



FLYING BOAR

Penciptaan Seni Rupa dalam Rangka

PAMERAN INTERNASIONAL SENI VISUAL: THAI & INDONESIAN ART EXCHANGE EXHIBITION 2014

On February 04-08, 2014

At Uttaradit Rajabhat University, Uttaradit Thailand



Laporan ini dibuat sebagai pertanggungjawaban proses penciptaan karya berjudul **FLYING BOAR** dipergunakan untuk melengkapi katalog formal **PAMERAN INTERNASIONAL SENI VISUAL: THAI & INDONESIAN ART EXCHANGE EXHIBITION 2014** dalam memenuhi syarat dan ketentuan penilaian angka kredit di lingkungan ISI Yogyakarta.

Oleh

Dr. Timbul Raharjo, M. Hum

NIP. 196911081993031001

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2014**

PENGESAHAN

Menerangkan bahwa,

1. Nama : Dr. Timbul Raharjo, M. Hum.
2. NIP/NIK : 196911081993031001
3. NIDN : 00081169060
4. Jabatan Fungsional : Lektor
5. Jabatan Struktural : Penata Tk I/III d
6. Fakultas/Jurusan : Fakultas Seni Rupa/Jurusan Kriya
7. Alamat Instansi : Jl. Parangtritis Km. 6,5 Yogyakarta
8. Telp/Faks/E-mail : 0274- 379935, 379133/0274-371233/
timbulksg@yahoo.com

Telah melakukan penciptaan karya Seni Kriya:

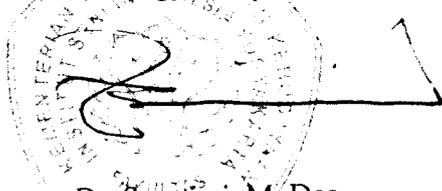
1. Judul Karya : Flying Boar
2. Ukuran : 63 Cm X 36Cm X 34 Cm
3. Bahan : Kuningan
4. Tahun : 2013

Dipamerkan pada

: PAMERAN INTERNASIONAL SENI VISUAL:
THAI & INDONESIAN ART EXCHANGE
EXHIBITION 2014 On February 04-08, 2014 At
Uttaradit Rajabhat University, Uttaradit Thailand

Yogyakarta, 8 Februari 2014
Yang Berkompeten,

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
ISI Yogyakarta

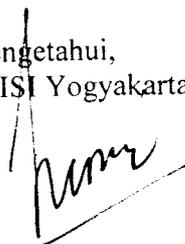


Dr. Suastiyi, M. Des.
NIP. 19590802 198803 2 002



Dr. Timbul Raharjo, M. Hum.
NIP. 19691108 199303 1 001

Mengetahui,
Rektor ISI Yogyakarta



Prof. Dr. A.M. Hermin Kusmayati, S.ST., S.U.
NIP. 19520219 197403 2 001

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	1
SURAT KETERANGAN KEBERADAAN KARYA.....	2
DAFTAR ISI.....	3
PRAKATA.....	4
BAB I. PENDAHULUAN.....	5
A. Latar Belakang.....	5
B. Rumusan Masalah Penciptaan.....	6
C. Tujuan.....	7
D. Metode Penciptaan.....	7
BAB II. KONSEP KARYA.....	11
BAB III. PROSES PERWUJUDAN.....	13
A. Sumber Acuan.....	13
B. Sketsa Alternatif.....	15
C. Sketsa Terpilih.....	17
D. Proses Pengerjaan.....	17
1. Pembuatan Model.....	17
2. Proses Mencetak.....	18
3. <i>Finishing</i>	18
4. Hasil Karya dan Penyajian.....	18
BAB IV. PENUTUP.....	20
LAMPIRAN.....	21

PRAKATA

Karya “Flying Boar” dipersiapkan cukup panjang mengingat karya ini menggunakan teknik yang memerlukan ketelitian dan kecermatan dalam penggunaan bahan. Konsep karya ini lebih menitikberatkan pada cita-cita manusia dalam hidup untuk berbuat lebih baik agar tujuan hidup tercapai. Meskipun hanya seperti sebuah cerita sebelum tidur pada anak-anak kita untuk meraih cita-cita setinggi langit dengan menggambarkan hal yang tak masuk akal yakni babi yang dapat terbang. Ternyata cerita itu memiliki makna yang dalam guna meraih cita-cita, sebagai bukti perkembangan ilmu pengetahuan saat ini benar-benar menjadi suatu kreativitas yang sebelumnya tak terbayangkan. Penemuan yang sebelumnya biasa bisa menjadi luar biasa, yang sepele bisa menjadi penting, bahkan yang tak ada bisa menjadi ada.

Karya ini dibuat berbahan logam kuningan. Logam ini memiliki keistimewaan tersendiri, yakni tak mudah korosi, tahan lama, dan memiliki warna yang menarik. Teknik pengerjaan dengan las, dikerjakan dengan metode berjajar dengan memotong kawat kuningan menjadi pendek-pendek dan disejajarkan tak beraturan disambung dengan las asitelin. Semoga karya ini memiliki daya seni yang dapat mempengaruhi para penikmat dengan pentingnya memberikan pengertian pada anak-anak akan urgennya cerita, cita-cita, dan harapan di masa datang yang lebih bergairah untuk diraih.

Yogyakarta, 08 Februari 2014

Timbul Raharjo

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Adalah cerita pengantar tidur bagi anak-anak ketika sebuah cerita sampai pada sesuatu yang absurd, yakni babi pun dapat terbang. Sungguh musykil, namun harapan cita-cita itu menjadi sebuah hasrat besar yang ditanamkan pada anak-anak kita untuk mencapai cita-cita itu. Harapan untuk menanamkan diri pada anak-anak untuk tidak putus asa, tidak lemah, dan dapat mandiri dalam menentukan hidup lebih baik.

Kesuksesan adalah upaya diri seseorang untuk mewujudkannya. Disadari atau tidak, kesuksesan seseorang tidak harus didasarkan pada kemampuan pikiran dan keterampilan *knowledge* saja, namun di balik itu keterampilan dalam mengembangkan mental dapat memberikan ketahanan dalam meraih cita-cita. Memang, misteri dalam meraih cita-cita tak semudah ketika dibicarakan. Kata lain yang pas adalah keuletan seseorang dalam mengarungi hidup, untuk mencapai kejayaan itu perlu mentalitas yang konstan.

Idealisasi etis yang mengarah pada tingkah laku kemuliaan akan menjadi ciri khas atau karakter seseorang dalam meraih cita-cita itu. Anggapan bahwa idealisasi itu merupakan kesetaraan kebaikan adalah nilai tertinggi dari estetika itu. Oleh karenanya, keindahan itu melekat pada diri seseorang, yakni kemampuan seseorang menyetarakan keindahan jasmani dan rohani bahkan juga aspek *rahmatan lil alamin*. Pemikiran yang realistis dan cita-cita tidak saja menjadi persoalan yang tentu harus diselaraskan agar ketimpangan antara realita yang ada dengan cita-cita yang tinggi itu menjadiimbang. Oleh karenanya, keterampilan menyelaraskan itu menjadi penting agar dapat berjalan seirama.

Idealisasi yang bertumpu pada subjek atau idealisasi subjektif sering berlawanan dengan idealisasi realistik. Pada kenyataannya akan berbeda dengan ekspektasi yang diharapkan. Ekspektasi dan realita adalah dua persoalan yang saling bergayut ketika sebuah ekspektasi tak sesuai dengan realitanya. Pada akhirnya, kemampuan seseorang menganyam kedua soal itu akan teruji pada bagaimana seorang manusia berkesempatan mengalami beban dan kewajiban dalam hidup. Sebab hal ini akan terlihat manakala seseorang dengan tingkat kecerdasan ilmu pengetahuan yang tinggi, namun rentan dengan persoalan putus asa, emosi, dan lain sebagainya. Padahal semua itu adalah ujian

hidup, apakah mampu dalam mempertahankan dan mengembangkan hasrat cita-cita itu sampai tercapai atau sebaliknya.

B. Rumusan Penciptaan

Rumusan masalah dalam penciptaan seni adalah pertanyaan kreativitas. Hal ini menyangkut bagaimana sebuah kreativitas dapat tercipta dengan sumber inspirasi yang telah ditentukan yakni babi terbang. Babi terbang sebagai sebuah fenomena penggambaran cita-cita adalah cerita yang absurd, penuh imaji main-main. Oleh karena itu, rumusan masalah kreativitasnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep flying Boar?
2. Bagaimana mewujudkan flying Boar tersebut dalam karya seni kriya?

Rumusan masalah di atas juga dimaksud sebagai pembatasan persoalan penciptaan agar fokus penciptaan sebuah karya kriya tidak melebar pada persoalan kreativitas yang lain. Meskipun yang terkait dengan teknik pengerjaan tentu akan bersaling silang pada proses pembahasannya. Sebab penciptaan kriya harus melibatkan pekerjaan yang memerlukan rentetan proses produksi relatif panjang.

C. Tujuan

1. Mengetahui makna yang terkandung dari Flying Boar?
2. Mewujudkan Flying Boar dalam karya seni kriya?

Flying Boar sebagai bentuk yang unik ditampilkan dalam keadaan menarik, bukan saja dari sumber inspirasi tetapi secara artistik dapat memberikan suguhan yang menarik. Secara visual juga menarik baik dilihat dari teknik pengerjaan maupun bahannya.

D. Metode Penciptaan

Metode penciptaan adalah cara bagaimana sebuah karya dapat terealisasi. Memang tiap diri seniman memiliki cara sendiri-sendiri untuk mewujudkan gagasan ke dalam karya seni. Susahnya adalah bagaimana gagasan itu benar-benar terealisasi, yang tidak sekadar gagasan saja. Oleh karena itu, metode penciptaan secara holistik mencerminkan bagaimana sebuah subjek seniman melakukan kegiatan penciptaan dalam bidang seni.

Masing-masing akan memiliki kasus yang berbeda. Hal ini tergantung pada siapa dan di mana seniman berkehidupan baik terkait dengan lingkungan pendidikan dan masyarakat yang mempengaruhinya. Dalam penciptaan karya Flying Boar ini saya mencoba untuk mengolah rasa dan pengetahuan tentang bagaimana membuat karya yang mencerminkan dinamika hidup, yakni cerita mitos dari seorang orang tua kepada anaknya. Terkadang mitos itu sangat susah dibuktikan, tapi dalam perspektif pendidikan memiliki fungsi tersendiri sebagai bekal hidup. Dalam metode penciptaan dapat dirinci sebagai berikut:

1. Kegelisahan untuk membuat karya.
2. Mencoba mengeksplorasi ide.
3. Mendapatkan idea sebagai sumber inspirasi.
4. Mengendapkan sebagai langkah memberi ruang konstruksi berpikir.
5. Menemukan bentuk.
6. Eksplorasi bentuk dengan sketsa.
7. Dan mewujudkannya.

1. *Eksplorasi:*

Eksplorasi sebenarnya memiliki arti yang luas. Eksplorasi adalah upaya menjadikan sesuatu berdasarkan perhitungan kemungkinan-kemungkinan yang dapat memberikan ide maupun bentuk juga pada media dan teknik pengerjaannya. Kemungkinan ide adalah yang paling mendasar, dan sebagai benih kemungkinan tersebut, pengaruh-pengaruh lingkungan yang mengelilinginya memunculkan karakter jenis ide yang akan ditetapkan. Tentu memerlukan pengembaraan pikiran dan hati untuk mencari kemungkinan ide itu. Setelah direnungkan, dipikirkan, apa yang menarik untuk dijadikan sumber inspirasi dengan konsep filosofinya. Sumber inspirasi tentu telah terbayang misalnya bentuk sebuah babi terbang yang merupakan bagian dari mitos-mitos yang dibangun untuk menyemangati generasi anak-anak dengan cerita yang menarik dan memberi semangat untuk menata mental agar dapat mencapai apa yang dicita-citakan.

Selanjutnya, kerangka berpikir kita setelah mendapatkan ide bentuk dan filosofinya, kemudian berpikir tentang pembaharuan. Sebagai pencipta karya seni, saya mencoba untuk membayangkan sesuatu yang menjadi ciri khas dalam karya seni yang saya ciptakan. Karya-karya terdahulu saya lebih suka menggunakan bahan logam,

dengan teknik kolase yang relatif sudah menjadi ciri khas saya. Kecenderungan menggunakan teknik kolase inilah yang selalu saya eksplorasi sampai pada kemungkinan pemakaian bentuk yang unik dari susunan bahan logam dengan penyambungan teknik las.

Teknik las memang kemudian yang saya eksplorasi secara lebih mendalam menjadi sarana berkarya saya. Yakni pembuatan karya dengan penyambungan secara acak potongan logam dalam membentuk karya seni. Teknologi las selalu menemui perkembangan yang lebih maju, maka pemakaian bahan kuningan menjadi daya tarik tersendiri karena tidak memerlukan proses pelapisan antikorosi, karena logam ini relatif lebih awet jika dibandingkan dengan logam besi. Maka, eksplorasi dalam teknik sebenarnya telah melekat sejak lama dalam karya-karya saya. Hanya pengembangannya akan dieksplorasi lebih jauh, yakni dengan penerapan pada bentuk hewan, seperti karya saya yang disajikan dalam laporan ini.

2. Improvisasi/Eksperimentasi

Percobaan-percobaan menemukan berbagai bentuk terutama bentuk yang unik dan menarik, diubah, dikomposisi, dan dicari sampai ditemukannya bentuk yang sesuai dengan apa yang diinginkan. Eksperimentasi tentu dimulai dengan pencarian bentuk yang menarik, meskipun eksperimentasi ini memiliki risiko gagal, namun terkadang menemukan sesuatu di luar dugaan saya. Seperti penyambungan dalam kolase kawat yang demikian banyak diperlukan metode dan teknis khusus yang paling sesuai. Tentu proses ini tidak dapat diceritakan dalam proses kerja penciptaan yang berurutan, sebab eksperimentasi dan improvisasi muncul dalam setiap tahap yang bahkan tidak terduga meskipun telah diprediksi sebelumnya. Improvisasi menurut saya berada di setiap proses dan ia akan muncul dengan sendirinya, terbuka adanya kemungkinan yang paling menakutkan dan yang paling menjengkelkan.

3. Pembentukan

Pembentukan merupakan hal yang penting dalam menciptakan karya. Pembentukan dimulai dengan bayangan bentuk yang telah melekat di pikiran saya, yakni bentuk babi terbang. Babi terbang telah menghantui pikiran saya dan melekat tak hilang

dalam proses penciptaan. Kemudian saya implementasikan dalam bentuk visual dua dimensional, yakni dengan cara dibuat sketsa terlebih dahulu. Antara bentuk dalam otak dan sketsa nyata memiliki perbedaan, sehingga tangan yang bekerja membuat sketsa harus mengikuti, menyeken otak dalam keterampilan tangan. Persoalan lain bahwa *supplay* otak terkadang kurang jelas untuk diimplementasikan oleh tangan sehingga terkadang tak pernah sinkron dan selalu gagal. Mungkin inilah yang disebut dengan “tidak *mood*”. Jika sudah terjadi sinkronisasi mungkin diimplementasikan dengan beberapa sketsa, mungkin 10 sketsa atau lebih kemudian dijejer untuk dipilih yang paling baik.

Proses selanjutnya adalah memilih sketsa yang paling sesuai dengan hati sanubari, kemungkinan beberapa sketsa bisa terpilih untuk karya yang lain. Sketsa terpilih kemudian diamati dan kemungkinan diperbaiki kembali agar lebih sesuai dengan ide awal yang telah ditetapkan. Kesesuaian sketsa yang dipilih berdasarkan pada pertimbangan-pertimbangan yang sifatnya subjektif. Bekal diri yang berupa ilmu pengetahuan seni secara holistik kemudian menyaring sketsa itu mencari peringkat yang terbaik. Hal ini disebut dengan kepekaan estetika, kepekaan rasa keindahan yang ternyata di setiap diri seniman memiliki rasa yang berbeda-beda. Seniman bisa merasakan kepekaan estetika sebagai nilai-nilai sensoris yang terkadang hal ini dipakai sebagai penilaian sentimentil atas rasa pribadi.

BAB II. KONSEP KARYA

Manusia sebagai makhluk hidup tentu memiliki fase-fase dalam hidupnya, mulai dari lahir, bayi, anak, remaja, dewasa, tua, dan mati. Demikian juga tentang lahir, menikah, punya anak, menjadi orang tua, dan mati. Hal ini adalah siklus hidup wajar manusia yang selalu mendambakan menginginkan yang lebih baik. Sebelumnya yang sepi ingin lebih ramai, yang sendiri ingin berdua, dan seterusnya. Proses itu sebagai bagian yang dilalui manusia, sebagai sebuah perjalanan hidup untuk meraih cita-cita. Cita-cita tiap diri manusia memiliki nilai yang positif, paling tidak itu cita-cita yang benar. Antara cita-cita di angan-angan yang akan dilalui dengan keadaan bisa berbeda dengan hasil pada kenyataan. Dan memang dalam proses perjalanan itu terjadi perubahan-perubahan karena pengaruh lingkungan. Seorang balita bercita-cita menjadi

penjaga “game dingdong” dengan harapan ia tak perlu membayar ketika ia bermain game itu. Atau seorang anak bercita-cita bekerja di perusahaan coklat agar ia bisa makan coklat setiap hari. Dengan demikian cita-cita adalah sebuah misteri yang diraih dengan proses dan dibentuk oleh lingkungan di mana ia meraih cita-cita itu. Oleh karena itu secara pribadi seseorang untuk meraih cita-cita perlu ketahanan mentalitas agar sampai ke sana. Bukankah babi pun juga dapat dimaknai bercita-cita terbang?

Pengharapan adalah penantian dengan kesabaran yang dirintis sejak dini. Oleh karena itu harapan demi harapan pada diri seseorang selalu berkembang dan menjadi sebuah ilusi hidup untuk diraihnya. Harapan hidup selalu menjadi *manjing* dalam jiwa manusia untuk berharap keselamatan hari ini, berharap dapat rejeki, berharap sukses dalam meraih cita-cita itu. Maka harapan itu adalah juga sebagai doa yang selalu berkata dalam hati seseorang untuk mencapainya. Harapan adalah pondasi dasar sebagai bahan utama membangun keyakinan dalam diri agar berhasil meraihnya. Dengan pondasi ini harapan kemudian tak sekadar mimpi-mimpi dalam tidur saja. Namun telah secara sadar berharap bahwa yang dilalui dengan usaha lebih keras dengan keyakinan berhasil, maka semua bisa tidak hanya menjadi sekadar mimpi saja. Tidur, melamun, maupun berkayal adalah sarana mimpi, terjaga dari tidur adalah kenyataan, perkara berhasil dan tidaknya tergantung pada seberapa keinginan mimpi itu.

Berhasil dan tidaknya sebuah cita-cita pada akhirnya tergantung kepada diri masing-masing, meskipun manusia telah dilahirkan dengan porsi dan posisi yang telah ditentukan oleh Tuhan. Namun hal ini adalah misteri yang tak seorang pun mengerti dan tahu tentang hari esok. Ketahanan untuk meraih cita-cita itu menjadi penting, maka Tuhan telah memberi porsi untuk bertahan. Posisi keberhasilan seseorang yang ulet itu berarti Tuhan memberi atau menciptakan seseorang itu dengan keuletan. Ternyata, usaha cita-cita itu pun adalah bagian dari rahmat Tuhan pada masing-masing manusia. Garis keberhasilan hidup adalah takdir manusia, yang diberi takdir kemampuan menjalani hidup dan segala sesuatu yang membuat berhasil atau gagal. Padahal kegagalan dan keberhasilan hidup juga menjadi misteri. Sebab baik berhasil maupun tidak, tidak hanya selamanya ditentukan ketika memiliki harta yang banyak dan memiliki pangkat yang tinggi. Keberhasilan hidup adalah relatif, sederhana, tapi tenang, aman, dan nyaman.

Relativitas keberhasilan itulah yang menjadi cita-cita pada diri manusia, masing-masing memiliki ukuran yang berbeda.

BAB III. PROSES PERWUJUDAN

Proses perwujudan karya dalam penciptaan Flying Boar yakni sebuah pemikiran yang muncul dari intuisi dan cita-cita dari sebuah pemikiran saya. Maka, dalam perwujudannya pun melalui berbagai proses. Perwujudan dalam benak dan pikiran saya telah terkonstruksi sebuah bentuk dami masih abstrak yang telah tergambar secara visual dalam mata pikiran saya, yakni sebuah wujud yang terbayang sebagai kesatuan baik dari ide, teknik, dan ukurannya. Ide berupa bentuk babi dengan sayap, bahan dengan logam kuningan, teknik las, dan ukuran yang mudah dalam penanganannya.

Dalam mewujudkan karya terpikir bahwa untuk proses wujud adalah dari asal mula wujud itu ada, yang memerlukan landasan pacu yakni sebuah templet-templet untuk memicu atau menyangatkan kemungkinan yang harus dikerjakan. Kemungkinan bentuk, kemungkinan teknik, bahkan secara kreatif berbagai kemungkinan dan teknik lain dapat dicapai, diperbaiki, ketika proses berjalan. Penemuan persolan yang kemudian dilakukan perbaikan adalah sebuah proses yang menarik. Karya yang dihasilkan mencerminkan diri senimannya, bahkan penemuan itu yang dapat menjadi ciri pribadi seorang seniman.

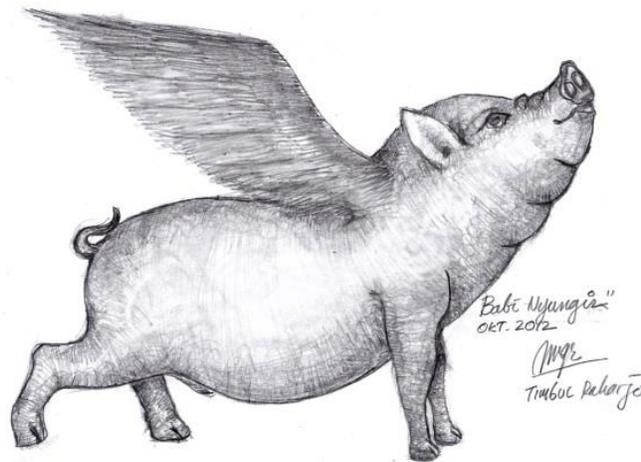
A. Sumber Acuan



Gambar 1. Streamyx, sebuah pengandaian akan sebuah alur hidup, digambarkan dengan babi terbang.
(Sumber: <http://www.downgila.com/2011/08/streamyx-equal-pig-part-1.html>)

B. Sketsa Alternatif

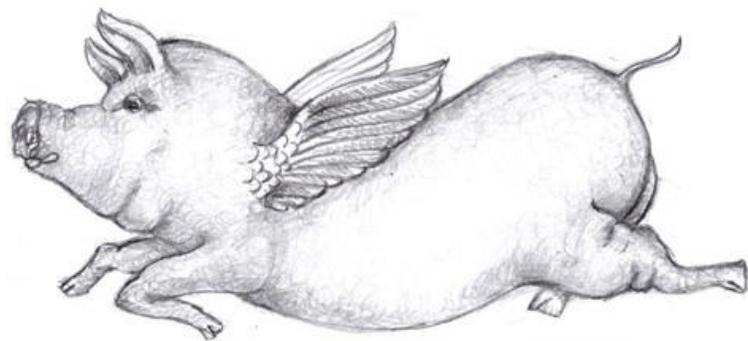
Sketsa alternatif merupakan eksplorasi bentuk dalam sajian pencarian, bentuk yang mana sesuai dengan karakter dan kaidah seni terbaik. Dalam eksplorasi tentu juga berpikir masalah ide, inspirasi awal, yakni babi terbang yang memiliki bentuk dan karakter yang baik.



Gambar 2. Sketsa Alternatif 1.



Gambar 3. Sketsa Alternatif 2.



TEMBANG
17 OKTOBER 2012

Timbul
TIMBUL RAHARJO

Gambar 4. Sketsa Alternatif 3.



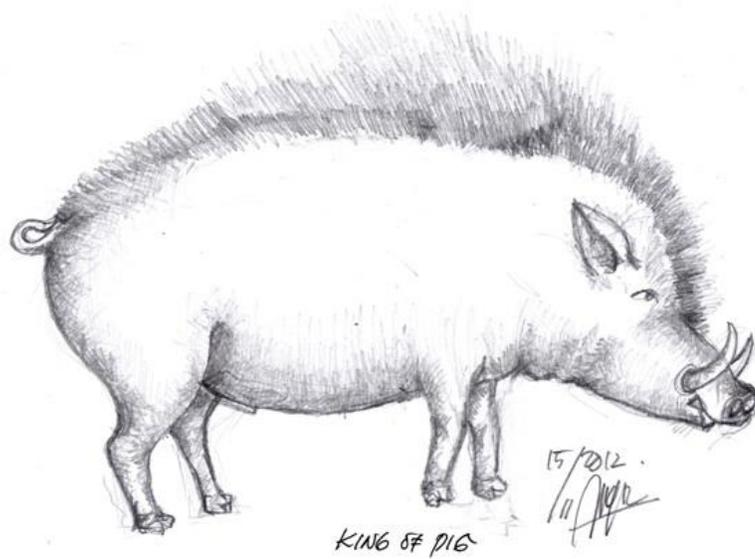
PRIMATOR PIG
16 OKT 2012

Timbul
TIMBUL RAHARJO

Gambar 5. Sketsa Alternatif 4.



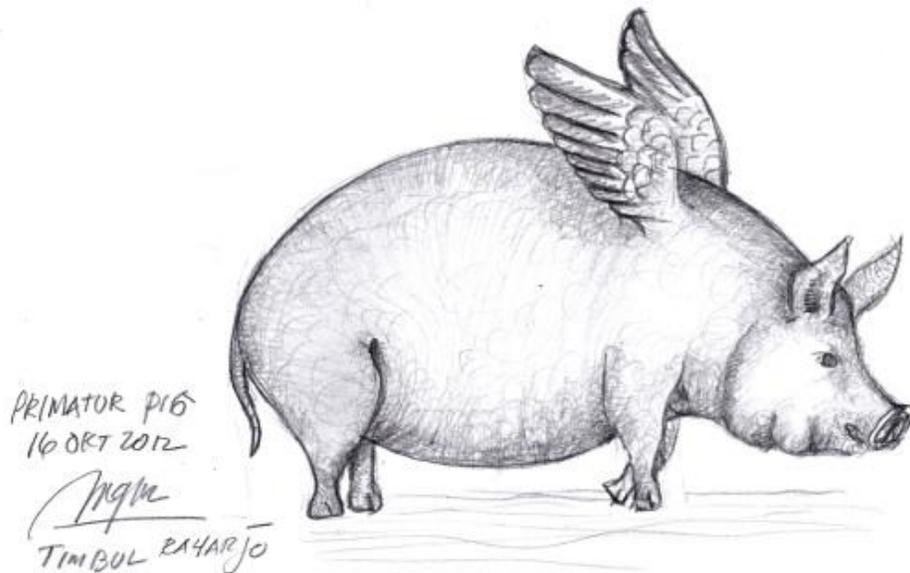
Gambar 6. Sketsa Alternatif 5.



Gambar 7. Sketsa Alternatif 6.

C. Sketsa Terpilih

Sketsa terpilih merupakan hasil pertimbangan, seperti disebutkan di atas pertimbangan alternatif dari beberapa gambar yang telah dibuat sesuai dengan tingkat kemampuan saya. Meskipun pada dasarnya saya berhasrat semua atas sketsa yang saya buat, namun dalam penciptaan ini saya membatasi diri untuk memilih sketsa terbaik yang saya anggap sesuai dengan hasrat dan minat saya. Maka, saya membuat kalkulasi atas kriteria sketsa yang saya buat itu dengan pertimbangan *basic design* dan sudut pandang artistik saya. Sehingga dipilih sketsa nomor empat, dengan pertimbangan memiliki kesederhanaan bentuk dan kesesuaian teknik pengerjaan dan terbayangkan memiliki kualitas yang baik.



Gambar 8. Sketsa Terpilih.

D. Proses Pengerjaan

Proses pengerjaan adalah hal yang penting dalam mewujudkan fisik tiga dimensional. Memang pengerjaan karya seni kriya memiliki kekhasan tersendiri, yakni proses tak sekadar menggambar saja layaknya seni gambar lukis, ornamen, dan lainnya.

Namun menggunakan berbagai tahap pengerjaan yang lengkap karena hasil akhir yang disajikan adalah bentuk tiga dimensional. Maka, tahapannya adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan Model

Model adalah sebuah pencarian dari dua dimensional yang telah ditetapkan menjadi bentuk tiga dimensional. Gambar adalah sebuah kepandaian dalam menipu mata sehingga tampak menjadi tiga dimensional, namun senyatanya ia adalah ilusi belaka. Maka, peran prototype adalah upaya menyatakan gambar ilusi menjadi kenyataan. Karya kriya ini memang memiliki tingkat pembuatan yang tergolong komplit, yakni bermula dari angan-angan, diolah melalui bentuk sketsa, desain, prototype, dan hasilnya. Pada tataran lebih dalam dapat dijumpai pada produk seni terapan yang harus memikirkan masalah fungsi dan bagaimana produk itu bekerja.

Pembuatan model menggunakan bahan dengan rangka besi dan kawat yang kemudian dibalut dengan tepung kaolin dan gypsum. Bahan ini mudah didapat dan gampang dibentuk, tinggal mengurangi dan menambah saja atas bentuk yang kurang sesuai dengan keinginan. Bahan ini juga sangat baik dalam menahan panas saat melakukan pembentukan dengan besi yang saya beri nama kolase kawat kuningan, yakni cara yang efektif untuk menghasilkan bentuk.



2. Proses Kolase

Perlu disampaikan bahwa teknik ini saya kembangkan lebih lanjut dari teknik yang pernah dikerjakan oleh seniman lain. Hanya saja bahan dan teknik pengelasan

memerlukan tingkat ketelitian tersendiri terutama dalam mengatur irama las dan penataan kawat kuningan yang dibuat. Kuningan ditata di atas model yang terbuat dari gypsum, sifat gypsum yang mampu menahan panasnya api las dan mudah dihancurkan menjadi keuntungan tersendiri dalam proses penghilangan atau penghancuran model setelah bagian permukaan telah tergantikan dengan kawat kuningan itu. Sistem pengelasan dengan menggunakan model las asitelin yakni sistem las yang tergolong teknologi lama dengan bantuan pijer untuk lebih mengencerkan pengisi kuningan agar merekat satu sama lain. Memang keistimewaan karya ini salah satunya adalah tingkat kerumitan dalam mengelasnya.

3. *Finishing*

Finishing adalah sentuhan akhir pada karya, yakni membersihkan karya yang terbuat dari kuningan itu dari kotoran pijer dan kerak dari sisa-sisa pengelasan yang masih menempel. Biasanya, bentuknya kehitaman karena pengaruh oksidasi yang masih melekat, maka kemudian dibersihkan dengan cara mencuci dengan sabun. Sabun yang dipakai bertujuan melarutkan lemak berupa minyak yang masih menempel pada karya itu.

Untuk mempercepat pembersihan digunakan sikat besi untuk memudahkan atau mengangkat kotoran yang masih menempel pada permukaan terutama akibat dari oksidasi, jenis ini sulit dihilangkan. Digunakan bahan pelarut logam yakni asam klorida atau disingkat HCL, zat ini berbentuk cair yang berfungsi untuk mengikis logam sehingga kotoran ikut terkelupas. Dengan bantuan sikat logam tadi, sambil dicuci, maka akan menghasilkan logam kuningan yang bersih dan berefek keemasan. Kemudian dikeringkan sampai permukaan tidak terdapat air yang masih menempel untuk kemudian dicoating dengan Poliuretan, yang umumnya disingkat PU. Apa pun polimer yang terdiri dari sebuah rantai unit organik yang dihubungkan oleh tautan uretana (karbamat). Polimer poliuretan dibentuk oleh pereaksian sebuah monomer yang mengandung setidaknya dua gugus fungsional isosianat dengan monomer lainnya yang mengandung setidaknya dua gugus alkohol dalam kehadiran sebuah katalis. Perumusan poliuretan meliputi kekakuan, kekerasan, serta kepadatan yang amat beragam. Bahan ini cocok untuk membungkus karya agar terhindar dari karatan akibat oksidasi.

4. Hasil Karya dan Penyajian

Karya disajikan dalam acara pameran di Utaradit University Thailand. Hasil karya memenuhi kriteria yang saya inginkan yakni keunikan dan nilai filosofi yang sesuai apa yang saya pikirkan. Karya ini memiliki kekuatan warna kuning yang menarik perhatian dan tingkat kerumitan yang juga menarik perhatian pada saat dipamerkan di Thailand. Saat ini karya dikoleksi oleh seorang doktor yakni Dr. Jirawat Phirasant, seorang pemilik galeri di Phisanulok Thailand.



Gambar 9. Hasil Karya Berjudul **Flying Boar** yang dipamerkan di Galeri Uttaradit Rajabath University Uttaradit Thailand. Bahan kuningan, ukuran 63x36x34 sentimeter, dibuat tahun 2013.



Foto Bersama dengan Wakil Walikota Uttaradit dan Presiden Uttaradit Rajabath University dalam pameran.

BAB IV. PENUTUP

Inti dari karya yang saya sajikan adalah bentuk ekspresi pribadi mulai dari intuisi yang ada dalam sanubari, menemukan ide, proses perwujudan sampai pada penyajian. Hasil akhir bukanlah tujuan saya sebab sebagai seniman saya tak akan pernah puas untuk berkarya, namun proses itu yang mendidik saya menemukan hal-hal yang tak terduga, menarik atau menyenangkan. Semua itu adalah proses perwujudan yang secara holistik mewakili jiwa saya dalam momen saat tertentu. Maka, nilai-nilai filosofi yang saya sajikan untuk mendukung karya ini juga keluar secara spontan atas pengamatan dengan kepekaan mendidik anak dengan cerita raihlah cita-citamu setinggi langit bahkan sampai babi pun bisa terbang.

**LAMPIRAN:
KATALOG PAMERAN: Thai-Indonesia Art Exchange Exhibition 2014
KATALOG PAMERAN LIHAT PADA HAL 57.**



**Timbul
Raharjo**

Timbul Raharjo, lahir di Kasongan Bantul Yogyakarta tanggal 08 Nopember 1969. Tahun 1987 masuk Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan lulus tahun 1992. Saat ini menjadi staf pengajar pada Jurusan Kriya FSR ISI Yogyakarta. Pengalaman berpameran antara lain:

- Pameran Festival Kesenian Yogyakarta
07 Juni -15 Juli 2012
- PAMERAN SENI VISUAL: MEMAKNAI PUSAT
Pameran Foto, Sketsa, Sejarah, dan Karya Seni
Rupa Tentang Tugu Jogja Di Jogja Gallery Jl
Pekapatan No. 7 Alun-alun Utara Yogyakarta,
berlangsung 21 Juli -20 Agustus 2012
- Pameran Tunggal berjudul "PEGASUS DI
MALJOBORO" Pameran outdoor diselenggarakan
di sepanjang trotoar Maljoboro, dalam rangka
Hari Jadi Kota Yogyakarta, dari tanggal 5-20
Oktober 2012
- Pameran Pekan Kriya 2012 dari tanggal 10-16
Nopember 2012 di Galeri ISI Yogyakarta
- Pameran Nasional "Reposisi" Kriya Indonesia
di Galeri Nasional Indonesia Jakarta 14-24
September 2012
- Pameran Pekan Kriya di Galeri ISI Yogyakarta
15-25 Nopember 2012
- Pameran di AUBS Surabaya 2013
- Pameran di Kusateng Jakarta 2013
- Pameran Gagah Ekspresi di Gedung Galeri Lepas
Yogya 2013
- Pameran Bazar Seni Jakarta 2013

