

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Minangkabau memiliki berbagai macam budaya dan tradisi. Salah satunya *Sirompak*, asal budaya tersebut dari Nagari Taeh Baruah, Payakumbuh. *Sirompak*, sesuai dengan arti kata dasar *rompok*, yaitu *dobrak*, mengambil secara *paksa*, dalam hal ini memaksa batin seseorang sesuai dengan keinginan orang yang melakukannya dengan bantuan gaib. Aktifitas ini disebut *basirompak*, tujuan aktivitas ini adalah untuk menjadikan seorang perempuan yang telah meghina dan menolak cinta seorang laki-laki berbalik menjadi tergila-gila kepadanya, atau menjadikan seorang yang hilang akal, tidak sadar diri bisa disebut menjadi gila (Marzam, 2000: 50).

Alat dan media yang digunakan dalam ritual *basirompak* diantaranya *gasiang Tangkurak* dan *saluang*. Proses pembuatan *gasiang Tangkurak* dibuat dari tulang tengkorak manusia. Tulang tengkorak tersebut hanya sebagian kecil saja yang dijadikan gasing, yang terpenting tengkorak tersebut berasal dari tengkorak orang sakti yang sudah meninggal. Selain itu *saluang sirompak* proses pembuatannya juga memanfaatkan kekuatan gaib. Menurut kepercayaan *tukang sirompak*, bambu yang dipilih untuk keperluan pembuatan *saluang sirompak* ini adalah bambu curian. Misalnya, bambu pagar rumah atau bambu tempat menjemur pakaian, sedangkan pembuatan lubang nada pada bambu tersebut, selalu dikaitkan dengan peristiwa orang meninggal secara tidak wajar. Pembuatan *saluang sirompak* baru dapat diselesaikan setelah terjadi lima kali peristiwa kematian yang tidak wajar

karena *saluang sirompak* memiliki lima buah lubang nada, atau sekurang-kurangnya terjadi empat kali peristiwa, karena pada peristiwa pertama, lubang nada pertama dan kelima dapat dibuat sekaligus (Marzam, 2000: 137).

Berdasarkan uraian di atas, penciptaan karya akhir ini dititik beratkan pada media *basirompak* yang menggunakan elemen seperti *saluang* dan *gasiang*. Proses pembuatan media tersebut menjadi daya tarik selain menggunakan keahlian tangan yang terampil dan proses yang berbeda pada umumnya. Perbedaannya terdapat pada proses pembuatan *saluang* dan *gasiang* menggunakan media yang tidak wajar pada umumnya. Selain itu, proses pembuatan juga menggunakan kekuatan magis atau gaib sebagaimana yang sudah dipaparkan di atas. Di samping itu ketertarikan mengangkat *basirompak* sebagai karya tugas merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari seni pertunjukan. Ibnu (2012: 162) menjelaskan ...prosesi *basirompak*, “Dewasa ini fungsi ritual *basirompak* telah berubah untuk saat ini digunakan lebih ke seni pertunjukan” ritual ini dulunya digunakan untuk memengaruhi orang lain melalui kekuatan magis maka hadirilah ketertarikan menginterpretasikan ke dalam karya seni rupa khususnya kriya logam. Namun sebelum ritual pertunjukan ini ada, kriya telah lebih dulu membuat dan merancang beda tradisi terbesut seperti *saluang* dan *gasiang* yang digunakan dalam proses *basirompak*. Ketertarikan pengkarya mengangkat *basirompak* sebagai objek penciptaan karya seni, ritual magis *basirompak* adalah bagian kebudayaan tradisi yang memiliki unsur kesenian serta memanfaatkan hal gaib yang menggunakan media alat musik tradisi, berdampak sangat tidak baik dalam kehidupan sosial dan

berharap ritual ini tidak hanya bisa dinikmati dalam petunjuk tradisi melainkan juga bisa dinikmati dalam karya seni rupa.

Karya menghadirkan bentuk *saluang sirompak*, *gasiang Tangkurak* dan anatomi manusia yang bercerita tentang mengendalikan rasa seseorang untuk balas dendam, sebagai interpretasi makna secara ekspresi personal. Karya ini berfungsi sebagai pemenuhan rasa estetik maupun penyampaian pesan yang diwujudkan dalam bentuk karya benda pajangan. Berangkat dari persoalan di atas, pengkarya tertarik dan bermaksud menyampaikan *basirompak* dalam visual karya seni tiga dimensi dengan plat alumunium dan kawat sebagai media bahan. Proses penciptaan pengkarya menggunakan beberapa teknik antara lain teknik las, wudulan atau tatah dan lilitan kawat, finising karya menggunakan cairan asam dan penambahan warna pada bagian tertentu agar mendapatkan kesan dramatis.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka di rumuskan rumusan penciptaan adalah:

1. Bagaimana interpretasi ritual *barisompak* yang divisualkan pada karya kriya logam.
2. Bagaimana bentuk ritual *basirompak* dalam karya kriya logam.

C. Tujuan dan Manfaat penciptaan

1. Tujuan

Adapun tujuan dan manfaat dari penciptaan karya ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Seni (S-1) pada Prodi Kriya Seni Fakultas Seni Rupa dan Desain di Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- b. Melahirkan karya seni logam yang berangkat dari ritual *basirompak*.
- c. Untuk mengekspresikan ide-ide dalam bentuk pikiran yang bersumber dari ritual *basirompak* ke dalam karya seni.
- d. Memperkenalkan budaya *basirompak* kepada masyarakat luas dan penikmat seni melalui karya seni kriya.

2. Manfaat

- a. Meningkatkan kreatifitas, memperkaya dan memperluas pengalaman artistik dalam penciptaan karya seni.
- b. Sebagai referensi atau pembanding bagi seniman akademik lain dalam penciptaan karya-karya berikutnya.
- c. Sebagai media penyampaian gagasan seniman maupun kriyawan terhadap karya seni.

D. Tinjauan Karya

Menciptaankarya seni bisa saja karya tersebut berhubungan dengan karya sebelumnya. Suatu karya dianggap orisinal dapat menampilkan pembaruan konsep, persoalan, bentuk atau gaya yang baru. Orisinalitas adalah buah dari proses kreatif

yang melibatkan perenungan secara mendalam serta menghindari peniruan terhadap karya yang pernah ada. Unsur kebaruan yang menyertai orisinalitas suatu karya amatlah penting untuk membangun citra dan eksistensi suatu nilai hadir ditengah kebudayaan (Sachari, 2002: 45).

Sebagai bahan perbandingan, perlu kiranya untuk membahas karya-karya yang terdahulu yang pernah diciptakan. Hal ini dilakukan untuk melihat persamaan atau perbedaannya dengan karya yang akan diciptakan, sehingga dapat dilihat, dari sisi mana karya yang akan diciptakan dapat dikatakan orisinal. Setelah melakukan studi pustaka dan lapangan pengkarya menemukan karya yang dijadikan sebagai karya pembanding. Hal tersebut bertujuan sebagai tidak terjadinya plagiat bentuk karya yang diciptakan dan terjamin orisinalitasnya. Berikut ini bisa dilihat beberapa contoh karya bertemakan alam gaib sebagai pembanding:



Gambar 1

Karya: Niko Ramdani

Judul: *Mamikek Tapaso*

Tahun: 2018

Bahan: Kuningan, Kulit Nabati, Plat Kuningan

Teknik: Metal Casting, Etsa, Jahitan

Finising: Brasso, Autosol

(Repro: Katalog "Perspektif", 2019)

Karya mengangkat ritual *sirompak* sebagai penerapan visual kriya logam yaitu mencoba melestarikan ritual *sirompak* dalam bentuk memvisual ritual fungsional tersebut ke dalam bentuk perhiasan. Karya *Mamikek Tapaso* bercerita tentang rasa kasih sayang seorang laki-laki terhadap perempuan yang memaksakan cintanya, ini terlihat dari wujud visual atau objek yang dihadirkan. Objek yang hadir berupa tengkorak yang ditusuk saluang *sirompak*, yang dimaknai seorang laki-laki yang selalu berada dalam pikiran perempuan. Kehadiran objek peti mayat yang dietsa. Mengambarkan visual tengkorak yang memeluk perempuan. Dapat diceritakan bahwasanya pria tersebut ingin memiliki perempuan secara utuh baik itu fisik, rasa dan fikiran yang akan dibawanya sampai mati.

Karya ini adalah karya pengkarya sendiri bertemakan *Pendant Skull* memiliki kesamaan ide yaitu *sirompak* beserta kemiripan pada bentuk desain yang terlihat. Karya yang berjudul *Mamikek Tapaso* menjadi acuan pembeda dalam bentuk fungsi karya yang dibuat. Perbedaan juga terdapat pada penggunaan bahan, ketekniakan objek dan elemen yang hadir pada karya.



Gambar 2

Karya: Jendi Putra prima

Judul: *Manjapuik nan tatingga*

Tahun: 2016

Teknik: *Hardboard cut, serigrafi, oil printing, acrylic on canvas*

Dijadikan sebagai acuan deskripsi dan interpretasi makna

(Repro: Jendi Putra Prima, 2016)

Karya yang berjudul “*Manjapuik Nan Tatingga*” dibuat pada tahun 2016, berukuran 140 x 90 cm dengan media dan teknik cetak *monoprint* dan penggabungan dua teknik seni grafis yaitu teknik cetak tinggi (*relief print*) dan cetak saring (*serigraphy*). Pada karya ini terdapat beberapa visualisasi objek yang bisa diamati, bagian atas karya terdapat sesosok figur yang memakai jubah berwarna hijau gelap yang berwajah tengkorak abu-abu bermata merah. Pada bagian tengah karya tampak tengkorak warna biru yang memiliki satu bola mata berwarna merah serta dibaluti seutas tali yang divisualkan dengan warna merah

muda dan dipegang oleh visual sosok berjubah. Pada bagian bawah karya terdapat visualisasi figur laki-laki berwarna abu-abu gelap bermata merah, memakai baju warna kuning yang tampak sobek, memakai celana biru gelap. Terdapat visualisasi jantung di tangan kiri figur laki-laki dan juga seikat bunga mawar warna merah di tangan kanan figur laki-laki. Pada bagian *background* karya berwarna abu-abu yang diselingi dengan pointilis berwarna hitam.

Figur laki-laki yang memegang jantung pada karya memvisualkan seseorang yang sakit hati karena penolakan secara hina atas rasa cintanya, yang digambarkan dengan seikat visualisasi bunga berwarna pada karya. Mata merah pada figur laki-laki adalah visual dari rasa amarah. Baju yang robek dengan warna kuning memberikan kesan kusam dan lusuh. Visualisasi jantung berwarna merah menggambarkan perasaan yang tersakiti.

Visualisasi sosok berjubah yang memegang tengkorak dengan seutas tali dari kain adalah bentuk pengaduan atas hati setelah penolakan rasa cinta. Dalam cerita tentang *basirompak* disebutkan bahwa penolakan secara hina akan membalaskan dendam dengan cara minta bantuan kepada pawang *sirompak*. Warna hijau keabuan pada visualisasi jubah, wajah tengkorak abu-abu dengan mata merah, biru gelap dan satu mata berwarna merah divisualisasi tengkorak, serta merah muda pada tali bertujuan untuk memberikan kesan seram pada karya. Warna abu-abu yang dikombinasikan dengan pointilis berwarna hitam pada *background* menciptakan kesan ruang pada karya.

Pada karya Jendi Putra Prima di atas dijadikan sebagai acuan penyampaian pesan moral dan sosial berupa deskripsi dan interpretasi makna. Sedangkan

perbedaan pada karya yang sudah hadir sangat terlihat jeles tidak ada kesamaan dari penggunaan bahan maupun objek yang hadir dan Teknik yang digunakan masing-masing pengkarya. Aliran atau gaya karya dari masing-masing pengkarya juga terlihat beda.

E. Landasan Penciptaan

Kriya logam merupakan seni kerajinan atau keterampilan untuk membuat sesuatu menjadi barang barang yang memiliki nilai guna dengan menggunakan logam sebagai medianya. Karya yang dihasilkan dapat berupa karya dua dimensi dan karya tiga dimensi. Teknik yang digunakan untuk menciptakan karya kriya logam, antara lainnya. Teknik las, patri, ukir logam, *fligree*, cor logam, etsa dan sebagainya. Semua itu dapat digunakan dalam penciptaan karya seni kriya logam, baik dengan cara menggunakan tangan (*handmade*) maupun dengan bantuan peralatan sebagai penunjang dalam berkarya.

Karya diwujudkan bersumber dari ritual *basirompak* dengan menghadirkan ekpresi dari ritual magis tersebut. Ekpresi merupakan gagasan perasaan kemampuan ide yang diwujudkan dalam bentuk nyata, sebagai ungkapan batin seseorang seniman yang terbakar kedalam karya seni lewat medium logam (Susanto, 2011: 116).

Sedangkan perubahan yang terjadi pada ritual *basirompak* yang diekpresikan pada kriya logam akan menghadirkan bentuk benda ritul yaitu *saluang sirompak* dan *gasiang Tangkurak* beserta visual ritual *sirompak*. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), interpretasi adalah pemberian kesan, pendapat, atau pandangan teoretis terhadap sesuatu (tafsiran). Pemanfaatan cerita yang

merupakan sumber gagasan atau ide dan memanfaatkan idiom tradisi secara stuktur mengacu pada teknik seni modern, dalam pengkarya mencoba menggambarkan idiom tradisi secara ekspresif dalam bingkai tematik cerita. Adapun beberapa penggambaran ulang bentuk yang akan hadir pada karya kriya logam tidak lepas dari ekspresi personal pengkarya. Seperti menghadirkan visual benda-benda ritual, berupa saluang *sirompak*, *gasiang Tangkurak* dan visual perempuan yang terkena ilmu magis tersebut.

Penciptaan karya seni memuat teori-teori yang akan diterapkan dalam perwujudan karya sehingga yang diciptakan dapat dipertanggungjawabkan secara keilmuan. Berikut beberapa landasan teori yang pengkarya terapkan pada penciptaan karya.

1. Bentuk

Dharsono (2004: 30), menyebutkan bahwa: bentuk merupakan Organisasi/satu kesatuan/komposisi dari unsur-unsur pendukung karya, bentuk terbagi menjadi 2 yaitu:

- a. *Visual Form*: Bentuk fisik dari karya seni atau satu kesatuan dari unsur-unsur pendukung karya seni tersebut.

Penciptaan karya kriya seni, seperti yang telah disebutkan di atas yaitu mengambil sumber dari anatomi tubuh manusia dengan pengambilan objek tersebut pengkarya membatasi pada bagian anatomi seperti tangan, badan, kepala dan organ menarik lainnya yang divisualkan. Adanya anatomi manusia dalam karya karena manusia adalah peran utama

atas terlaksananya ritual magis *basirompak* tersebut. Visual anatomi manusia dalam karya dibuat dengan menghadirkan pengambilan bentuk anatomi manusia yang mewakilinya.

Saluang sirompak dibuat dari potongan seruas bambu. Bambu yang baik digunakan untuk membuat *saluang sirompak* adalah bambu jenis *talang*. Bambu *talang* ini memiliki beberapa sifat-sifat alami yang spesial, seperti memiliki ruas yang panjang, berkulit tipis, memiliki rongga lubang yang bulat dan berserat keras. Panjang ruas *saluang* bisa mencapai 70 cm (Marzam, 2000: 137).

Kehadiran visual *saluang sirompak*, selain *saluang sirompak* berbeda dengan alat musik tiup lainnya maupun dengan *saluang* instrument Minangkabau, *saluang sirompak* merupakan *saluang* khusus dan unik mempunyai lima lubang nada, diameter yang kecil dan instrument ini dipakai dalam melaksanakan ritual *basirompak*.

Gasiang Tangkurak seperti yang dijelaskan sebelumnya, dibuat dari tulang tengkorak manusia dan menggunakan tali untuk memutarnya. Pengkarya hanya mengambil bagian tali untuk visual yang mewakili karya.

Tali adalah benda yang berangkai dengan panjang, dibuat dari bermacam-macam bahan seperti sabut kelapa, ijuk, plastik yang dipintal ataupun tidak dipintal. Gunanya untuk mengikat, menghela, menarik, dan lain-lain. Tali yang hadir dalam visualisasi karya sesuai dengan fungsi tali

itu sendiri yaitu untuk mengikat perempuan yang terkena *sirompak*. Peralihan tali menjadi visual pada karya berupa kawat yang menjadi bahan inti dan badan pada karya.

- b. *Special Form*: Bentuk yang tercipta karena adanya hubungan timbal-balik antara nilai-nilai yang dipancarkan oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap tanggapan kesadaran emosional.

Bentuk fisik sebuah karya merupakan hasil dari susunan kesan hasil tanggapan. Hal inilah yang menjadikan karya memiliki isi atau makna. Pada pengolahan bentuk biasanya sering melakukan perubahan bentuk sesuai dengan tema dan konsep Jakob Sumardjo 2000: 116 dalam bukunya "Filsafat Seni" menjelaskan mengenai bentuk: Bentuk seni adalah juga isi seni itu sendiri. Bagaimana bentuknya, begitulah isinya. Tidak ada seniman yang menciptakan sebuah karya seni tanpa kesadaran. Menciptakan sebuah benda seni karena ada sesuatu yang ingin disampaikan kepada orang lain, entah perasaannya, suasana hatinya, pemikirannya, pesan atau amanat yang diyakininya, semua dinyatakan lewat bentuk yang sesuai dengan maksud isinya tadi. Berangkat dari keberadaan ritual magis *sirompak* yang mengakibatkan dampak buruk bagi korban untuk mewujudkan keinginannya, sebagian orang mencapainya dengan jalan pintas, yaitu dengan minta bantuan gaib. Mereka melakukan hal tersebut tanpa merasa malu dan berdosa. Pengkarya ingin menyampaikan peringatan, pesan- pesan berdasarkan keberadaan ritual magis *basirompak* tersebut.

Pengkarya menghadirkan bentuk-bentuk yang ada dalam struktur karya secara keseluruhan mengadopsi benda-benda dan semua yang berhubungan dengan ritual *basirompak* itu sendiri. Mengingat luasnya permasalahan yang dihadapi dan agar tidak terjadi salah penafsiran tentang tema, sangat penting untuk melakukan penegasan sekaligus untuk membatasi permasalahan antara lain:

2. Fungsi

Fungsi berhubungan dengan kegunaan dari sesuatu. Seperti yang diungkapkan oleh (Kartika, 2017: 29) bahwa keberadaan karya seni secara teoritis mempunyai tiga macam fungsi yaitu: fungsi personal, fungsi sosial, dan fungsi fisik.

Fungsi personal pada karya yang akan diciptakannya yaitu erat kaitannya dengan pengkarya sendiri. *Basirompak* sendiri diwujudkan dalam karya logam dengan pengalaman pengkarya dan ekspresikan jiwa dalam menciptakan karya seni kriya logam. Fungsi Sosial tidak terlepas dari karya yang akan diciptakannya tidak hanya dinikmati oleh pengkarya saja, tetapi dapat juga dinikmati oleh masyarakat maupun menciptakan karya seni.

Fungsi fisik karya berguna sebagai karya pajangan yang memenuhi kebutuhan estetik dan dapat dinikmati. Sedangkan fungsi sosial untuk penyampaian pesan yang diakibatkan oleh aktifitas *basirompak*. Begitu juga dengan ritual-ritual magis yang lain yang menggunakan ilmu gaib sebagai sarana pemecahan masalah untuk tujuan tertentu. Hingga saat ini tidak dapat dipungkiri masih adanya ritual-ritual seperti ini yang diakui keberadaannya. Sudah seharusnya juga semua orang

sebagai individu hidup bersama kalangan masyarakat agar menjaga setiap tindakan sikap, perilaku, ucapan dan sebagainya agar terhindar dari masalah yang berorientasikan kepada ilmu perdukunan dengan penggunaan ilmu sihir atau kekuatan gaib untuk tujuan kejahatan dan balas dendam.

3. Estetis

Penciptaan karya seni tidak terlepas dari unsur estetis atau keindahan. Seperti yang dijelaskan Monroe Beardsley dalam Kartika (2004: 148), ada ciri khas yang menjadi sifat-sifat yang membuat (indah) dari benda-benda estetis.

(a) Kesatuan (*unity*), ini berarti bahwa benda estetis tersusun secara baik atau sempurna bentuknya; (b) Kerumitan (*complexity*), benda estetis atau karya seni yang diciptakan tidak sederhana, maupun unsur-unsur yang saling berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus; (c) Kesungguhan (*intensity*), suatu benda-benda yang estetis (baik) harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol yang menggambarkan suatu kesungguhan pada pengkarya dalam proses penciptaan karya.

Karya yang diciptakan mengandung tiga unsur yang sama dari penjelasan di atas. Kesatuan pada karya yang akan dibuat terdapat pada kesatuan proporsi dan komposisi visual, penempatan objek dari plat dan kawat yang hadir. Kesatuan tema juga terwujud dari karya yang secara keseluruhan bertemakan *Basirompak*. Kerumitan terdapat pada memvisualkan *basirompak* yang berangkat dari cerita dan legenda. Butuh ketepatan memvisualkan berdasarkan interpretasi ritual magis yang diwujudkan dalam bentuk dan teknik yang digunakan ada menggunakan beberapa teknik yaitu teknik las, tatah dan lilitan kawat yang kompleks. Kesungguhan karya yang diciptakan dapat dilihat dari awal sampai

tahap finising, melalui penciptaan yang rumit dan beberapa kali eksperimen sehingga menghasilkan wujud karya yang kompleks dan estetis.

F. Metode Penciptaan

Kehadiran karya seni telah melalui suatu proses penciptaan. yang sudah direncanakan secara matang, baik menyangkut ide, bentuk, bahan teknis, makna, simbol yang ingin disampaikan melalui karya seni yang diciptakan. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Gustami (2007: 329) bahwa untuk menciptakan karya seni khususnya seni kriya secara metodologis melalui tiga tahap, yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan

1. Eksplorasi

Tahap eksplorasi atau tahap penjelajahan sumber ide ini merupakan tahap pengumpulan data dan referensi yang berhubungan dengan ritual magis *basirompak*, kemudian hasil dari pencarian tersebut dijadikan dasar penciptaan karya. Sumber - sumber tersebut dapat diperoleh dari berbagai media, media cetak atau pun media elektronik. Untuk tahap ini pengkarya memperoleh data dari wawancara narasumber, buku sumber dan video dokumentasi tentang ritual magis *basirompak*. Dari sumber-sumber tersebut pengkarya memperoleh data-data mengenai ritual magis *basirompak* yang memberi rangsang cipta bagi pengkarya sebagai pemicu pengkarya dalam proses melahirkan karya estetis.

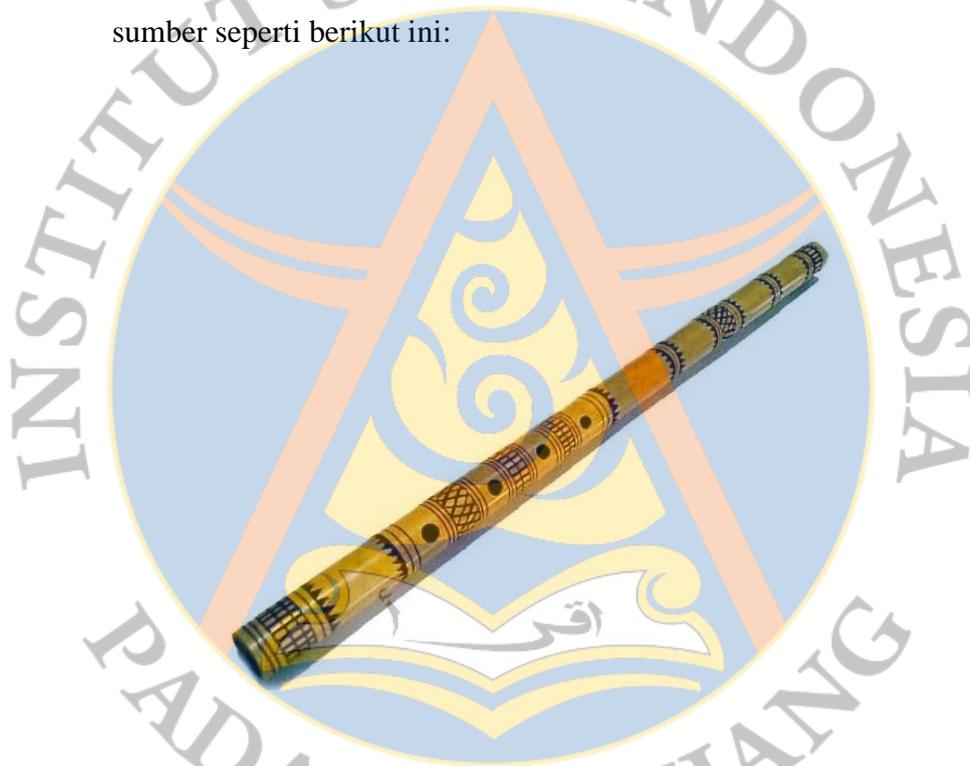
2. Perancangan

Perancangan terdiri dari kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang telah diamati dari kegiatan ritual *basirompak* yang akan dituangkan ke dalam

bentuk dua dimensional atau desain. Hasil perancangan tersebut selanjutnya diwujudkan menjadi karya seni pajangan.

a. Gambar acuan

Gambar acuan di sini berfungsi sebagai referensi bentuk dan karakter visualisasi yang akan diwujudkan. Pada aspek segi visual bentuk karya pengkarya terinspirasi dari foto-foto yang didapatkan dari beberapa sumber seperti berikut ini:



Gambar 3

Saluang Siropak, bentuk baru dari saluang *siropak* yang di beri ornament
Dijadikan referensi hadir pada karya.

(sumber: <https://pariwisataindonesia.id/wp-content/uploads/3030/09/saluang-Foto-Headlines.jpg>)



Gambar 4

Ilustrasi *Gasiang Tangkurak*, sebagai acuan bentuk pada karya
(sumber: www.erisatria.com/gasiang-Tangkurak-dan-sijundai/)



Gambar 5

Seni Kawat, sebagai acuan perwujudan karya dengan keteknikan.
(sumber: <https://id.pinterest.com/pin/627478160551890731/>)



Gambar 6

Anatomi Manusia, acuan bentuk dalam karya.
(sumber: <https://id.pinterest.com/pin/300756081374640167/>)

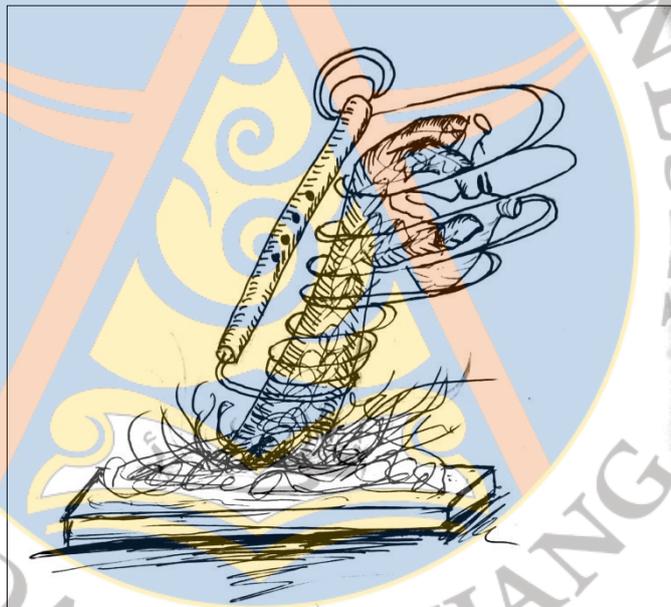


Gambar 7

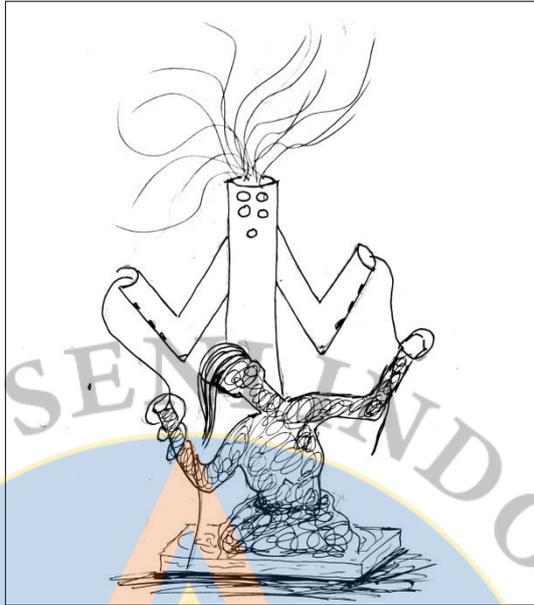
Figur Perempuan, acuan gestur tubuh.
(Foto: Niko Ramdani, 2015)

b. Sketsa alternatif

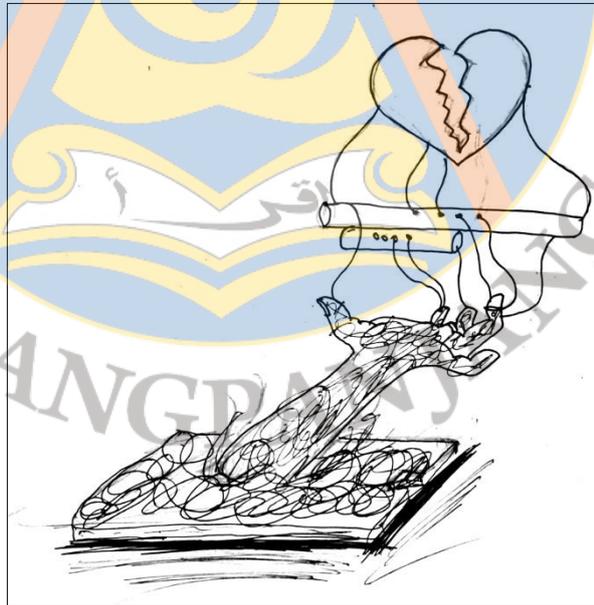
Pembuatan sketsa alternatif ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara langsung mengenai objek atau gagasan ide kreatif pengkarya yang disesuaikan dengan bentuk karya yang akan divisualkan. Hal ini sangatlah penting sebagai pedoman untuk pengembangan lebih lanjut dan detail sebelum menuju ketahap pembuatan desain. Proses ini meliputi desain alternatif berupa bentuk, teknik maupun finishing dengan pencapaian yang telah ditentukan. Berikut beberapa gambaran sketsa alternatif:



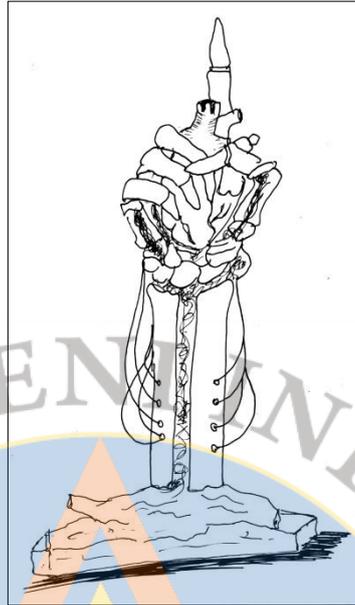
Gambar 8
Sketsa alternatif 1
(Sketsa: Niko Ramdani, 2021)



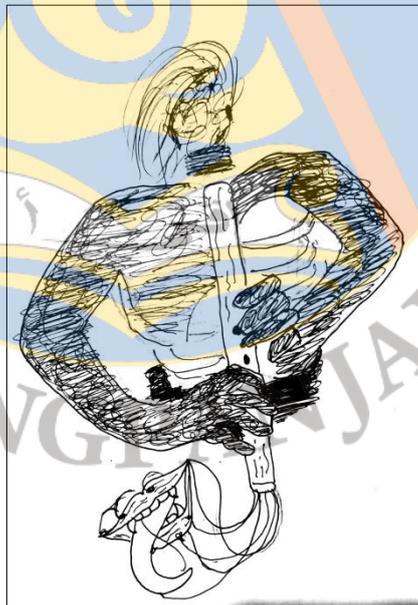
Gambar 9
Sketsa alternatif 2
(Sketsa: Niko Ramdani, 2021)



Gambar 10
Sketsa alternatif 3
(Sketsa: Niko Ramdani, 2021)



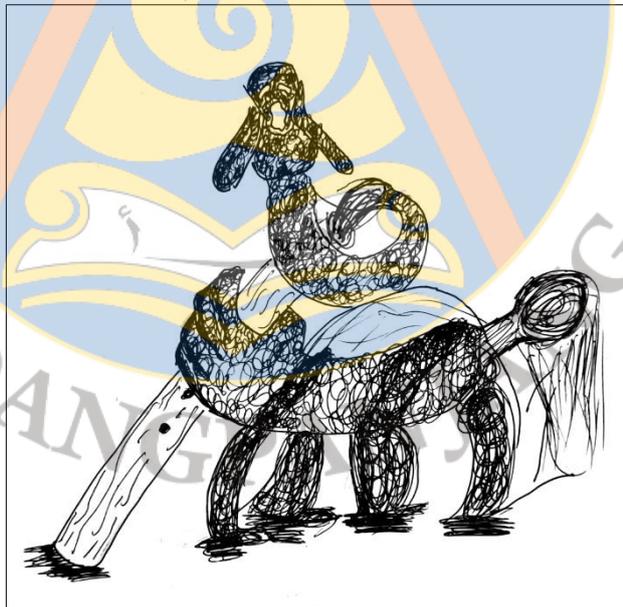
Gambar 11
Sketsa alternatif 4
(Sketsa: Niko Ramdani, 2021)



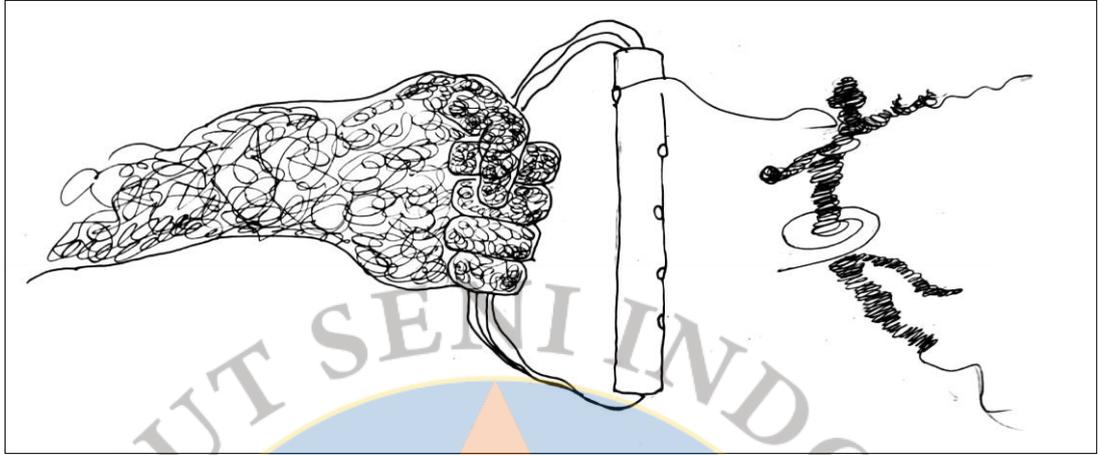
Gambar 12
Sketsa alternatif 5
(Sketsa: Niko Ramdani, 2021)



Gambar 13
Sketsa alternatif 6
(Sketsa: Niko Ramdani, 2021)



Gambar 14
Sketsa alternatif 7
(Sketsa: Niko Ramdani, 2021)



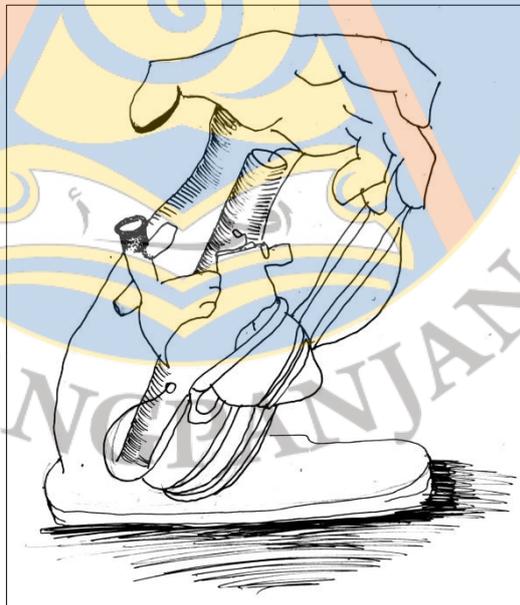
Gambar 15
Sketsa alternatif 8
(Sketsa: Niko Ramdani, 2021)



Gambar 16
Sketsa alternatif 9
(Sketsa: Niko Ramdani, 2021)



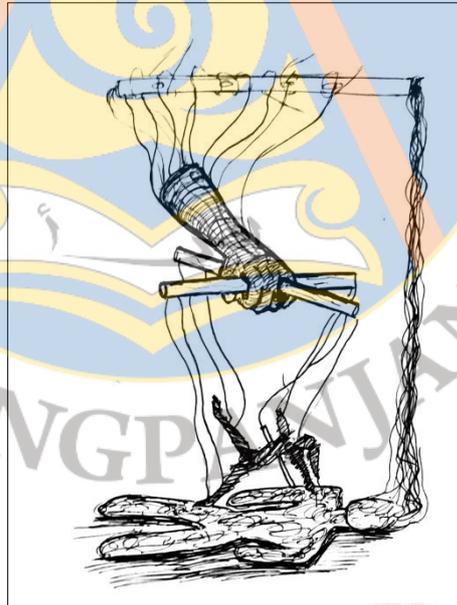
Gambar 17
Sketsa alternatif 10
(Sketsa: Niko Ramdani, 2021)



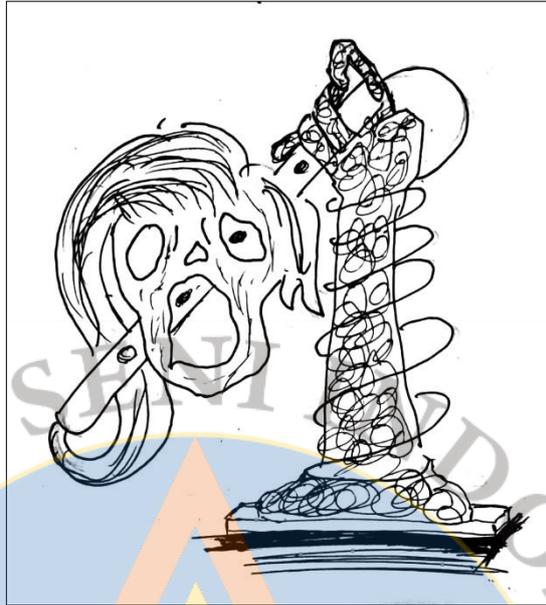
Gambar 18
Sketsa alternatif 11
(Sketsa: Niko Ramdani, 2021)



Gambar 19
Sketsa alternatif 12
(Sketsa: Niko Ramdani, 2021)



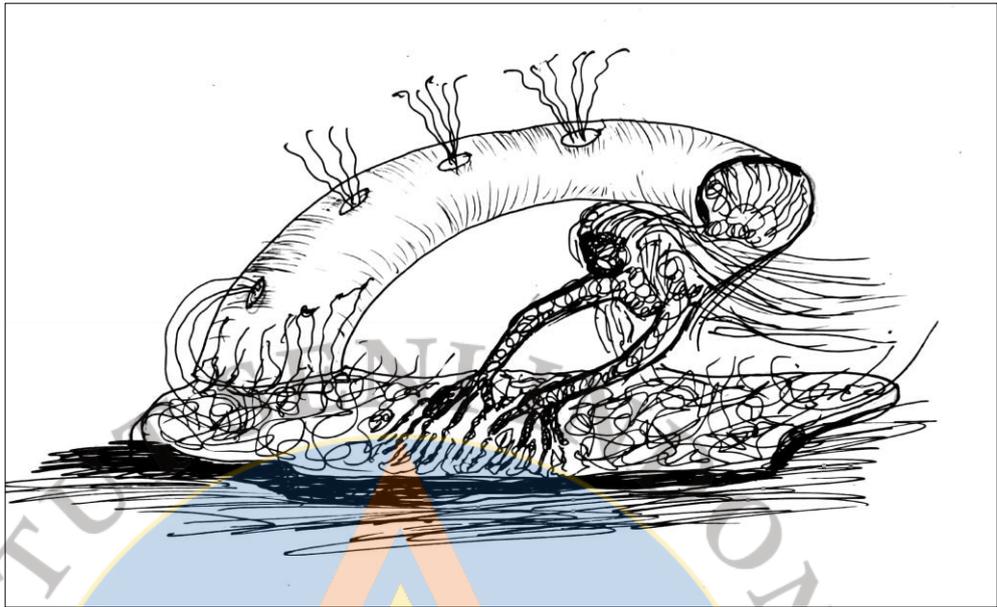
Gambar 20
Sketsa alternatif 13
(Sketsa: Niko Ramdani, 2021)



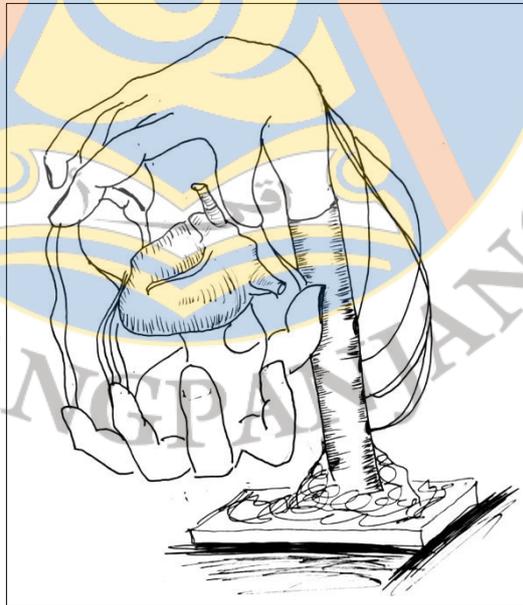
Gambar 21
Sketsa alternatif 14
(Sketsa: Niko Ramdani, 2021)



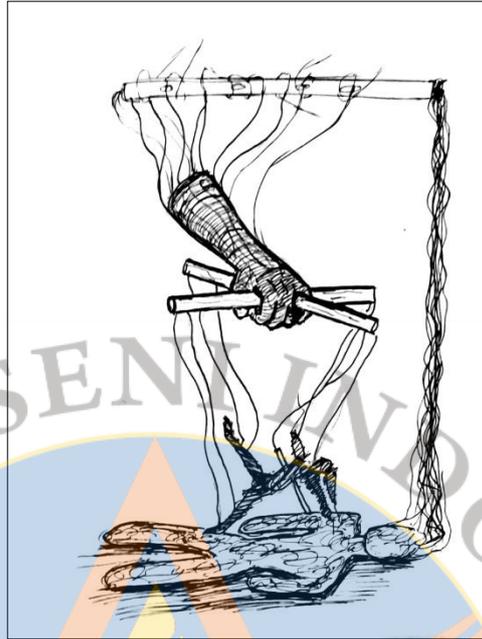
Gambar 22
Sketsa alternatif 15
(Sketsa: Niko Ramdani, 2021)



Gambar 23
Sketsa alternatif 16
(Sketsa: Niko Ramdani, 2021)



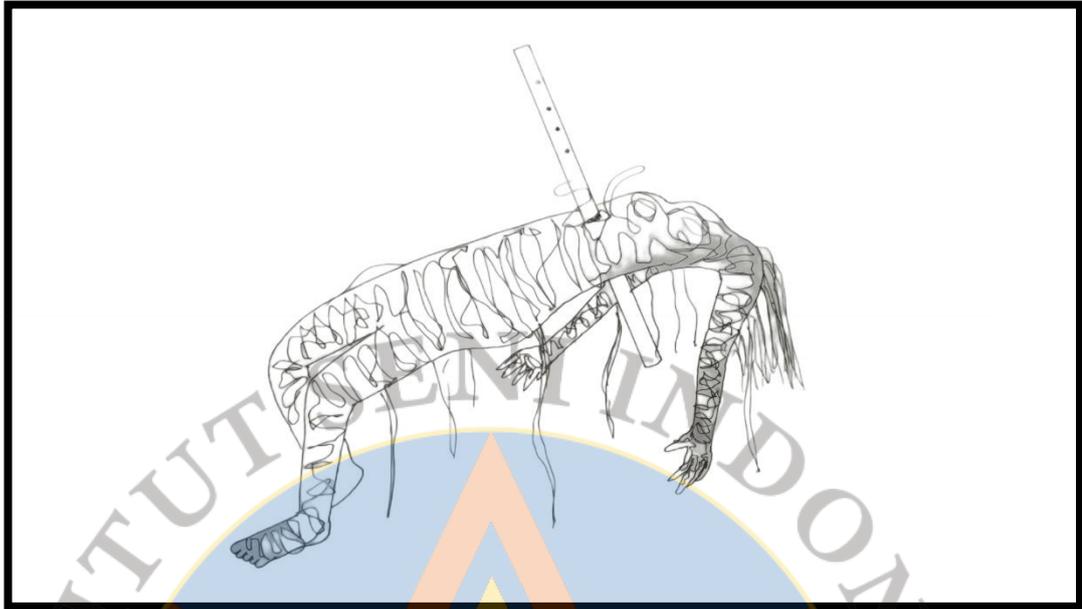
Gambar 24
Sketsa alternatif 17
(Sketsa: Niko Ramdani, 2021)



Gambar 25
Sketsa alternatif 18
(Sketsa: Niko Ramdani, 2021)

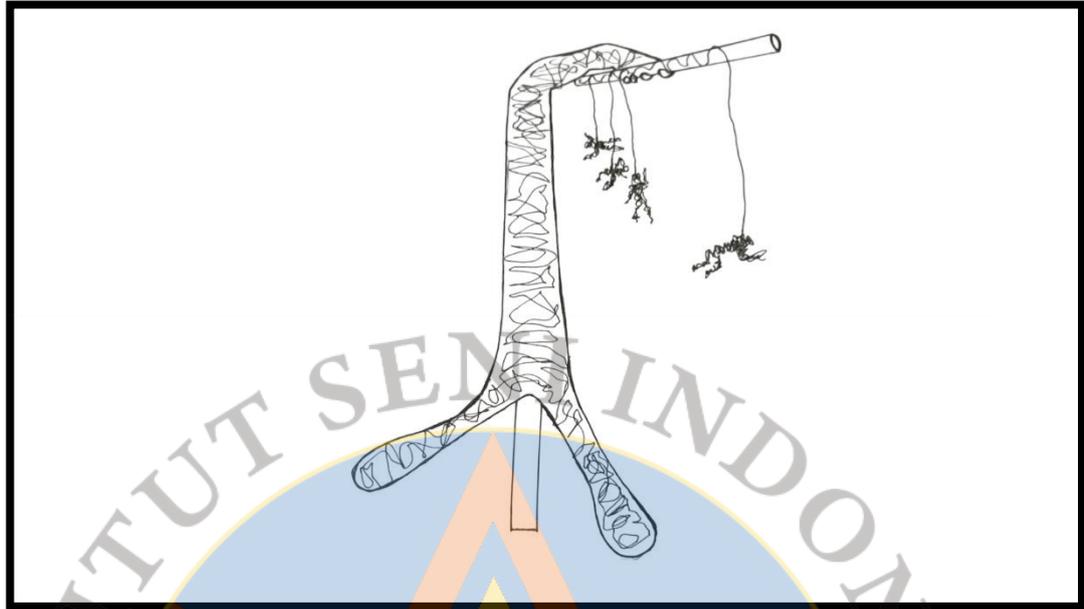
c. Desain Terpilih

Desain terpilih merupakan sketsa alternatif yang telah dipilih dengan mempertimbangkan dari segi ide, bentuk, komposisi, keseimbangan, teknis, dan konstruksi. Kemudian sketsa alternatif yang dipilih tersebut disempurnakan menjadi desain, berikut beberapa desain terpilih:



Gambar 26
Desain Terpilih 1
(Digambar: Niko Ramdani, 2021)

Judul : Tanam Raso
Ukuran : 20 cm x 15 cm x70 cm
Skala : 1 : 3
Bahan : Kawat gavanis
teknik : Tatah, las dan lilit



Gambar 27
Desain Terpilih 2
(Digambar: Niko Ramdani, 2021)

Judul : TASESO
Ukuran : 20 cm x 15 cm x 70 cm
Skala : 1 : 3
Bahan : Kawat gavanis
teknik : Tatah, las dan lilit



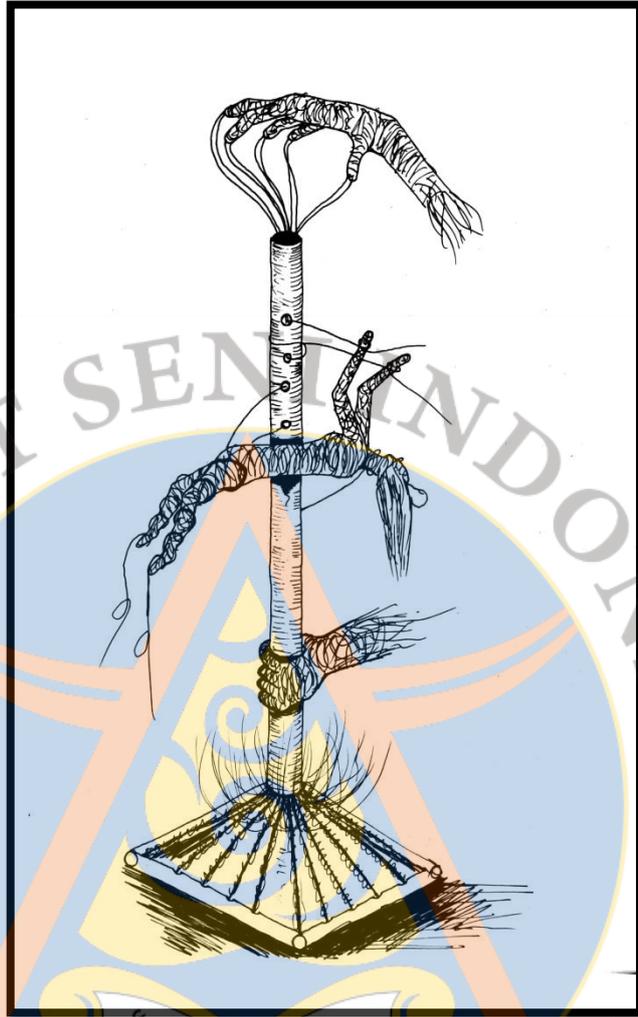
Gambar 28
Desain Terpilih 3
(Digambar: Niko Ramdani, 2021)

Judul : KAMA MIKEK
Ukuran : 20 cm x 15 cm x 70 cm
Skala : 1 : 3
Bahan : Kawat gavanis
teknik : Tatah, las dan lilit



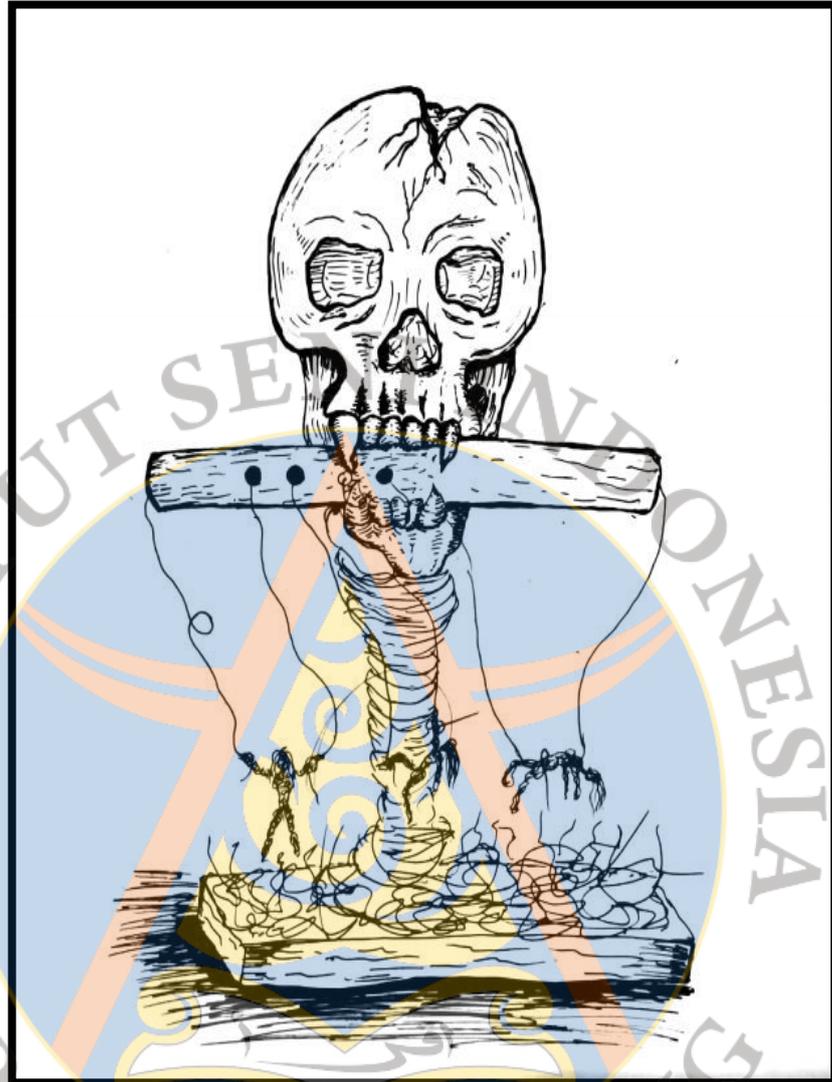
Gambar 29
Desain Terpilih 4
(Digambar: Niko Ramdani, 2021)

Judul : TATANAM DALAM RASO
Ukuran : 50 cm x 30 cm x 30 cm
Skala : 1 : 3
Bahan : Kawat gavanis
teknik : Tatah, las dan lilit



Gambar 30
Desain Terpilih 5
(Digambar: Niko Ramdani, 2021)

Judul : INDAK DANDAM TAPI INGEK
Ukuran : 30 cm x 15 cm x70 cm
Skala : 1 : 3
Bahan : Kawat gavanis
teknik : Tatah, las dan lilit



Gambar 31
Desain Terpilih 6
(Digambar: Niko Ramdani, 2021)

Judul : RASO DIMAKAN BANGIH
Ukuran : 30 cm x 15 cm x 60 cm
Skala : 1 : 3
Bahan : Kawat gavanis
teknik : Tatah, las dan lilit



Gambar 32
Desain Terpilih 7
(Digambar: Niko Ramdani, 2021)

Judul : *SIROMPAK*
Ukuran : 40 cm x 25 cm x 60 cm
Skala : 1 : 3
Bahan : Kawat gavanis
teknik : Tatah, las dan lilit

3. Perwujudan

Perwujudan merupakan proses pembuatan karya dari semua tahapan dan langkah-langkah yang telah ditentukan maka perwujudan dengan menggunakan metode penyambungan dengan teknik las dan lilitan kawat dengan tetap mempertimbangkan kaidah atau ketentuan dalam seni rupa untuk mendapatkan karya yang sesuai dengan yang diharapkan.

a. Bahan

Bahan merupakan material utama yang akan diolah menjadi karya, atau disebut juga sebagai media. Pemilihan media yang nya akan disesuaikan dengan kebutuhan dan peranannya pada karya seni, karena masing masing jenis bahan memiliki kelebihan dan kekurangan.

1) Kawat galvanis

Kawat Galvanis ini terbuat dari kawat besi dengan kandungan karbon yang cukup rendah sehingga cukup lunak dan flexible, karena lunak, flexible dan tahan dari karat, kawat galvanis ini banyak digunakan untuk kawat pengikat. Pemanfaatan kawat galvanis pada karya sebagai media pembentukan anatomi yang hadir pada karya dan kawat dijadikan pemaknaan interpretasi sebagai mana kawat digunakan untuk mengikat. Pengikat dalam artian mengikat rasa dan pikiran perempuan supaya patuh dan tergilagila. Sejalan dengan tema yang di angkat yaitu *basirompak* mengendalikan seseorang.



Gambar 33

Kawat Galvanis 2,5 mm, digunakan untuk pembentukan visual pada karya.
(Foto: Niko Ramdani, 2022)

2) Bambu (*talang*)

Bambu *talang* adalah jenis yang tipis yang tingginya mencapai 15 m, diameter antara 5–10 cm, banyak digunakan untuk kebutuhan bahan sandang. Hadirnya bambu *talang* sangat berperan penting di dalam karya yang menyatakan itu adalah prosesi atau ritual *basirompak* karena *saluang* yang digunakan memiliki ciri yang berbeda dengan *saluang* pada umumnya, *saluang sirompak* memiliki bentuk kecil dan panjang memiliki lima lubang nada. Perwujudan karya menggunakan bambu dengan ukuran panjang 40cm sampai 80cm dengan diameter 5cm sampai 8cm.



Gambar 34

Bambu *Talang*, bahan membuat *saluang*
(Foto: Niko Ramdani, 2022)

3) Besi beton

Besi beton atau besi as behel adalah besi yang digunakan untuk kontruksi, besi beton ini memiliki permukaan yang mulus dan licin. Panjang dan ukuran besi beton adalah 12 meter dengan diameter 4 milimeter. Besi ini digunakan untuk pembuatan kontruksi rangka pada karya 4, 5, dan 6.



Gambar 35
Besi beton 8 mm
(Foto: Niko Ramdani, 2022)

4) Plat Aluminium

Bahan yang digunakan pengkarya dalam proses membuat karya kriya logam tersebut adalah plat Aluminium. Plat aluminium ialah unsur kimia. Lambang aluminium ialah Al, dan nomor atomnya adalah 13. Aluminium bukan merupakan jenis logam berat tetapi merupakan elemen berjumlah 8% dari permukaan bumi dan paling berlimpah ketiga dan memiliki titik lebur di atas 660.32°. Sifat Aluminium dapat ditempa, liat, bobot ringan. Bahan aluminium yang digunakan pada karya dengan ketebalan 0,4 mm.



Gambar 36
Plat Alumunium
(Foto: Niko Ramdani, 2022)

Pemilihan plat aluminium sebagai bahan dalam penciptaan karya, pertama plat aluminium, di samping memiliki harga yang ekonomis bahan ini juga memiliki tekstur yang liat, sehingga mudah untuk diukir pada proses pengarapan karya. Kedua, bahan utama tersebut memiliki warna dasar putih sehingga cocok untuk difinishing menggunakan cat.

b. Alat

1) Alat Gambar Tulis

Alat tulis dibutuhkan dalam proses pembuatan sketsa dan gambar kerja. Proses sketsa awal penggunaan pensil lebih dominan digunakan sedangkan pada tahap pembuatan gambar kerja menggunakan *drawing pen*.



Gambar 37

Pensil, penghapus, hvs, penggaris dan *drawing pen*
(Foto: Niko Ramdani, 2022)

2) Alat manual

a) Tang

Tang adalah salah satu alat tangan yang memiliki fungsi utama sebagai penjepit atau penahan benda kerja juga pemotong bahan. Alat ini di fungsi sebagai penjepit dan sebagai alat untuk membentuk kawat. Pembentukan bagian seperti badan utama dari karya dan penyambungan kawat dengan saluang. Tang yang digunakan yaitu tang kombinasi dan tang pembulat.



Gambar 38

Tang
(Foto: Niko Ramdani, 2022)

b) Meteran

Digunakan untuk mengukur panjang lebar bahan kawat dan bambu pada saat pengerjaan pembuatan karya.



Gambar 39
Meteran
(Foto: Niko Ramdani, 2022)

c) Palu kayu

Palu kayu digunakan untuk memukul bahan kawat galvanis beserta aluminium untuk mendapatkan bentuk yang diinginkan.

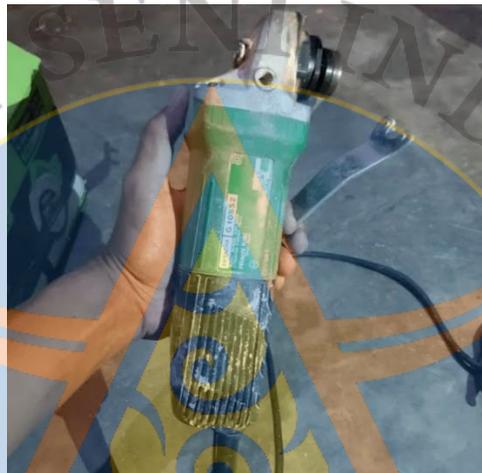


Gambar 40
Palu kayu
(Foto: Niko Ramdani, 2022)

3) Alat mesin

a) Mesin gerinda tangan

Difungsikan untuk memotong, bertujuan untuk membentuk benda kerja seperti merapikan hasil pemotongan, merapikan hasil las dan membentuk lengkungan



Gambar 41
Gerinda
(Foto: Niko Ramdani, 2022)

b) Mesin las

Mesin Las adalah mesin yang dapat menyambung besi menjadi satu rangkaian utuh sehingga dapat membentuk bentuk yang anda inginkan atau butuhkan. Prinsip kerjanya adalah dengan cara membakar besi atau menyambung dua bagian logam atau lebih dengan menggunakan energi panas.



Gambar 42
Mesin las
(Foto: Niko Ramdani, 2022)

4. Alat pembentukan plat
 - a) Satu set pahat ukir logam
 - b) Palu
 - c) Jabung

Alat pembentukan plat digunakan untuk pembentukan plat aluminium pada karya 1, 6 dan 7.

c. Teknik

Teknik juga ikut menentukan hasil dari karya yang diciptakan, sebab dalam pembuatan karya memerlukan teknik yang baik agar tidak terjadi kesalahan dalam proses pengerjaannya. Adapun teknik yang dipakai dalam penciptaan karya yaitu menggunakan konstruksi, Susanto, 2018: 233-234 menjelaskan:

Perancangan konstruksi (contract) dengan membuat, membangun dan mendirikan. Sedangkan kata seni, proses membangun atau sesuatu yang sedang dibangun. Namun banyak ahli menemukan bahwa counteruct merupakan perpaduan dari berbagai teknik, termasuk asemblasi dalam

membangun karya seni (misalnya patung atau arsitektur), artinya sampai pada batas-batas tertentu kedua pengertian hamper memiliki persamaan.

1) Las

Pengelasan (*welding*) adalah salah satu teknik penyambungan logam dengan cara mencairkan sebagian logam induk dan logam pengisi dengan atau tanpa tekanan dan dengan atau tanpa logam penambah dan menghasilkan sambungan.

2) Lilitan kawat

Melilit adalah teknik pembentukan kawat atau pun pengisian ruang pada bagian konstruksi karya agar mencapai bentuk yang diinginkan.

3) Teknik ukir logam atau *ketok*

Ukir logam atau *wudulan* merupakan seni membentuk plat logam dengan memukul pada seluruh permukaannya dengan menggunakan palu, pahat ukir logam dan jabung sebagai landasan untuk mengukir (John terjemahan Abdul, 1999: 11).

d. Finishing

Tahap *finishing* merupakan suatu penyelesaian akhir yang harus dikerjakan dengan ketelitian yang tinggi agar karya yang diciptakan menjadi lebih sempurna dan tidak mengurangi nilai keindahan pada karya tersebut. Adapun yang menjadi tujuan penyelesaian akhir atau *finishing*, berhubungan dengan karya yang diciptakan akan difinising hanya menggunakan cairan asam (air garam) dan penambahan cat pada bagian-bagian tertentu pada karya.

Pengolesan cairan asam pada bagian besi kontruksi yang akan menimbulkan efek korosi atau karatan. Yang mengakibatkan timbul efek warna coklat dan bertekstur supaya mendapatkan rasa drama dalam karya. Efek yang ditimbulkan dikaikan dengan keburukan kedua belah pihak yang ada dalam karya yang diaplikasikan pada dua, empat dan enam. Pemberian cat warna pada karya mnyesuaikan kebutuhan pendukung. Berdasarkan pemaknaan warna yang akan diterapkan, seperti warna merah yang manghasilkan efek darah yang di aplikasikan pada karya satu, lima dan enam. Warna hitam melambangkan warnar yang kelam dan menakutkan digunakan untuk mewarnai semua bagian kawat pada karya. Penggunaan finising ini diharapkan menimbulkan efek yang berkaitan dengan tema yang diangkat.

