) adanya klaritas atau kejelasan.² Dan di zaman modern, Herbert Read menambahkan bahwa *beauty is unity of formal relations among our sense-perceptions*.³ Tiga-tiganya menempatkan keindahan pada objek. Tetapi sementara itu Sokrates menyatakan bahwa keindahan itu adalah segala sesuatu yang menyenangkan dan memenuhi keinginan terakhir.⁴

Dalam ilmu seni, keindahan sangat erat kaitannya dengan estetika. Istilah estetika berasal dari bahasa Yunani *aistheta*, yang berarti hal-hal yang dapat dirasakan oleh indera. Sebagai istilah yang baru dipopulerkan di abad ke-18 (oleh Baumgarten), estetika tidak dapat disejajarkan dengan kata keindahan yang telah ada jauh sebelumnya, dan estetika sendiri merupakan bagian integral dari kata keindahan. Hal ini dapat

¹ Jakob Sumardjo, *Filsafat Seni*, Penerbit ITB Bandung, 2000.

² Benedetto Croce, *Aesthetic as Science of Expression and General Linguistic*, The Noonday Press, New York, 1965, pp.175-176.

³ Herbert Read, *The Meaning of Art*, Praeger, New York, 1972, p.18.

⁴ Benedetto Croce, *op. cit.*, p.163.

dipahami melalui pernyataan Sutrisno (1993) berikut:

Jika sebuah bentuk mencapai nilai betul, maka bentuk tersebut dapat dinilai estetis, sedangkan pada bentuk yang melebihi nilai betul, maka bentuk tersebut dinilai dengan indah. Dalam pengertian tersebut, maka sesuatu yang estetis belum tentu indah dalam arti yang sesungguhnya, sedangkan sesuatu yang indah pasti estetis.⁵

Soedarso (2006:97), mengklasifikasikan seni menjadi empat, yaitu seni rupa, seni suara, seni pertunjukan atau seni rupa-rungu, dan seni sastra. Seni rupa dibagi menjadi dua bagian besar yaitu seni rupa dua dimensi (gambar, lukisan, seni grafis, fotografi, mozaik, intarsia, tenun, sulam, dan kolase), dan seni rupa tiga dimensi (patung, bangunan, monument, keramik, dan sebagian besar seni kriya lainnya).⁶

Berdasarkan beberapa klasifikasi seni menurut pakar-pakar di atas, dapat disimpulkan bahwa seni (*art*) adalah sesuatu yang memiliki keindahan dengan ketentuan proporsi dan keseimbangan yang harmonis serta merupakan wujud yang dirasakan oleh indra (*visual, audio, dan audio-visual*). Seni rupa merupakan salah satu cabang seni yang dibagi menjadi dua yaitu, seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi.

Seni Kriya

Seni kriya adalah karya seni yang dibuat dengan menggunakan keterampilan tangan (*hand skill*) tetapi tetap memperhatikan aspek fungsional dan juga nilai seni itu sendiri, sehingga seni kriya dapat dikategorikan sebagai sebuah karya seni rupa terapan nusantara.

Istilah seni kriya berasal dari bahasa Sanskerta. Dari kata dasar tersebut kemudian berkembang menjadi kata yang beragam, mulai dari karya, kriya, dan kerja. Namun, seiring perkembangannya semua hasil suatu pekerjaan termasuk juga berbagai ragam teknik pembuatannya yang kemudian menghasilkan sebuah seni yang memiliki fungsi tertentu disebut juga dengan seni kriya (Timbul Haryono, 2002, <http://Yogaparta.wordpress.com/2009/06/14/pen-gertian-seni-kriya/>, diakses pada 12 Desember 2016).

Kriya logam merupakan seni kriya yang mengolah benda logam menjadi berbagai macam kerajinan. Kriya logam biasanya menggunakan berbagai jenis logam seperti perak, emas, perunggu, tembaga, besi, kuningan, dan aluminium.

Sebagaimana yang kita tahu, kerajinan kriya logam merupakan salah satu dari hasil Usaha Kecil Menengah yang paling diandalkan untuk keperluan ekspor. Kebanyakan kerajinan dipengaruhi oleh *heritage* yang merupakan warisan budaya dari suatu masyarakat setempat. Misalnya saja kerajinan keris. Meskipun semua daerah memiliki kerajinan kriya logam masing-masing, namun antara kriya logam dari suatu daerah dengan daerah lain memiliki kerajinan kriya logam yang berbeda-beda. Semua tergantung warisan dari masyarakat setempat terdahulu.

Pada dasarnya, kerajinan logam menampilkan karya seni relief dan gambar dengan berbagai motif dan tema yang pada umumnya hampir memiliki kesamaan dengan motif-motif relief lain terutama motif pada seni relief ukir. Saat ini hasil dari Kerajinan Logam digunakan sebagai ornamen untuk menghiasi suatu tempat atau memperindah suatu ruangan, bukan sekedar untuk peralatan rumah tangga. (sumber: http://icuk-sugiarto.blogspot.com/2012/09/makalah-tentang-seni-kriya-logam_26.html, diakses pada 10 Desember 2016).

Berdasarkan teori di atas, dijelaskan bahwa seni kriya adalah karya seni keterampilan tangan (*hand skill*) yang memiliki fungsi tertentu serta di dalamnya mengandung unsur warisan budaya daerah tertentu seperti batik khas dari Situbondo, Madura, Bali, Yogyakarta, dan batik dari daerah-daerah lainnya. Kriya logam termasuk salah satu cabang seni kriya yang mengolah berbagai jenis logam dengan teknik-teknik pembuatan, bentuk, dan ukiran yang beragam.

Lokomotif

Lokomotif dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai kepala kereta api (yang menarik gerbong kereta). Lokomotif terletak di depan rangkaian kereta api dengan mesin sebagai tenaga penggerak. Lokomotif pertama yang menjadi cikal bakal lokomotif yang berkembang hingga saat ini adalah lokomotif uap. Lokomotif uap adalah lokomotif yang digerakkan dengan uap yang dihasilkan dari pemanasan air yang ada di ketel uap, digunakan untuk menggerakkan mesin dan selanjutnya menggerakkan roda. Bahan bakarnya dari kayu atau batu bara.

⁵ Dr. Fx. Mudji Sutrisno SJ, Prof. Dr. Christ Verhaak SJ, *Estetika Filsafat Keindahan*, Kanisius, Yogyakarta, 1993.

⁶ Soedarso Sp, *Trilogi Seni: Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan Seni*, Badan Penerbit ITB Bandung, 2006, p.97.

Sejarah Lokomotif

Sejarah perkembangan lokomotif uap diawali dengan penemu yang mengembangkan mesin uap yaitu seorang insinyur mekanik Skotlandia, James Watt yang lahir di Greenock pada 18 Januari 1736. Sebelum Watt lahir, ada mesin uap pertama yang dipatenkan pada 1698 bernama Newcomen. Sekitar tahun 1764 Watt diberi model mesin Newcomen untuk diperbaiki karena kondisi dan desainnya kurang efisien. Hingga pada tahun 1769 James Watt memiliki hak paten untuk mesin uapnya.⁷

Sejarah penemuan lokomotif ini terjadi secara bertahap. Kemudian lokomotif diciptakan pada tahun 1784 oleh William Murdoch, seorang ilmuwan berkebangsaan Inggris, lahir pada 21 Agustus 1754 di Lugar, Skotlandia. Lokomotif ciptaan Murdoch awalnya berbentuk kereta kuda yang hanya terdiri dari satu rangkaian kereta saja, kemudian kereta kuda dikembangkan hingga mampu menarik beberapa rangkaian kereta yang berjalan di jalur khusus terbuat dari besi yang dinamai trem. Kereta tersebut dipergunakan untuk mengangkut keperluan pertambangan yaitu batu bara. Pada tahun 1630, Inggris menciptakan jalur rel kereta dan pada saat itu juga Murdoch mengembangkan lagi keretanya dengan bentuk kendaraan roda tiga yang menggunakan mesin dan boiler yang diletakkan diantara dua roda yang lebih besar, dan bagian depan terdapat roda yang lebih kecil (sumber: www.buahatiku.com/william-murdoch, 2015, diakses pada 11 Desember 2016).

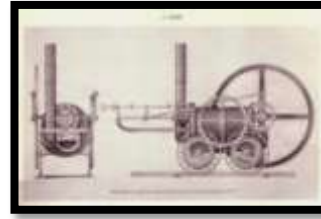


Gambar 1

Kereta uap yang diciptakan oleh William Murdoch (sumber: www.buahatiku.com)

Kemudian, pada tahun 1804 Richard Trevithick berhasil menciptakan lokomotif uap yang sukses berjalan di atas rel dan dapat mengangkut hasil pertambangan sekaligus mengangkut orang. Terdiri atas lima gerbong yang beratnya sekitar 10 ton dan berisi 70 orang penumpang. Lokomotif tersebut meluncur di atas rel sepanjang 16 km dengan kecepatan 8 km per

jam. Trevithick lahir di Illogan, Inggris, 13 April 1771.⁸



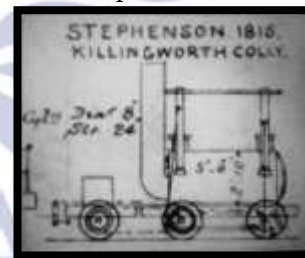
Gambar 2

Lokomotif uap yang diciptakan oleh Richard Trevithick

(sumber: <http://rfpsdo9.blogspot.co.id>, diakses pada 11 Desember 2016)

Kemudian seorang insinyur lain bernama George Stephenson yang lahir di Wylam, Northumberland, Inggris, 9 Juni 1781 ini mengembangkan lokomotif uap yang lebih efektif dan memiliki daya lebih besar serta dapat menarik lebih banyak gerbong kereta di belakangnya pada tahun 1814. Keberhasilan lokomotif yang dibuat oleh Stephenson mulai beroperasi pada tahun 1815 di jalur rel yang memiliki lebar 1,42 m (sumber: www.buahatiku.com/william-murdoch, 2015, diakses pada 11 Desember 2016).

Lokomotif yang telah dibuat oleh Stephenson ini memiliki kecepatan lebih unggul dibandingkan dengan lokomotif milik Richard Trevithick. Berikut gambar rancangan awal lokomotif yang dinamai Lokomotif Rocket Stephenson:



Gambar 3

Rancangan lokomotif Rocket George Stephenson

(sumber: www.transportationheritage.com)

Hasil rancangan tersebut kemudian segera diwujudkan dan dipertunjukkan kepada khalayak pada tahun 1829 sekaligus menandai dimulainya pembukaan kereta api untuk penumpang dengan sistem pelayanan yang lebih teratur.⁹

⁷ M.Ihsan Fauzi, *100 Tokoh Penemu Terhebat Di Dunia*, Surakarta Bisa Publishing, 2012, p.314.

⁸ Irawati, *Asal-Usul Kereta Api*, Iravi Jaya Surabaya, 2011, p.23.

⁹ Irawati, *Asal-Usul Kereta Api*, Iravi Jaya Surabaya, 2011, p.26.



Gambar 4

Ilustrasi lokomotif Rocket George Stephenson
(sumber: www.transportationheritage.com)

Kecepatan lokomotif Rocket ini menjadi pelopor bagi lokomotif di masa modern saat ini. Perkembangan dan kecepatannya semakin tinggi bahkan sekarang telah tercipta lokomotif supercepat yang mampu memperkecil jarak tempuh di atas rel.

Ikon lokomotif kuno masih banyak digunakan sebagai ikon yang dominan. Pada rambu lalu lintas banyak ditemukan gambar ilustrasi sederhana lokomotif kuno bahkan pada media cetak maupun grafis. Berikut beberapa gambar ikon lokomotif uap.



Gambar 5

Hiasan lampu taman
(sumber: <http://id.aliexpress.com>)



Gambar 6

Game animasi Rail Maze (Android)
(sumber: <http://play.google.com>)

Dikarenakan bentuk dan model lokomotif uap yang sangat beragam, maka penulis mengaplikasikan model lokomotif kuno yang serupa dengan gambar/ikon tersebut pada karya skripsi ini karena mudah dikenal oleh masyarakat luas dan untuk mengenalkan model lokomotif yang digunakan pada ikon. Model lokomotif tersebut adalah model lokomotif Yupi dengan *road number 119* yang lebih dikenal dengan sebutan Jupiter. Pada tanggal 10 Mei 1869, model lokomotif Jupiter

digunakan pada sebuah upacara yang disebut *The Last Spike* (sumber: <http://aabandema.blogspot.co.id>, 2014, diakses pada 16 Januari 2017).



Gambar 7

Model lokomotif Yupi
(sumber: <http://aabandema.blogspot.co.id>)

Landasan Penciptaan

Sumber ide dan pemikiran penulis menggunakan tema lokomotif yang telah dijelaskan di atas merupakan landasan dalam mewujudkan penciptaan karya kriya logam yang dibuat. Karya kriya logam yang dibuat berfungsi sebagai hiasan dinding untuk memperindah ruangan pada sebuah rumah tinggal. Mendeformasi bentuk lokomotif uap dan mengkombinasikannya dengan unsur teknologi canggih di masa yang akan datang sesuai dengan imajinasi penulis, yang bertujuan untuk mengenang peranan penting lokomotif di kehidupan sekaligus mencegah terjadinya kerusakan-kerusakan yang akan terjadi jika menyalahgunakan kemajuan teknologi.

Metode Penciptaan

Seorang seniman membutuhkan penghayatan dalam dalam proses kreatifnya untuk menciptakan sebuah karya seni. Pengertian ilmu seni yang harus dibedakan seni, yaitu seni adalah soal penghayatan, sedangkan ilmu adalah soal pemahaman. Seni untuk dinikmati, sementara ilmu seni untuk memahami.¹⁰

Atas dasar penjelasan tersebut metode yang digunakan penulis di dalam penciptaan karya kriya logam berhubungan dengan penghayatan dan pemahaman konsep. Agar langkah penulis menjadi lebih terstruktur dan sistematis, maka penulis menggunakan metode SP Gustami yang dalam konteks metodologis terdapat tiga tahap penciptaan seni kriya antara lain: eksplorasi, perancangan, dan perwujudan.

Tahap Pendesainan

Dalam pembuatan desain penulis tidak hanya membuat satu desain namun membuat beberapa desain, sebagai alternatif yang akan dipilih untuk disempurnakan kemudian diwujudkan ke dalam karya kriya logam. Berikut beberapa desain alternatif yang dibuat, yaitu:

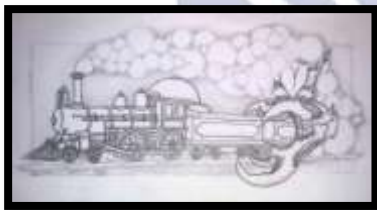
¹⁰ Jakob Sumardjo, *Filsafat Seni*, Penerbit ITB Bandung, 2000, p.11.



Gambar 8
Desain alternatif 1
(Dok. Bachtiar Safriansyah, 2016)



Gambar 9
Desain alternatif 2
(Dok. Bachtiar Safriansyah, 2016)



Gambar 10
Desain alternatif 3
(Dok. Bachtiar Safriansyah, 2016)



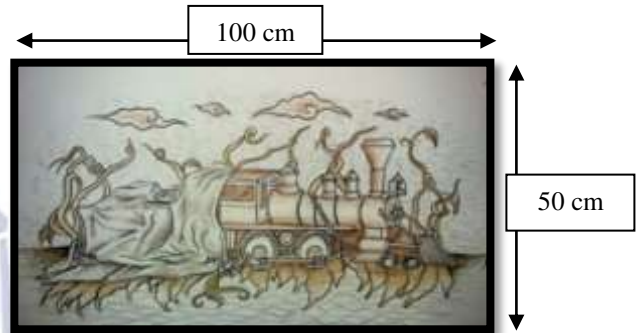
Gambar 11
Desain alternatif 5
(Dok. Bachtiar Safriansyah, 2016)



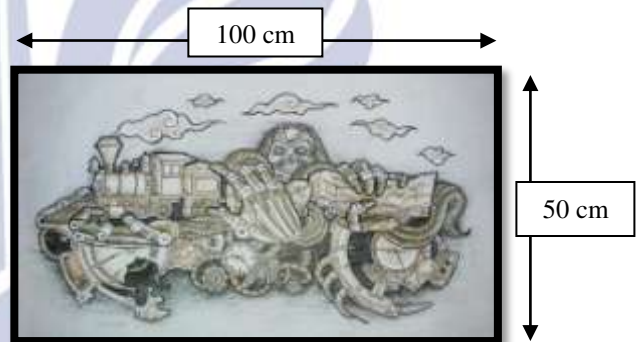
Gambar 12
Desain alternatif 6
(Dok. Bachtiar Safriansyah, 2016)

Desain Terpilih

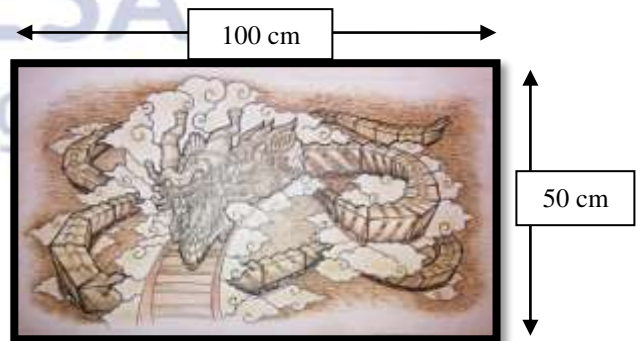
Desain terpilih merupakan desain yang telah lolos dari seleksi oleh dosen pembimbing. Desain tersebut mengikuti pedoman antara lain kesatuan, keseimbangan, ritme serta proporsi yang baik sehingga memungkinkan untuk diwujudkan menjadi karya. Berikut tiga desain terpilih, meliputi:



Gambar 13
Desain terpilih 1
(Dok. Bachtiar Safriansyah, 2016)



Gambar 14
Desain terpilih 2
(Dok. Bachtiar Safriansyah, 2016)



Gambar 15
Desain terpilih 3
(Dok. Bachtiar Safriansyah, 2016)

Pemilihan Bahan

Penulis memilih beberapa bahan yang digunakan dalam pembuatan karya logam. Pertimbangan dalam pemilihan bahan adalah bahan yang mudah di dapat, tidak cepat luntur atau berubah warna, dan sesuai dengan desain.

Bahan dasar yang dipakai pada pembuatan karya logam adalah sebagai berikut:

- Logam Tembaga tebal 0,6 mm
- Kayu Sono Keling

Proses Perwujudan Karya

Proses perwujudan karya merupakan kumpulan tahapan yang dilakukan dalam membuat suatu karya. Tahap-tahap tersebut dimulai dari menemukan ide dan menentukan tema, merumuskan konsep, proses pembentukan karya, *finishing* karya, dan perakitan karya. Pada tahap ini penulis mengemukakan tahapan yang dilakukan dalam proses perwujudan karya dari desain yang terpilih untuk diwujudkan dengan 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 sampai terakhir, maka agar tidak mengulang penulisan, penulis hanya menjelaskan proses pada karya secara keseluruhan. Penulis memaparkan proses pembentukan karya sesuai desain yang terpilih secara global bukan setiap karya. Tahap awal pembentukan karya adalah persiapan alat dan proses pembuatan karya.

Hasil Perwujudan Karya dan Deskripsi Karya



Gambar 16
Karya Kriya Logam 1
(Dok. Bachtiar Safriansyah, 2016)

Judul: "Locomotrash"
Bahan: Plat tembaga 0,6mm
Ukuran: 100 cm x 50 cm
Teknik: *Wudhulan*
Finishing: *Clear spray*

Karya kriya logam I terdiri dari penggabungan kata dalam bahasa Inggris *lokomotive* dan *trash* yang dalam bahasa Indonesia memiliki arti lokomotif dan sampah. Di dalam karya tersebut terdapat bentuk lokomotif uap yang dikatakan lokomotif kuno sebagai simbol dari perkembangan teknologi di masa lalu.

Terdapat lokomotif kuno yang terkunci dan dalam keadaan berada di lingkungan kumuh/kotor karena tidak adanya perlindungan/perawatan sehingga berdebu atau rusak karena cuaca ekstrim.

Di dalam kehidupan bersosialisasi dengan sesama manusia, hendaknya sebagai remaja wajib menghormati orang yang lebih tua. Seperti yang sangat dianjurkan oleh agama islam, Rasulullah SAW bersabda "*Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain*". Hal tersebut sangat jelas bahwa tidak hanya dianjurkan untuk menghormati manusia yang lebih tua saja bahkan menghormati, menghargai, saling peduli, dan melindungi serta tidak melakukan perbuatan yang melukai hati semua makhluk hidup sebagai makhluk beragama dan makhluk yang taat kepada Allah SWT.



Gambar 17
Karya Kriya Logam 2
(Dok. Bachtiar Safriansyah, 2016)

Judul: "Transformcomotive"
Bahan: Plat tembaga 0,6mm
Ukuran: 100 cm x 50 cm
Teknik: *Wudhulan*
Finishing: *Clear spray*

Karya kriya logam II terdiri dari penggabungan kata dalam bahasa Inggris *transformation* dan *lokomotive* yang dalam bahasa Indonesia memiliki arti transformasi dan lokomotif. Penjabaran kata transformasi menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah perubahan rupa (bentuk, sifat, fungsi, dan sebagainya).

Terdapat lokomotif kuno yang mengalami proses penjajahan oleh teknologi canggih berbentuk monster yang menyeramkan. Lokomotif kuno mengeluarkan asap dari cerobongnya sebagai tanda memberikan himbuan agar teknologi canggih

lebih memperhitungkan dampak buruk bagi kehidupan.

Seperti penjelasan pada karya kriya logam yang pertama. Bahwa sebagai manusia yang beragama, hendaknya menjaga hakekat kemanusiaan dalam hubungan bersosialisasi antara lain saling menghormati dan memuliakan, menyebarkan kasih sayang, keadilan dan persamaan, membalas kebaikan-kebaikan antar sesama, berlapang dada dan bertoleransi, saling tolong menolong, menepati janji atau berusaha tidak mengingkari janji, dan lain sebagainya.



Gambar 18
Karya Kriya Logam 3
(Dok. Bachtiar Safriansyah, 2016)

Judul: "Locomonster"
Bahan: Plat tembaga 0,6mm
Ukuran: 100 cm x 50 cm
Teknik: *Wudhulan*
Finishing: *Clear spray*

Pada karya kriya logam III terdiri dari penggabungan kata *locomotive* dan *monster* yang dalam bahasa Indonesia memiliki arti lokomotif dan monster. Monster mempunyai arti binatang, orang, atau tumbuhan yang bentuk atau rupanya sangat menyimpang dari yang biasa.

Himbauan yang ingin penulis sampaikan adalah menyadari akan adanya dampak negatif dari teknologi canggih di masa yang akan datang. Dampak negatif dari manfaat berlebih seperti dapat merusak lingkungan dari proyek pembangunan besar serta efek-efek buruk lainnya.

Makna lain dari karya ini yaitu sebagai manusia yang baik, hendaknya melakukan hal yang bertujuan baik untuk masa depannya kelak serta hal yang terpenting agar selalu mengingat sebagai makhluk ciptaan Allah SWT yang taat beragama dan menjauhi segala larangan-Nya.

Simpulan

Skripsi dengan judul "**Lokomotif Sebagai Sumber Ide Pembuatan Karya Kriya Logam**", penulis bertujuan ingin membantu masyarakat

untuk tetap mengenang lokomotif uap yang juga berperan besar untuk keperluan industri maupun keperluan perjuangan dalam kemerdekaan Republik Indonesia.

Ada berbagai macam bentuk lokomotif uap, penulis memilih model lokomotif Yupi dengan *road number 119 (Jupiter)*.

Bahan yang digunakan dalam mewujudkan karya adalah logam plat tembaga ketebalan 0,6mm dengan menggunakan teknik *wudhulan* dan teknik *rancangan*. Proses perwujudan karya kriya logam berbentuk dua dimensi dengan melakukan lima tahapan yaitu, menemukan ide dan menentukan tema, merumuskan konsep, proses pembentukan karya, *finishing* karya, dan perakitan karya.

Dampak perkembangan alat transportasi yang kian lama kian canggih, mendorong penulis untuk membuat suatu konsep alur cerita mulai dari karya pertama dengan judul "*Locomotrash*", bercerita tentang lokomotif uap yang terlupakan. Karya kedua dengan judul "*Transformcomotive*", tentang munculnya era baru teknologi canggih. Dan karya ketiga dengan judul "*Locomonster*", tentang penyalahgunaan dan dampak negatif dari teknologi canggih di masa yang akan datang.

Ketiga karya tersebut juga mempunyai makna atau filosofi tentang kehidupan antar sesama makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Sesuai sabda Rasulullah SAW bahwa "*sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain*" maka, hendaknya sebagai manusia wajib menanamkan rasa saling menghormati, menyayangi, mengasihi, peduli, serta melindungi antar sesama makhluk hidup.

Saran

Adapun saran yang disertakan dalam skripsi karya ditujukan kepada adik-adik mahasiswa konsentrasi kriya logam yang akan mengambil skripsi karya untuk dapat lebih mengembangkan ide-ide kreatif terkait karya kriya logam dengan mengangkat tema lokomotif sebagai inspirasi pembuatan karya kriya logam. Agar bentuk lokomotif yang bersejarah dan mempunyai peran yang sangat besar terhadap kehidupan tersebut tetap melekat dalam ingatan masyarakat luas hingga di masa yang akan datang, dan mencegah terjadinya penyalahgunaan serta dampak-dampak negatif dari teknologi canggih mulai dari sekarang.

DAFTAR PUSTAKA

Bailey, Gerry. 2007. *Ensiklopedia Anak Kreatif, Volume 10: Penemuan Abad Industri*. PT Bhuana Ilmu Populer.

- Croce, Benedetto. 1965. *Aesthetic as Science of Expression and General Linguistic*. New York: The Noonday Press.
- Fauzi, M. Ihsan, Tin Zulaekha. 2012. *100 Tokoh Penemu Terhebat Di Dunia*. Surakarta Bisa Publishing.
- Heskett, John. 2002. *Design: A Very Short Introduction*. New York: Oxford University Press.
- Irawati. 2011. *Asal-Usul Kereta Api*. Irawi Jaya Surabaya.
- Read, Herbert. 1972. *The Meaning of Art*. New York: Praeger.
- Sachari, Agus. 2005. *Metodologi Penelitian Budaya Rupa*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- SA, Nina Karina, dan Retno Sasongkowati. 2013. *History Of The World: Sejarah Dunia Kuno dan Modern*. Indoliterasi:Yogyakarta.
- Sp, Soedarso. 2006. *Trilogi Seni: Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan Seni*. Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Penerbit ITB Bandung.
- Sutrisno SJ, Mudji dan Prof. Dr. Christ Verhaak SJ. 1993. *Eстетika Filsafat Keindahan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Utomo, Suryo. 2009. *Jalan Rel*. Cetakan II. Beta Offset Yogyakarta.
- Wells, H.G. 2013. *A Short History Of The World*. Cetakan I. Diterjemahkan oleh: Saut Pasaribu. Indoliterasi:Yogyakarta.
- Indra, Ravindra. 10 Februari 2015. *Fungsi seni kriya*, (online), (<http://www.senibudaya.web.id/2015/02/>, diakses 12 Desember 2016).
- Haryono, Timbul. 2002. *Pengertian Seni Kriya*. (online), (<http://Yogaparta.wordpress.com/2009/06/14/pengertian-seni-kriya/>, diakses 12 Desember 2016).
- <https://mpkt22.wordpress.com/2009/12/16/keindahan-menurut-para-filsuf>, diakses pada 10 Desember 2016.
- http://icuk-sugiarto.blogspot.com/2012/09/makalah-tentang-seni-kriya-logam_26.html, diakses pada 10 Desember 2016.
- <http://www.senibudaya.web.id/2015/02/>, diakses pada 13 Januari 2017).
- https://id.m.wikipedia.org/wiki/Lokomotif_uap, diakses pada 27 Januari 2017.
- Wink. 27 Maret 2014. *Penemu Kereta Api – William Murdoch*, (online), (<http://www.penemu.co/penemu-kereta-api-william-murdoch>, diakses 12 Desember 2016).
- www.buahatiku.com/william-murdoch, 18 September 2015, diakses pada 11 Desember 2016.
- Zuhdi, B.Maria. 2012. *Kriya Logam*, (online), (<http://staff.uny.ac.id/dosen/drs-b-maria-zuhdi.pdf>, diakses 3 Januari 2017).

PUSTAKA MAYA

- Asolole, Petruk. 2014. *Mari Bermain Miniatur Kereta Api Indonesia (Skala 1/87): Sejarah Kereta Api Amerika (USA) The Last Spike dan Overland Route*, (online), (<http://aabandema.blogspot.co.id>, diakses 16 Januari 2017).
- Dickinson, Rob. 2010. *About The Ambarawa Railway Museum*, (online), (<http://www.internationalsteam.co.uk>, diakses 2 Januari 2017).