



COKRO MANGGILINGAN
Penciptaan Karya Seni Rupa dalam Rangka
**PAMERAN NASIONAL SENI KRIYA
KONTEMPORER**
Di House Of Sampoerna Surabaya 15 Juli s/d 09 Agustus 2008

Laporan ini sebagai salah satu pertanggungjawaban proses pembuatan karya yang berjudul
“Cokro Manggilingan” untuk melengkapi catalog formal pameran Nasional Seni Kriya Kontemporer di
Surabaya sekaligus memenuhi syarat penilaian angka kredit di ISI Yogyakarta

Oleh,
Timbul Raharjo
NIP. 19691108 1993 031 001

SURAT KETERANGAN KEBERADAAN KARYA

Menerangkan bahwa,

1. Nama : Timbul Raharjo
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. Parantritis 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 : "Cokro Manggilingan"
2. Ukuran : 100x110x40 CM (tiga demensional)
3. Bahan : Logam besi ring
4. Tahun : 2008
5. Dipamerkan pada : **Pameran Nasional Seni Kontemporer** di House of Sampurna Taman Sampurna 6 Surabaya-60163 Indonesia. Tanggal 15 Juli s/d 09 Agustus 2008.

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
ISI Yogyakarta



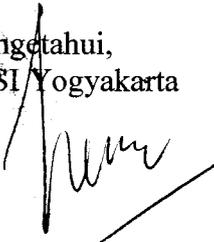
Dr. Suastiwi, M. Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

Yogyakarta, 12 Agustus 2008
Yang berkompeten



Timbul Raharjo
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
PENILAIAN KURATOR.....	2
DAFTAR ISI.....	3
KATA PENGANTAR.....	4
BAB I. PENDAHULUAN.....	5
A. Latar Belakang.....	5
B. Masalah.....	6
C. Tujuan.....	6
D. Metode Penciptaan.....	6
BAB II. KONSEP KARYA.....	7
BAB III. PROSES PERWUJUDAN.....	8
A. Sumber Acuan.....	9
B. Sketsa Alternative.....	11
C. Sketsa Terpilih.....	13
D. Proses Perwujudan.....	14
1. Pembuatan Model.....	14
2. <i>Welding</i>	14
3. <i>Finishing</i>	15
4. Hasil karya dan Penyajian.....	17
BAB IV. PENUTUP.....	17
LAMPIRAN KATALOG	

KATA PENGANTAR

Pameran merupakan alat komunikasi dengan pihak lain guna mengerti apa maksud dan tujuan dari karya yang dipamerkan. Karya “Cokro Manggilingan” adalah sebuah karya seni kriya yang berusaha tampil dengan konsep tentang kehidupan. Kehidupan layaknya roda, yakni roda kehidupan. Karya ini divisualisasikan dalam bentuk abstrak, sehingga dalam memahami karya yang disajikan dieksplanasikan secara detail apa makna dan tujuannya sebagai konsepnya.

Melalui penciptaan yang cukup panjang dengan mengumpulkan berbagai sumber sebagai inspirasi baik bentuk maupun konsepnya. Tentu dalam hal ini bentuk tidak terpicu oleh keberadaan bentuk alam yang ada, namun imajinasi dalam alam pikiran sebagai bagian mimpi dan cita-cita. Teknik perwujudannyapun dimulai dari angan-angan bentuk dan teknis yang dapat mewakili roda kehidupan itu. Baik dan buruk dalam hidup sebisa mungkin dapat terwadahi dari perenungan jiwa atas jalannya kehidupan. Bukankah hidup dan mati adalah ketentuhan Allah.

Sangat menarik untuk berbicara masalah kehidupan, yang diwujudkan dalam sebuah karya seni. Teknik yang diterapkan memiliki tingkat kerumaitan tinggi untuk memunculkan karakter yang unik dan menarik dalam perwujudannya. Melalui proses yang panjang ini ditampilkan ucapan terima kasih kepada semua pihak terutama panitia “Pameran Nasional Seni Kriya Kontemporer”. Pada akhirnya, tentu kelebihan dan kekurangan mohon kritikan dari masyarakat.

Terima Kasih

Yogyakarta, 09 Agustus 2008

Timbul Raharjo

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hubungan manusia dengan alam dan Tuhannya memiliki kekhususan tersendiri pada setiap individu. Berkat rahmadNya, manusia merasa lebih berharga dan membuat hati tenang dan bahagia, serta jangan lupa bersyukur. Manusia hanyalah salah satu makhluk Tuhan, dan ternyata manusia diciptakan untuk menjadi penguasa bumi, memanfaatkan bumi bagi kehidupannya. Jalan kehidupan masing-masing manusia ditentukan oleh kemampuan beradaptasi dengan alamnya. Mereka hidup secara individu, social dalam masyarakatnya, serta dilingkupi keyakinan-keyakinan akan kuasa alam semesta. Bagi yang sadar hidup itu hanyalah *sakdermo*, ikut apa pemberian dari Tuhan, dibarengi dengan berdoa dan berusaha. Hanya sekarang diperlukan, bagaimana manusia dapat mensyukuri nikmat itu? Jawabnya ada pada hati masing-masing yang paling dalam pada diri setiap manusia.

Barang kali Tuhan mulai enggan melihat tingkah manusia yang kurang mensyukuri atas nikmatNya itu. Maka ujiannya adalah naik dan turun dalam kehidupan yakni keadaan sukses, biasa, maupun kekurangan. Tiga gradasi hidup itu ada dua perbedaan yang menyolok dalam dua persoalan yakni baik dan buruk, kaya miskin dan juga ada penyeimbang sebagai ambigonya yang ternyata mampu memberikan solusi atas perbedaan yang menyolok itu. Saya sangat menyadari akan baik dan buruk, kaya miskin namun jika keterlalu berdapak kurang baik seperti terlalu baik atau telalu buruk, maka saya akan pilih yang sedang-sedang saja sebagai solusinya.

Karya seni berjudul Cokro Manggilingan, terinspirasi dari sebuah pusaka wacana Jawa. "*Cokro Manggilingan*" sebuah filsafat adiluhung yang sangat dalam maknanya. untuk mencapai ketentraman lahir dan batin. Secara fisik, Cokro (cakra) itu merupakan sebetuk lempengan bulat bergerigi dan tajam seperti ujung pada panah Janoko atau juga kelengkapan senjata tokoh wayang raja Darawati "Sri Bathara Kresna". Sementara Manggilingan itu sendiri bermakna berputar atau perputaran. Cokro Manggilingan ini menganalisa siklus hidup manusia, perputaran masa, serta peralihan nasib manusia yang sangat sulit diprediksi.

Hidup ini laksana cakro yang berputar. Ia akan terus berputar dan hanya akan terhenti apabila ada kehendak dari Tuhan Sang Pencipta. Terkadang kita akan berada di bawah sehingga harus bersabar dan tawakal. Tapi percayalah, pada saat yang tepat dengan usaha dan doa, bisa naik ke tengah atau samping. Perputaran waktu dan nasib juga memungkinkan orang yang berada di tengah dapat naik ke puncak. Akan tetapi, waspadalah bila sudah di puncak, manusia setelah mendapat “lebih” sering kali lupa diri, “aku” nya makin tinggi. Jangan sekali-kali merasa kuasa hingga lupa diri dan takabur. Itu sebabnya para *pinisepuh* yang bijak menambahkan nasehat: *aja sok adigang-adigung-adiguna*. Singkatnya: jangan sok, mentang-mentang berkuasa lalu berbuat semaunya, lebih-lebih mematikan rasa. Bila rasa dinihilkan, muncul sikap sok berkuasa, dan akhirnya lahir tingkah laku yang tidak terkontrol (*pethakilan*). Kalau sudah sampai taraf *pethakilan*, tinggal tunggu waktu kapan dirinya terjerembab oleh tingkahnya sendiri.

Sama dengan air sebagai bagian dari unsur makrokosmos, ia akan selalu mengalir dan berputar. Lalu turun lagi ke bumi, mengalir kembali ke laut. Tidak mudah bagi air untuk mengalir ke laut. Bisa saja mengalir pelan bahkan dibendung dalam jangka waktu yang lama. Air juga dikonsumsi oleh manusia dalam sebuah rotasi organis yang alamiah. Air adalah symbol kehidupan dan salah satu lambang dari Cokro Manggilingan.

Dalam penciptaan karya ini sejauh yang saya ketahui belum ada yang mengambil inspirasi ini. Meskipun ada tentu dalam ekspresi, bentuk, dan karakter karya yang berbeda.

B. Masalah

1. Bagaimana konsep Cokromanggilingin dapat diwujudkan karya seni rupa tiga dimensional ?
2. Bagaimana Proses Perwujudannya ?

C. Tujuan

1. Mewujudkan karya dari konsep Cokro Manggilingan
2. Melakukan tahapan proses perwujudan

D. Metode Penciptaan

Diawali dengan metode eksplorasi sebagai bagian dari proses penetapan tema, ide, dan tentu judul karya. Hal ini untuk memberikan gerak berfikir berimajinasi menanggapi dan menafsirkan terhadap tema yang telah ditentukan. Tema dipilih dari perenungan atas sesuatu hal tentang roda kehidupan. Dilanjutkan dengan eksperimentasi dengan memilih,

membedakan, mempertimbangkan, dan menciptakan harmonisasi serta perbedaan, maka ditemukan sebuah formulasi sebagai acuan dasar pembuatan karya itu. Selanjutnya mewujudkan formulasi itu dalam sebuah sajian visual.

Percobaan yang telah dilakukan dieksplorasi kembali untuk menentukan bentuk yang utuh sebagai karya seni. Dengan menggabungkan berbagai *unsure* visual akan ditemukan harmonisasi dan memberikan nilai artistic. Nilai artistic dapat ditentukan dari proses berkesenian yang cukup, kreativitas menjadi *unsure* penting dalam menemukan nilai *artistic* itu.

Lain halnya dengan pembuatan karya dengan metode lain namun tujuannya sama, yakni diperlukan persiapan berupa pengamatan dan pengumpulan informasi dan gagasan. Elaborasi menetapkan gagasan pokok melalui analisis, abstraksi, generalisasi, dan transmisi. Kemudian sintesa untuk mewujudkan karya seni, material, dan penyelesaian.

Metode Penciptaan di atas memberikan rambu-rambu alur proses dari gagasan sampai wujud jadi. Memadukan dua hal yakni wacana dan wujud visual, dua hal yang sangat terkait, wacana sebagai dasar terbentuknya sebuah karya. Antara wacana dan visualisasi terdapat proses perwujudan untuk mencapai representasi karya sebenarnya.

BAB II KONSEP KARYA

Kehidupan penuh dinamika kadang di atas kadang di bawah. Jangan menangis ketika dilanda kesusahan, kemiskinan, namun *Eling lan waspodo* ketika banyak harta. Manusia lupa ketika mengalami kejayaan, dengan apalagi berkesempatan mengeruk uang rakyat mengabaikan aturan kebenaran hidup. Ia akan diam dan terus tanpa mempedulikan akibat nanti, sebab hidup adalah *Cokro Manggilingan* saatnya nanti tindakan jahat akan menemui balasannya. Hidup terus berputar seperti energy listrik yang naik turun ketika kondisi turun ia akan menyesal dengan apa yang telah di perbuat, jika sedang di atas dengan kemewahan ia akan lupa daratan. Oleh karenanya dinamika hidup itu dijalani dengan sedang-sedang saja, maka semua akan dirasa baik dalam menyikapinya.

Semua berjalan bergantian dan bergilir, sesuai dengan hukum alam yang berlaku. Orang Jawa menyebut *nuting jaman kelakone*. *Bungah susah, bathi rugi, padhang peteng* adalah warna-warni yang senantiasa menghiasi kenyataan hidup sehari-hari. Antara satu dengan yang lainnya, masing-masing saling melengkapi dan saling membutuhkan.

Perubahan yang terus-menerus berlangsung itu disikapi orang Jawa dengan ungkapan *aja gumunan, aja kagetan, lan aja dumeh*. Itulah intisari ajaran cokro manggilingan, yang menguraikan tentang siklus kehidupan umat manusia.

Situasi mutakhir yang penuh kejutan dan pergolakan ini sering membuat orang kehilangan pijakan, sehingga kehidupannya tidak terarah. Seharusnya orang mengetahui hakekat hidup atau *wikan sangkan paraning dumadi*. Pengetahuan mendasar mengenai asal-usul kehidupan dan orientasinya perlu diketahui oleh setiap insan. Dengan harapan kehadiran manusia di muka bumi ini akan memahami jati diri dan makna hidupnya. Bagi orang Jawa *urip mung mampir ngombe* yang bermakna bahwa hidup ini bersifat sementara. Masih ada kehidupan setelah kematian yang dinamakan dengan istilah jaman *kelanggengan*. Untuk mencapai kesuksesan di jaman *kelanggengan* itu, maka manusia hendaknya mengutamakan pekerti, pakarti dan pakerti, yang berupa amal kebaikan.

Cokro Manggilingan ini memberi petunjuk pada sekalian manusia supaya melakukan kebajikan dalam hidupnya. *Mumpung jembar kalangane, mumpung padhang rembulane*, kesempatan masih terbuka seluas-luasnya. Inilah jawaban atas pernyataan *kanggo seba mengko sore*, yang mengandung makna untuk mencapai *khusnul khatimah*.

BAB III. PROSES PERWUJUDAN

Perwujudan karya adalah proses setelah tema dan konsepnya didapat. Sebuah proses yang panjang, dimulai dari perenungan jiwa, eksplorasi bentuk, sampai pada proses perwujudannya. Ini adalah bagian penting dari proses berkesenian, sekaligus bagian terberat dan sekaligus teringan. Terberat yang berarti perlu ketekunan dan ketelatenan dalam membuat, sekaligus teringan karena tinggal pekerjaan fisik saja, sebab konsep juga menguras energy spikis tersendiri. Perwujudan diawali dengan melihat sumber acuan bentuk yang saya ambil sebagian besar dari internet, kemudian dilanjutkan dengan sketsa alternative, sketsa terpilih, dan proses pembentukan sampai finishing.

A. Sumber Acuan

Data acuan berupa materi visual berupa foto, sketsa, atau apapun sebagai barang acuan untuk eksplorasi bentuk, sebagai berikut:



Gambar 1. Cokro Manggilingan dengan konsep sebagai berikut: jangan macam-macam, jangan terlena, jangan nakal, kapan saya jadi orang baik?. Bentuk cokro ini adalah senjata Kresno dalam cerita pewayangan.
(mujadahistiqomahselapanan.wordpress.com)



Gambar 2. Roda kehidupan, sebuah perputaran hidup yang dikaitkan dengan nasib manusia dengan perhitungan *zodiac* dan jenis masa sesuai dengan lambang hewan pada tahun tertentu. Diyakini bahwa, setiap perputaran tahun membawa nasib dan keberuntungan tersendiri, sesuai dengan sifat dan karakter *zodiac* yang dimiliki pada masing-masing manusia. (vivi-kusumawati.blogspot.com)

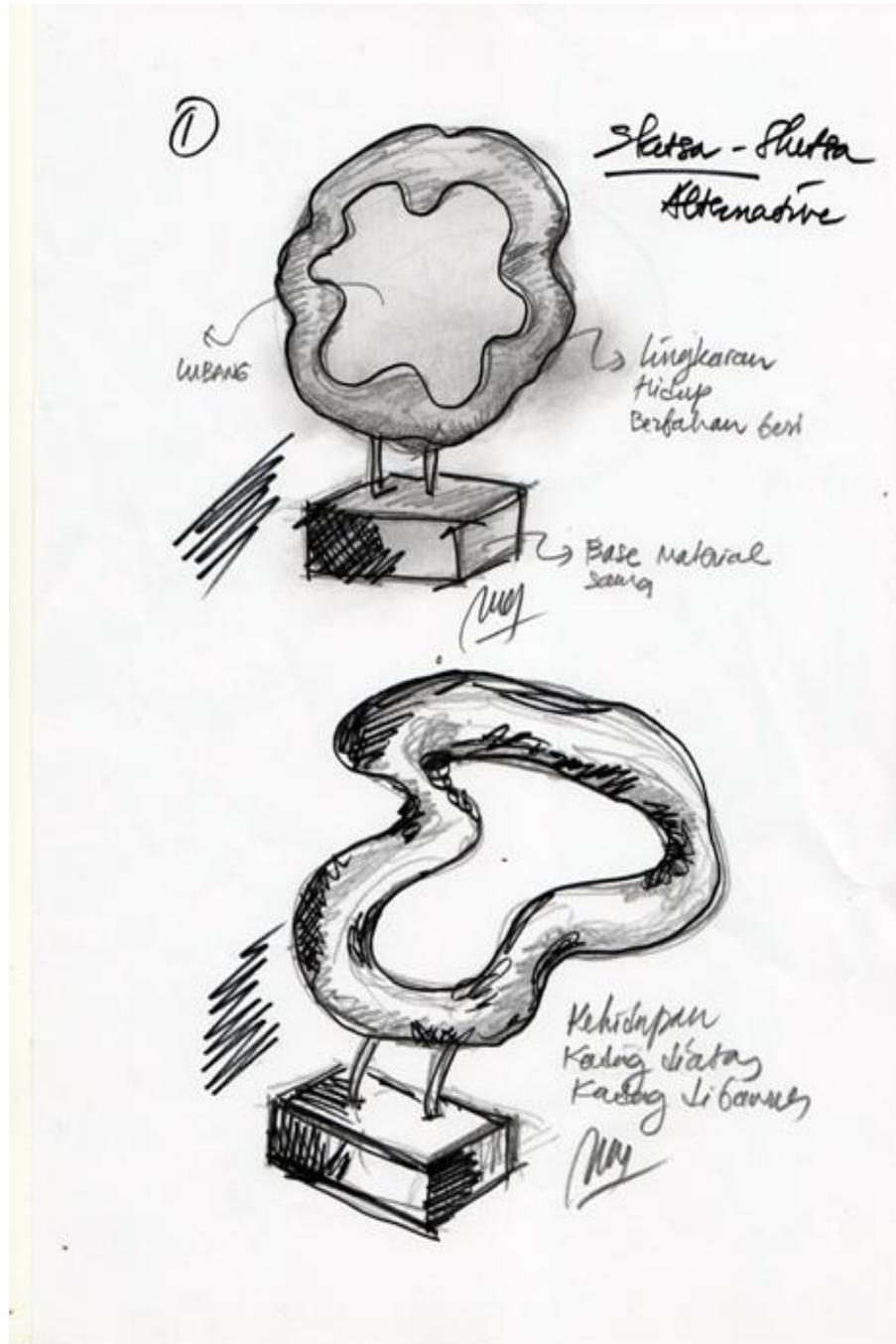


Gambar 3. Bentuk patung *abstract outdoor*, terlihat bentuk yang melingkar-lingkar satu sama lain pada titik tertentu akan saling berhubungan seperti roda kehidupan. (goviolet.com)



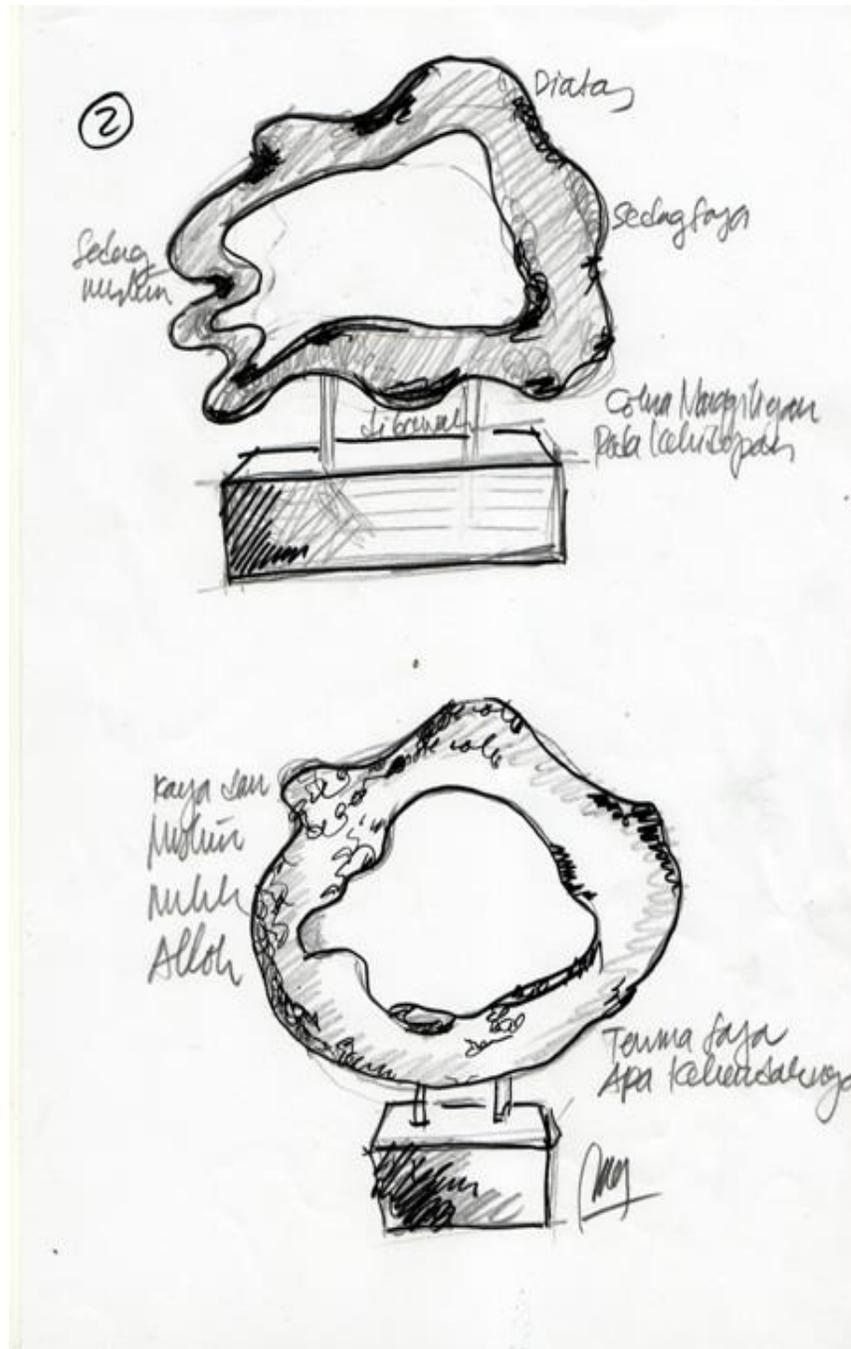
Gambar 4. *The View Modern Sculpture* adorns the beautiful gardens at Robert Adam designed Fitzroy Square. A sculpture by Naomi Blake in Fitzroy Square Garden (nowpublic.com)

B. Sketsa Alternative



Gambar 5. Sketsa alternative

Sketsa alternative di atas memiliki bentuk yang saling terkait melingkar saling bertemu. Mempresentasikan bentuk alir kehidupan yang melingkar saling bertemu, itulah perjalanan hidup.



Gambar 6. Sketsa Alternative

Hampir mirip dengan sketsa terdahulu namun sedikit memiliki perubahan bentuk yang lebih *artistic*. Pada sketsa terakhir memiliki kesesuaian dengan nilai artistik menurut saya.

C. Sketsa Terpilih



Gambar 7. Sketsa alternative
Sketsa di atas merupakan bentuk yang dipilih untuk diwujudkan menjadi karya.

D. Proses Perwujudan

1. Pembuatan Model

Model memiliki peran yang penting dalam pembuatan karya Cokro Manggilingan ini, yakni bentuk prototype sesuai dengan aslinya yang dipakai sebagai dasar penentuan bentuk karya ini. Bahan model menggunakan *gypsum* dengan rangka besi beton dan kawat. Model dikerjakan dengan teknik *eddie value* untuk mencapai bentuk yang diinginkan.

Model adalah satu jenis, bentuk, atau contoh dari karya awal yang berfungsi sebagai contoh, asas, lambang, atau standard untuk kategori yang sama. Dalam banyak bidang, ada ketidakpastian besar apakah model akan benar-benar melakukan apa yang diinginkan. Model sering memiliki masalah tak terduga. Sebuah model sering digunakan sebagai bagian dari proses awal untuk mengeksplorasi alternatif desain, teori tes dan konfirmasi kinerja sebelum produksi mulai dari karya itu. Prototype belum tentu sesuai dengan spesifik sketsa alternative. Sebagai contoh, model digunakan untuk mengkonfirmasi dan memverifikasi rasa artistic akan berusaha untuk memverifikasi kinerja atau kesesuaian pendekatan artistic itu.

2. Welding

Pengelasan pada karya ini dengan cara menyambungkan bentuk ring satu demi satu untuk mendapatkan bentuk sesuai dengan model di atas. Mungkin dalam beberapa hal pengelasan memerlukan eksplorasi dalam merangkai dan menyesuaikan ruang dan besaran ring. Terkadang jika tidak cermat beberapa ring dilakukan pemotongan-pemotongan, hal ini menyebabkan ketidak seusaian deretan ring itu dengan ruang yang diisi. Pengelasan memerlukan tingkat ketelatenan yang tinggi, sebab keunikannya ada pada tingkat karakter bentuk dan tingkat kesulitan yang tinggi. Pengelasan dilakukan dengan las karbit atau asitelin yang dilakukan secara bertahap dengan bantuan lem kayu untuk mensejajarkan terlebih dahulu ring logam yang akan di las.

Lokasi pengelasan ada di studio perupa, studio dilengkapi dengan peralatan berupa alat las, dan ruang pembentukan model. Rangkaian kerja dalam mengelas memerlukan waktu yang paling lama yakni kurang lebih 2 minggu. Pengelasan dengan bahan asitelin memiliki tingkat efektivitas sebab dapat dengan *hand made* dan terlihat jelas posisi ring yang dikaitkan satu sama lain.

3. *Finishing*

Finishing menggunakan jasa *electroplating* dalam pelapisan galvanis. Pengerjaannya harus dibersihkan terlebih dahulu logam yang karatan akibat dari oksidasi udara, juga kotoran akibat dari proses las. Dichelup pada air elektrolit yang dapat membersihkan secara otomatis kotoran yang masih menempel pada permukaan logam. Kemudian dilakukan penyelupan dengan cara *electroplating* melapisi galvanis, setelah selesai di lapisi *powder coating antic* yang melapisi seujur badan karya. Dengan memilih warna *silver antic* ditemukan jenis finishing yang berkarakter kuat padat dan berakson logam.

4. Foto Hasil Karya

Karya ini saya buat dengan bentuk abstrak berlobang di tengahnya, secara bentuk saya berhasil membuat bentuk mewakili *cokromanggilingan*. Inspirasi ide cakra diwujudkan dalam bentuk patung tiga dimensional, dengan sketsa awal sebagai alternatif sketsa, yang kemudian dibuat lembar kerja sebagai acuan bentuk. Dalam pembuatannya menggunakan model dan menempelkan logam ring dengan cara di las pada dinding model itu. Tampak lekukan menyerupai sisik yang saling bergandengan membentuk karakter karya yang unik. Pada akhir proses dilapisi dengan galvanis dan beri warna *silver powder coating* dan *piu* (pelapir transparan) untuk lapisan akhir.

Secara keseluruhan karya ini berhasil baik secara bentuk dan teknis. Pada pencarian bahan ring sedikit mendapat kendala, yakni di toko besi utamanya di wilayah Yogyakarta stoknya tidak banyak harus mendatangkan dari Semarang dalam pengadaannya.



Gambar 8. Karya berjudul Cokro Manggilingan

Judul Karya : “Cokro Manggilingan”, Ukuran: 100x110x40 Cm (tiga demensional), Bahan : Logam besi ring, Tahun : 2008, Dipamerkan pada : Pameran Nasional Seni Kontemporer di House of Sampurna Taman Sampoerna 6 Surabaya-60163 Indonesia, Tanggal 15 Juli s/d 09 Agustus 2008. Karya yang ditampilkan bentuk menyurupai lingkaran yang tergabung dengan liku-liku disetiap tubuh karya ini. Melambangkan ada suatu perubahan disetiap kehidupan di dunia ini.

5. Penyajian

Karya ini disajikan dalam sebuah pameran bersama di Surabaya, dengan tema *Craft Speak*. Pameran Nasional Seni Kriya Kontemporer 15 Juli s/d Agustus 2008. Berkat kerjasama yang manis dengan pihak Sampoerna diberi kesempatan bagi kriyawan untuk mengadakan pameran bersama di House Of Sampoerna. Kebetulan saya menjadi ketua panitia sehingga beberapa karya pendamping juga saya sertakan. Tampaknya antusiasme para penonton luar biasa terbukti beberapa karya laku terjual.

Penyajian karya di Pameran House Of Sampoerna, menjadi tolok ukur karya kontemporer di Indonesia, sebab kriyawan banyak dihasilkan dari Yogyakarta. Meskipun peserta lain seperti dari Malang, Jakarta, dan Surabaya, adalah kriyawan-kriyawan lulusan Yogyakarta. Penyajian ditata dengan apik dan merupakan hal baru bagi pihak Sampoerna.

BAB IV. PENUTUP

Cokro manggilingan memiliki makna yang dalam bagi kehidupan manusia. Hidup dan mati adalah ketentuan Alloh, kapan kita diberi rezeni, kapan tidak ditentukan oleh nasib dan keberuntungan kita. Sebagai manusia tentu tidak mengetahui kelak akan bagaimana, maka tetap berusaha untuk meraih cita-cita setinggi langit perkara berhasil dan tidak tergantung yang Maha Kuasa. Gambaran ini merupakan konsep sejati dari representasi karya yang saya sajikan. Tentu maksud dan tujuannya tidak secara nyata tervisualisasi sejara jelas. Maka perlu eksplanasi tersendiri untuk memahami karya itu.

Karya ini dibuat dengan bentuk abstrak berlobang di tengahnya, secara bentuk saya berhasil membuat bentuk mewakili Cokro Manggilingan. Inspirasi ide cokro diwujudkan dalam bentuk patung tiga dimensional, dengan sketsa awal sebagai alternative sketsa, yang kemudian dibuat lembar kerja sebagai acuan bentuk. Dalam pembuatannya menggunakan model dan menempelkan logam ring dengan cara di las pada dinding model itu. Tampak lekukan menyerupai sisik yang saling bergandengan membentuk karakter karya yang unik. Pada akhir proses dilapisi dengan galvanis dan beri warna *silver powder coating* dan piu untuk lapisan akhir.

Secara keseluruhan karya ini berhasil baik secara bentuk dan teknis. Pada pencarian bahan ring sedikit mendapat kendala, yakni di toko besi utamanya di wilayah

Yogyakarta stoknya tidak banyak harus mendatangkan dari Semarang dalam pengadaannya.