

Penciptaan Seni Kriya dalam Media Campuran

Dr. Timbul Raharjo, M.Hum¹

Dra. Titiana Irawani, M.Sn²

Ranu Marfa Rafi Wijaya³

Abstract

This paper is about the creation of handicrafts with the background of utilizing wood waste from manufactured products in several small and medium enterprises (SMEs) furniture-crafts in Yogyakarta. Used aluminum material for motorbike and car engine parts is also easy to obtain waste into a material for making works that has soft and light properties, is easy to work, not easy to corrode. For writers, it is suitable for the creation of three-dimensional works of art. It aims to create craft artworks with aluminum and wood materials that are distinctively personal. It is hoped that it can become a reference and basis for further creation of craft art. Can choose material to create work that is alternative and personal that can be used as the basis for the creation of products. The mass craft art manufacturing industry in the art trade business (craft).

Psychologic approach to the concept of creating anxiety (Bayon and Patel 2013). Anxiety as a component of anxiety or restlessness can be seen as a cognitive process that prepares individuals to anticipate negative possibilities in the future. In contrast to fear is a response that prompts preparation for freezing in order to avoid impending punishment or escape. Anxiety as a framework for being sensitive to the environment which causes motivation to grow. Motivation describes morale as a set of internal and external forces that initiate work-related behaviors to create craft art, and determine its shape, direction, intensity, and duration (Ambrose and Kulik 1999). The method of creation begins with looking for problems as ideas in the creation of craft art.

This applied research produces a work measuring 180 cm, the results are registered with the Ministry of Law and Human Rights to obtain Intellectual Property Rights (HKI) in the "product design" of the craft art. This is also used as a scientific paper that is submitted to an accredited National journal. The results of the work can be utilized in the export committee craft art industry.

Key words: Teak and aluminum, art craft, human form

A. Latar Belakang

Penciptaan karya ini diawali dengan kegelisahan tentang persoalan yang terjadi pada masyarakat. Tidak hanya soal ide, konsep, dan bentuk karya, namun juga soal bahan dan teknik pengerjaan. Maka, perlu solusi tentunya bersifat pribadi namun tetap bermanfaat bagi masyarakat. Pengalaman pribadi dalam hal penciptaan karya perlu diperlihatkan pada khalayak. Untuk mengetahui nilai estetis yang ditawarkan antara pembuat dan penikmat. Maka kemudian terjadi komunikasi estetis, menyajikan nilai estetis, sosial, budaya, dan moral (Rondhi, 2014). Bentuk, bahan, dan teknik pengerjaan yang khas mampu melahirkan karakter karya seni kriya. Karya seni yang tersaji pun kemudian berada dalam medan kritik. Itulah hakikat seni yang juga bersifat

¹Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. e-mail: timbulraharjo25@yahoo.com

²Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. e-mail: titiana.irawani@yahoo.com

³Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. e-mail: ranumarfa29@gmail.com

memberi inspirasi kepada para pekerja seni kriya lain. Terutama soal reproduksi karya kriya baru sebagai komoditi dalam usaha seni kriya yang bermanfaat bagi perkembangan dan pertumbuhan industri manufaktur seni kriya.

Hakikat karya seni memang bisa diartikan sebagai ekspresi pribadi “seni untuk seni”, namun juga bisa bernilai sebagai pendidikan seni. Oleh karena itu, banyak aliran dalam seni rupa dan pembelajaran regenerasi juga terkait dengan jiwa zaman. Untuk itu pula perlu dirumuskan metode yang tepat dalam mengkorelasikan aspek penciptaan karya dan pemanfaatan sains atau teknologi dalam lingkup seni (Ponijan, Mat, dan Leong, 2019).

Pada tulisan ini, aspek kreativitas juga menjadi penting sebab merupakan *problem solving*, termasuk di dalamnya bentuk, bahan, dan teknologi. Oleh karena itu, problematika yang ada dianalisis dengan kemungkinan pertanyaan penting, seperti soal pengembangan kreativitas dengan pendekatan estetis (Pelowski, Leder, dan Tinio, 2017).

Aspek penciptaan seni dianggap ilmu terpinggirkan, apalagi seni sering dianggap merupakan kebutuhan sekunder, setelah kebutuhan makan, papan, dan sandang. Padahal banyak persoalan internal dalam penciptaan karya seni yang meliputi *basic design* dan ketentuan artistik, mencakup konsep penciptaan, ide, bahan, teknik pembentukan, dan *finishing*. Secara eksternal seni juga merupakan bagian dari pemecahan persoalan yang muncul di masyarakat, dalam perspektif sosial, ekonomi, dan budaya.

Pokok utama yang perlu dibedah menjadi bahan analisis penciptaan, misalnya pertama, bagaimana konsep penciptaan karya seni kriya di lingkungan tertentu dan ketersediaan material yang ada. Kedua, bagaimana proses penciptaan dan perwujudan karya. Ketiga, bagaimana cara mengapresiasi karya yang ada.

Model penciptaan karya seni kriya selama ini mengalami perkembangan pesat. Dasar berpikir dalam penciptaan seni kriya telah melampaui batas-batas tradisi, bahan, dan teknik. Layaknya penciptaan karya seni lainnya, seni kriya telah menjelajah pada eksplorasi yang lebih luas termasuk konsep penciptaannya. Bahkan saat ini terjadi saling silang batas-batas pemahaman yang pernah dirumuskan pada pembedaan seni rupa, terutama di dunia penciptaan seni.

Hal ini dapat dipahami, sebab dasar utama dalam penciptaan seni adalah kreativitas, maka hasilnya harus mencerminkan sesuatu yang berbeda (lebih baik, kreatif, dan inovatif) dari yang telah ada. Semakin kreatif, maka akan semakin liar atau lebih terbuka kemungkinan untuk mencari berbagai karya baru. Kebaruan konsep dan visual itu terus diupayakan sebagai sebuah keberhasilan dalam penciptaan karya kriya (Timbul, 2013). Model penciptaan seni masing-masing karya berbeda, model yang berciri pribadi memiliki karakteristik yang berbeda pada setiap penciptaan. Maka, model penciptaan dapat memilih karakter yang kuat dari kemampuan kriyawan. Hal apa yang menjadi pokok karakter karya dapat diungkap, bisa dari ide yang bagus, penonjolan karakter, teknik, atau tingkat keterampilan.

Seperti misalnya, penciptaan karya seni oleh Bayu Saputro dalam karya berbentuk tiga dimensional, membuat patung dengan sumber inspirasi anjing dalam penciptaan tugas akhir studi. Dalam karya seni patung yang dihasilkan adalah merupakan bentuk ekspresi diri, hasil pemikiran imajinatif, kreatif, dan kebebasan yang terwujud serta memiliki unsur estetis di dalam karya tersebut.

Penciptaan seni patung tersebut telah melalui proses pemikiran ide kreatif dengan mengambil judul “Anjing Daschund” sebagai ide penciptaan karya. Bermula dari pemikiran kenapa mengambil ide anjing Daschund, karena ciri-ciri fisik yang ada berbeda dari kebanyakan anjing lainnya. Dari ukuran badan pendek, telinga panjang, ekor kecil, dan kedua kaki depan maupun belakang yang berbeda ukuran. Hal itu menjadi alasan utama dalam pembuatan karya. Sebagaimana diketahui dalam ruang lingkup kecil, objek anjing Daschund memang juga memiliki

suatu nilai artistik tersendiri (Saputro dan Sulbi, n.d.). Penciptaan karya seperti itu lazim dilakukan oleh para mahasiswa, tema-tema yang mengeksplorasi dari bentuk makhluk hidup lainnya. Bayu pun berkreasi dengan bersumber dari inspirasi bentuk binatang anjing. Demikian pula penciptaan karya seni lain sebagai tugas akhir rata-rata terinspirasi dari bentuk benda hidup dan mati yang ada di alam.

Demikian pula pada karya yang diciptakan oleh Putu Ambara menciptakan karya tiga dimensional yang mengangkat wajah sebagai sumber inspirasi, yakni wajah manusia, karena wajah merupakan alat ekspresi vital dari perasaan manusia. Penciptaan itu untuk memvisualisasikan ekspresi wajah-wajah sebagai sumber gagasan karya seni patung. Metode yang digunakan pencipta adalah penjajakan, improvisasi dan pembentukan. Media yang digunakan adalah beton bertulang. Karena media ini dirasa lebih tepat untuk membuat bentuk ekspresi yang ingin dicapai menjadi lebih maksimal dengan menerapkan teknik menambah dan mengurangi media, serta pada tahap akhir penyelesaian menerapkan teknik *air brush* sebagai *finishing* karya.

Harapannya dengan terciptanya karya tersebut dapat menjadi media komunikasi, apresiasi, dan apa yang telah terselesaikan saat ini, nantinya bisa dilanjutkan kembali oleh generasi mendatang guna pengembangan ide, teknik, dan kreasi untuk menambah keanekaragaman dalam seni rupa, khususnya seni patung Bali (Patung et al, 2013). Putu tidak mengungkap dan tidak mempermasalahkan bahan apa yang akan dipergunakan, namun utamanya adalah bentuk ekspresi wajah itu sebagai pokok permasalahan penciptaannya.

Di sisi lain pengertian ekspresi yang diungkapkan Wayan Suardana secara garis besar bermakna luapan emosional yang tercurah secara total dan lebih rasional, di mana ekspresi merupakan luapan emosional yang dikendalikan, sehingga berbagai pertimbangan harus diperhatikan sebelum seseorang berekspresi dalam menciptakan karya seni.

Teknik dan ekspresi adalah dwi tunggal yang harus melandasi proses penciptaan karya seni. Ekspresi mewadahi ide, gagasan emosional, intuisi, imajinasi, sedangkan teknik mewadahi material, gaya, dan elemen estetis lainnya. Ekspresi sebagai aktivitas yang bersifat emosional, dan teknik penciptaan sebagai aktivitas intelektual (Suardana, 2015). Antara ekspresi dan logika pun menjadi pertimbangan Wayan. Kategori teknik dan bentuk pendukung lainnya adalah bagian dari logika berpikir.

Melihat karya-karya terdahulu serta konsep model penciptaan dan ekspresi maupun penggunaan alat sebagai pendukung proses penciptaan, dapat disampaikan bahwa karya seni kriya yang diciptakan pada penelitian terapan ini, memiliki perbedaan yang signifikan, yakni penonjolan teknik kombinasi antara kayu dan aluminium. Karya yang terwujud akan menyampaikan perbedaan yang menyolok dan belum pernah ditemukan dalam karya yang tercipta lainnya. Aspek perbedaan yang menonjol pada pola penerapan *esembling* antara kayu dan logam. Teknik pembentukan melalui cor aluminium diawali dengan pembuatan model terlebih dahulu, kemudian mencetak, membuat master, pengecoran aluminium, penyambungan, *esembling*, dan *finishing*. Proses itu memiliki tahapan-tahapan yang relatif panjang.



Gambar 1. Roadmap Penciptaan Seni Kriya
(Diagram: Timbul Raharjo, 2020)

B. Metode Penciptaan

Metode penciptaan dalam ranah ide atau gagasan menerapkan metode umum tentang bagaimana karya seni diciptakan. Hal ini sering disebut dengan metode pendekatan, yakni dengan melihat dari perspektif mana karya bisa dilihat dalam batas-batas keilmuan tertentu. Jika sebuah karya mengutamakan nilai-nilai seni yang baik, tentu pendekatan artistik wajib dipakai, demikian pula konsep yang dikemukakan dari perspektif sosiologi, budaya, psikologi, dan lainnya.

Metode pendekatan banyak merujuk pada penemuan para ahli yang pernah menulis metode tertentu, sebab metode pendekatan setiap orang memiliki cara pandang yang berbeda. Seperti dikemukakan penulis di atas tentang model penciptaan bahwa seorang seniman akan selalu berbeda dengan lainnya. Sifatnya selalu mencari cara pandang/metode yang berbeda, di situlah letak seni yang selalu mencari sesuatu yang belum ada sebelumnya. Bahkan tabu jika meniru metode pendekatan yang telah disuguhkan ilmuwan atau seniman pendahulu.

Namun dalam tata cara penciptaan rata-rata masih mengacu pada teori yang ditemukan orang sebagai metode yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Seperti diungkapkan Muslimin, ada konsep tentang paradigma penelitian sebagai landasan untuk memahami tiga jenis pendekatan penelitian yaitu kuantitatif, kualitatif, dan metode gabungan (*mixed methods approach*). Hal itu diawali dengan mengemukakan beberapa definisi paradigma sebagai titik tolak dan dilanjutkan dengan penjelasan tentang elemen-elemen paradigma yang mendasari masing-masing pendekatan penelitian. Pada bagian akhir diuraikan faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan suatu pendekatan (Muslim, 2016).

Kenyataan perubahan metode dalam menganalisis perkembangan kebudayaan yang terjadi dewasa ini, juga membuktikan bahwa kebudayaan selalu mengalami transformasi dari masa ke masa. Hal yang menarik untuk dikaji dalam penelitian ini adalah terjadinya perubahan bentuk visual (transformasi) dan muatan kontekstual (Arya Sucitra, 2014). Meskipun Sucitra membahas perkembangan kreativitas seniman Bali yang tinggal dan belajar di Yogyakarta, namun esensi itu juga dapat diterapkan pada penelitian dalam penciptaan seni kriya.

Terutama timbulnya kecenderungan karya seni rupa kontemporer yang terus berkembang misalnya transformasi dari kemajuan teknologi dan budaya yang memunculkan karya dengan teknik cukup baik. Seperti telah ditemukannya mesin ukir Computer Numerical Control (CNC)

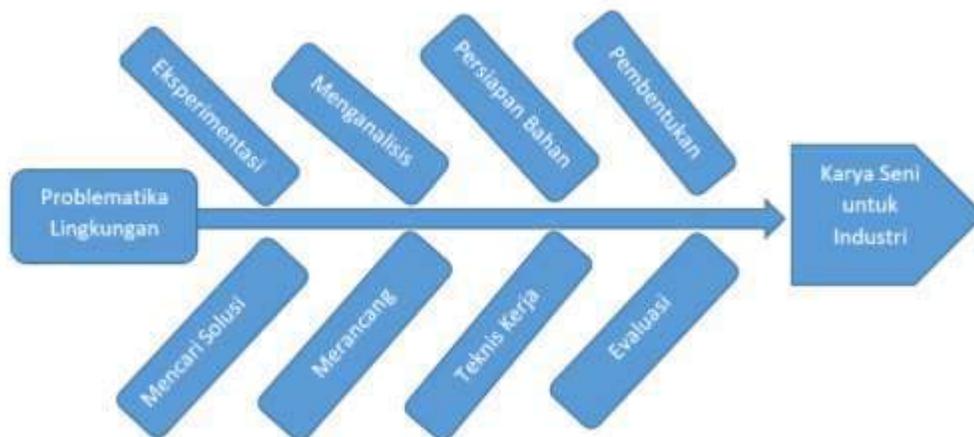
dan teknologi manufaktur aditif pada pertengahan 1980-an. Juga teknologi pencetakan tiga dimensi (3D) yang mencetak benda dengan mengandalkan ekstrusi termoplastik untuk pembuatan model yang menghancurkan kerja tangan.

Bahan termoplastik yang digunakan adalah Asam Polylactic (PLA) dan Acrylonitrile Butadiene Styrene (ABS) yang dicetak dengan cara dicairkan menggunakan nozzle yang dialirkan secara berlapis-lapis, sehingga membentuk sebuah benda (Mulyawan, 2017). Bahkan mesin 3D printer mampu membuat benda tiga dimensi dari *file* digital. Penciptaan objek cetak 3D dicapai menggunakan proses aditif. Dalam proses pembuatan secara aditif, sebuah objek dibuat dengan meletakkan lapisan tipis secara berurutan sampai objek terbentuk sesuai dengan bentuk yang diinginkan. Metode pembentukan pun menjadi berkembang sedemikian pesat, tidak ada yang tidak berubah.

Penelitian ini mengurutkan metode penciptaan sebagai berikut:

1. Pengamatan problematika lingkungan.
2. Menganalisis problema sekaligus membayangkan solusinya.
3. Eksperimentasi kemungkinan penciptaan dan penyelesaian masalah.
4. Merancang dan menganalisa kemungkinan perbaikan.
5. Persiapan bahan.
6. Persiapan teknik.
7. Proses pembentukan.
8. Finishing.
9. Evaluasi kemungkinan kelemahan.
10. Apresiasi.
11. Industri kreatif.

Berikut pengembangan dari diagram Coccia yang menerapkan *fishbone* diagram untuk menentukan substansi dari proses-proses yang ada. (Coccia, 2017).



Gambar 2. Diagram Tulang Ikan mengadopsi dari diagram Coccia. (Diagram: Timbul Raharjo, 2020)

C. Sumber Inspirasi

Inspirasi adalah penciptaan karya seni. Dalam penciptaan ini mengacu pada kolaborasi dua bahan dalam membangun bentuk karya yang direncanakan. Pada dasarnya, sumber inspirasi dapat muncul dari berbagai arah, termasuk sesuatu yang tidak terduga.

Sumber inspirasi menurut Christina misalnya dalam penelitian mengamati museum. Pengamatan ini akan mendapatkan inspirasi sebagai tugas pekerjaan siswa tertentu. Cara yang dilakukan Christina merujuk pada semua hal yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan karya. Misalnya, seberapa penting arsip yang mereka dapatkan, koleksi museum dan pameran yang mereka kunjungi, atau segala hal yang terkait dengan kegiatan dan apa saja yang mereka perhatikan. Lingkungan sekeliling menjadi sumber inspirasi yang masuk dalam alam pikiran mereka, dan memunculkan hal baru bagi penciptaan karya. Seberapa signifikan budaya yang ada mengelilingi, apa strategi kreatif dan imajinatifnya (Tidy, 2000).

Dalam penelitian ini, sumber inspirasi sebagai langkah awal atas kegelisahan terhadap kondisi lingkungan. Hal itu sebagai pemicu yang memunculkan ide dari pikiran perupa sebagai pemantik untuk menghasilkan karya, sesuai ekspektasi dalam benaknya. Inspirasi sebagai pengalaman yang dialami, seseorang mengalami penjelajahan ide yang mengilhami untuk kebutuhan kegembiraan. Hal itu juga untuk mengungkap kemungkinan baru yang bisa dikenali kembali pada diri seniman. Inspirasi yang ada dapat merasakan keindahan, kebenaran, bahkan keilahian dan menggerakkan gagasan untuk mengejar tujuan yang lebih penting dari kebiasaan maupun kekhawatiran-kekhawatiran yang dialami (Thrash & Elliot, 2003).

Inspirasi memiliki daya konseptual terbatas dalam domain tertentu, misalnya kreativitas dalam kerangka kerja. Aspek penciptaan ini menawarkan konsep inspirasi dalam memvalidasi konstruksi berpikir dan untuk menetapkan kepentingan dalam psikologi empiris. Maka, inspirasi secara holistik merupakan struktur pola-pola berpikir untuk mencari kemungkinan baru, mencari titik awal penciptaan karya seni kriya. Kemampuan untuk mencari sumber inspirasi tergantung pada saat inspirasi itu melintas dalam benak dan dijadikan bahan dalam konstruksi berpikir.

Bahan dan teknik menjadi pertimbangan utama dalam memicu penciptaan karya, maka inspirasi pada bentuk visual dalam penciptaan juga dapat berupa figur manusia. Pertimbangan bentuk manusia pada eksplorasi gerak sesuai dengan ekspektasi pribadi, yakni gerakan-gerakan dengan posisi seperti tegas, sedih, layu, gembira, loyo dan lain sebagainya. Gerakan posisi manusia itu jika diwujudkan pada satu bahan tunggal, menurut penulis, belum memenuhi kepuasan secara utuh, dan belum dapat merepresentasikan keinginan sebagai karya yang memiliki karakter diri. Oleh sebab itu, aspek penciptaan karya seni jika bermuara pada kepuasan personal, seringkali bernilai relatif.



Gambar 3. Sumber inspirasi muncul dari kegelisahan lingkungan dan transenden. (Diagram: Timbul Raharjo, 2020).



Gambar 4. Proses munculnya inspirasi dari keterpengaruhan unsur limbah, bentuk, dan teknik perwujudan. (Diagram: Timbul Raharjo, 2020).

D. Sketsa Alternatif

Inspirasi yang telah terpikirkan memunculkan keinginan membuat konstruksi bentuk yang sudah terbayangkan dalam benak, dan dicoba untuk diungkapkan. Hal itu merupakan gambaran ringan, berupa coretan yang liar untuk mencari konstruksi bentuk awal yang sesuai dengan keinginan pribadi. Ini adalah entitas bentuk dari goresan yang berulang sebagai upaya untuk mencapai bentuk ideal. Sketsa dibuat dalam beberapa gambar. Untuk itu juga perlu mencari kemungkinan terbaik sebagai bentuk yang paling disukai. Dengan cara membandingkan satu dengan lainnya, maka diperoleh bentuk yang paling baik untuk diwujudkan.

Dengan goresan eksploratif, diperoleh bentuk yang dapat secara spontan memperbaiki goresan-goresan yang membentuk benda. Antara gerakan tangan dan pikiran dapat mengarah sebagai studi bentuk yang baik guna menentukan proporsi, anatomi, komposisi, dan bahkan karakter yang ingin diciptakan. Kerja ini adalah kerja pikiran dan visual, keduanya saling beriringan dalam menciptakan bentuk visual. Otak terus melakukan arahan-arahan agar sesuai dengan bentuk yang diinginkan. Kadang antara keinginan otak dan gerak tangan tidak sejalan, perlu latihan-latihan agar terjadi sinkronisasi di antara keduanya. Dapat terpadu dan menyatu.

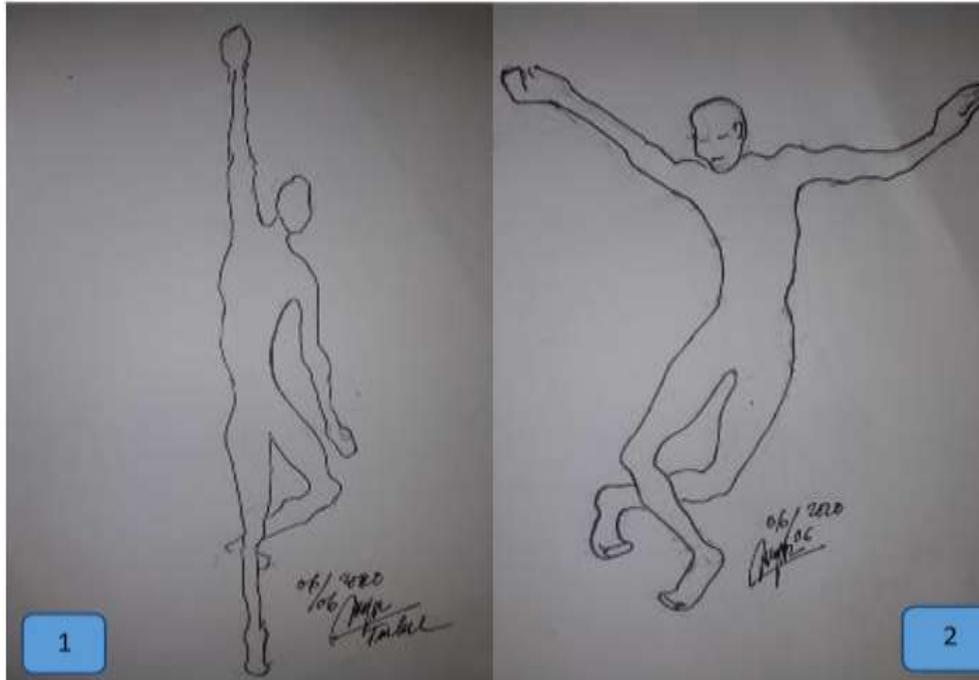
Sikap kritis dan kreatif dalam penggambaran sketsa membutuhkan aspek kognitif dan psikomotorik. Aspek psikomotorik yang terlatih adalah *skill* yang baik dalam melakukan penggambaran sketsa. Dalam arsitektur misalnya, menggambar tampak muka sebuah bangunan adalah sebagai perencanaan bentuk bangunan yang akan dibuat (MALARIA & SCHOOLS, 2010). Gambar sketsa memberi arah bentuk dalam gambar perspektif dan karakter bangunan serta lingkungannya. Dapat juga disebut dengan transfer data pikiran dalam sebuah gambar visual. Dengan membayangkan bentuk dan karakter seperti apa melalui sketsa sehingga dapat dilihat secara baik.

Sketsa alternatif dalam karya seni kriya adalah upaya menciptakan bentuk yang diinginkan. Inspirasi yang telah didapat menjadi pemicu dalam menciptakan karya. Dalam penelitian terapan ini, karya dirancang dengan memadukan material mix media. Bentuk tidak hanya sekadar menyatukan antara bahan dan teknik saja, namun bentuk juga dipikirkan sebagai pengungkapan ide kreatif dalam menyalurkan kegelisahan. Jadi ada dua hal yang saling melengkapi. Dari sisi inspirasi menyatakan sebagai kegelisahan akan keinginan mengolah bahan limbah yang bertujuan menyelesaikan masalah lingkungan, yang dimanfaatkan sebagai bahan pembentuk karya.

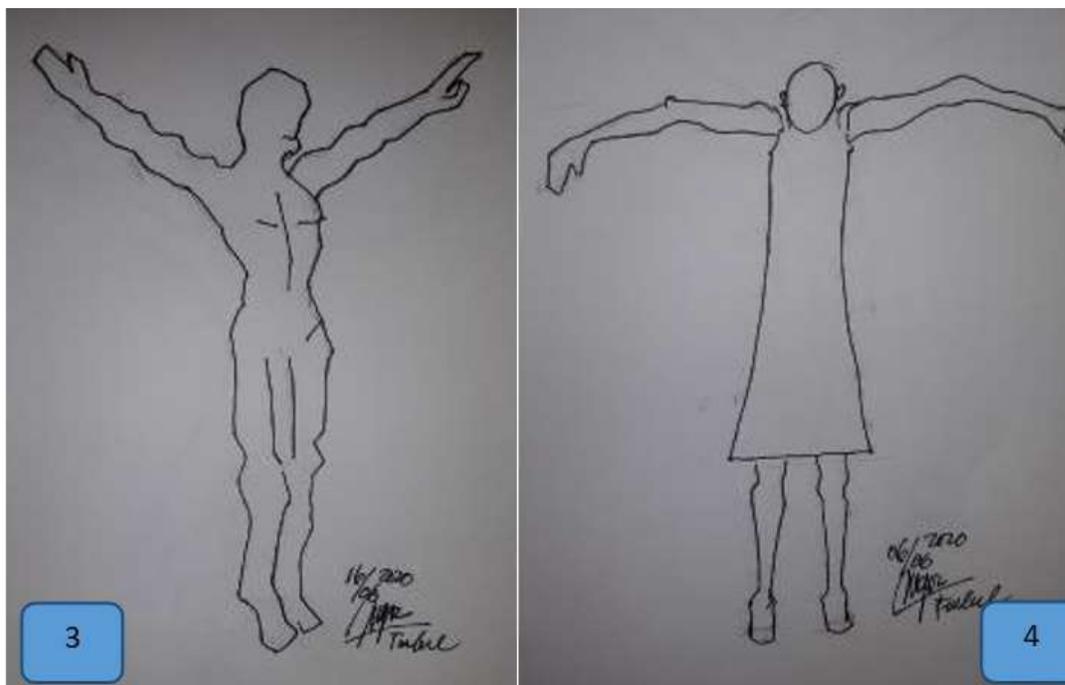
Di lain pihak, kegelisahan dapat diwujudkan dalam bentuk visual sebagai kegelisahan itu sendiri. Maka, sketsa yang ada bisa merupakan representasi dari kegelisahan. Bentuk sketsa yang ada secara visual bisa saja menggambarkan sejumlah hal:

1. Motif manusia.
2. Ketidakberdayaan.
3. Menyerah.

Dalam sketsa ini, bahan tidak ditunjukkan secara jelas, tersebut cara penggambaran yang lebih spontan. Karakter akan lebih tampak dalam rencana kerja sebagai sketsa terpilih.



Gambar 5. Sketsa alternatif bentuk motif manusia. Nomor 1. Bentuk manusia yang sedang mengangkat tangan. Nomor 2. Bentuk manusia yang sedang menari tergelincir. (Sketsa: Timbul Raharjo, 2020).



Gambar 6. Sketsa alternatif. Nomor 3 menggambarkan posisi manusia mengangkat dua tangan bertanda gelisah. Nomor 4 menggambarkan manusia yang menyerah dan loyo. (Sketsa: Timbul Raharjo, 2020).

E. Sketsa Terpilih dan Gambar Kerja

Sketsa terpilih adalah keterlibatan multi indera yang bijaksana dengan ide-ide tentang dunia, meliputi benda hidup/mati serta perubahan teknologi dalam kebudayaan manusia. Gambar kerja telah bertindak sebagai panduan bagi orang dalam merenungkan dan mendemonstrasikan ide.

Dalam konteks penelitian, suatu penciptaan dimulai dengan pertanyaan atau topik yang membutuhkan pendekatan metodologis yang tepat untuk memvisualisasikan dan mendeskripsikan. Sebelumnya temuan penelitian dan penciptaan bisa muncul kapan saja. Orientasi metodologis diasumsikan sebagai kolaborasi bentuk dalam serpihan material dan teknik perwujudan. Dalam konteks ini, nilai artistik menjadi pertimbangan yang matang. Penelitian semacam ini biasanya dilakukan oleh seniman atau kriyawan yang memiliki kemampuan menggambar dan mewujudkan karya sehingga dapat berkembang dengan baik (Makela et al., 2014). Maka penetapan dalam sketsa terpilih menjadi penting sebab menyangkut pertimbangan artistik.

Sketsa terpilih sebagai desain dua dimensi kemudian dipindahkan ke tiga dimensi atau disesuaikan dengan karya yang diwujudkan. Biasanya dalam desain ini, disebut dengan gambar kerja. Hal ini dapat menggunakan skala pembanding dan juga dalam ukuran skala gambar sebenarnya. Tergantung juga fungsi gambar kerja itu dipakai sebagai model dua dimensi atau rencana ukuran dan bentuk sebenarnya.

Seperti ketika membuat relief, draft sketsanya adalah ukuran sebenarnya, namun hasilnya adalah relief dengan bentuk tiga dimensi. Sketsa terpilih dapat dijadikan acuan dan arah pembentukan karya sebenarnya. Intinya adalah desain yang pasti diwujudkan dalam karya.

Perencanaan sketsa terpilih kemudian diwujudkan dalam gambar rencana yang lebih jelas, artinya gambar yang memberikan arahan yang jelas dalam proses perwujudan. Dalam gambar tersebut adalah gambar proyeksi-perspektif, yakni tampak depan, samping, atas dan perspektifnya. Karya ini menggunakan skala proporsional sehingga aspek ukuran adalah penting disampaikan terlebih dahulu. Seperti ukuran tinggi yang kemudian ukuran lainnya dapat menggunakan skala proporsi gambar dengan bentuk asli. Sketsa terpilih jatuh pada sketsa nomor 4 (lihat gambar nomor 4 di atas). Berikut ini gambar proyeksi-perspektifnya.



Gambar 7. Nomor 1 tampak depan. Nomor 2 tampak samping. (Gambar: Timbul Raharjo, 2020).



Gambar 8. Tampak atas perspektif. (Gambar: Timbul Raharjo, 2020).



Gambar 9. Gambar perspektif. (Gambar: Timbul Raharjo, 2020).

F. Persiapan Bahan

Pemilihan bahan dalam berkarya kriya mempertimbangkan kesesuaian dengan hasil akhir karya. Karakter karya salah satunya ditentukan dalam pemilihan bahan. Bahan dapat memberikan rasa kepuasan, sebab terpancar karakter asli dari bahan itu sendiri. Bahkan kombinasi material dapat memberikan ciri khas bentuk hasil karya seorang kriyawan. Pada akhirnya kepribadian dan karakter menggambarkan gagasan dan analisis sejumlah karya dalam mencapai keberhasilannya, merupakan cerminan pilihan bahan dan proses pembuatan (Ashby & Johnson, 2003).

Secara teknis, media campuran mencakup semua bentuk seni yang menggunakan lebih dari satu bahan dalam satu komposisi. Seni media campuran hanya sebatas yang sering dibahas pada karya lukisan dan patung. Namun dalam perkembangannya masuk pada bidang seni lainnya. Seni media campuran sebagai penggunaan bahan bisa berbeda, seperti cat air, krayon, minyak, tinta India atau kombinasi serupa lainnya dalam satu karya.

Bentuk seni media campuran yang diperluas mencakup dua atau lebih, mirip dengan ilmu pelajaran interdisipliner yang menggabungkan dua atau lebih dari disiplin yang ada, termasuk seni tradisional. Melibatkan penggabungan media artistik yang berbeda seperti lukisan dan kolase, logam dan kayu, dalam satu komposisi karya. Media campuran dengan demikian menjadi titik temu di mana disiplin seni yang ada sampai sekarang sangat terisolasi untuk saling bertemu. Mencakup semua karya yang menentang penggunaan material dan metode tradisional, menggabungkan dua dan tiga dimensional dalam mewujudkan satu karya seni. Jadi, seni media campuran memperluas ruang lingkup ekspresi artistik, menghilangkan segala bentuk batasan, baik itu materi atau metode (Art, 2011).

Bahan aluminium menjadi pilihan dalam berkarya, dikombinasikan dengan kayu jati. Bahan ini seperti telah dijelaskan, memiliki keistimewaan terutama dalam hal warna dan tahan di udara luar. Aluminium tahan terhadap korosi. Kedua bahan ini menjadi media utama dalam penciptaan karya seni kriya ini. Warna aluminium putih mengkilap sesuai dengan karakter logam pada umumnya, sementara kayu jati memiliki serat yang indah.

Bahan aluminium didapat dari bekas onderdil mobil seperti peleg, blok mesin, dan lainnya. Banyak terdapat di lingkungan sekitar, baik di pasar *klitikan* maupun di tempat-tempat pengepul bahan bekas. Kayu jati didapat dari wilayah Ngawi, Jawa Timur, sisa tebangan kayu jati perhutani. Terutama akar yang tertinggal lama di hutan dan banyak dimanfaatkan sebagai kayu bakar. Pemanfaatan limbah pada saat ini banyak diterapkan untuk membuat patung-patung berbahan kayu jati. Banyak produksi berbentuk kuda kayu jati dari hasil tempelan serpihan kayu bakar akar jati.



Gambar 10. Nomor 1. Serpihan akar kayu jati di wilayah Ngawi, Jawa Timur, terdapat hutan kayu jati, sisa tebangan berupa akar tertinggal dan lapuk. Dianggap sebagai limbah bahan bakar, dimanfaatkan untuk membuat karya berbahan mix media. (Foto: Romadhon, 2020). Nomor 2. Rongsokan aluminium yang ditampung dalam karung-karung siap dicairkan dalam kowi, pelebur aluminium yang dikerjakan di Desa Pleret, Imogiri, Bantul. (Foto: Habib, 2020).

G. Pembentukan

Seorang kriyawan mengolah unsur-unsur seni rupa sesuai dengan keahlian dan kepekaan yang dimiliki untuk mewujudkan karya seni. Secara umum, unsur-unsur yang mewujudkan sebuah karya terdiri dari unsur fisik dan non-fisik. Unsur fisik adalah bagian yang secara langsung dapat dilihat dan atau diraba seperti garis, bidang, bentuk, ruang, tekstur, warna dan *tone* (nada gelap terang). Ada pun unsur non-fisik adalah prinsip atau kaidah-kaidah umum yang digunakan untuk menempatkan unsur-unsur fisik dalam sebuah karya seni. Unsur-unsur fisik dalam sebuah karya seni rupa pada dasarnya meliputi semua unsur fisik yang terdapat pada sebuah benda. Dengan demikian, pengamatan terhadap unsur-unsur visual pada karya seni rupa ini tidak berbeda dengan pengamatan terhadap benda-benda yang ada di sekeliling kita. Semakin baik pengenalan terhadap unsur-unsur visual ini akan semakin baik pula pengamatan seseorang terhadap segala sesuatu yang dilihatnya (Belajar, n.d.).

Pembentukan karya kriya ini, terbagi menjadi beberapa tahapan. Tahap pertama pembuatan model, tahap ini adalah untuk membuat acuan bentuk secara pasti. Bentuk dalam tahap pemodelan dapat dengan mudah dievaluasi jika terjadi kesalahan-kesalahan bentuk yang kurang pas. Terkadang rencana dalam rancangan gambar kerja terjadi perbedaan ketika tervisualisasi dalam wujud tiga dimensional.

Kedua, tahap pembuatan cetakan untuk merekam bentuk model yang telah dibuat, digunakan sebagai langkah untuk mencetak ulang membuat master bentuk berbahan resin, yang kemudian dicetak aluminium. Penerapan kayu jati pada tahap terakhir yakni dengan mengurangi beberapa bagian dari karya dan ditempel dengan kayu jati.



Gambar 11. Model terbuat dari tanah liat abu-abu. (Foto: Timbul Raharjo, 2020).



Gambar 12. Master berbahan resin. (Foto: Timbul Raharjo, 2020).

H. Pembuatan Model Cetak Aluminium

Proses pembuatan model aluminium menggunakan tanah yang telah diolah, dicetak di wadah segi empat yang bentuk globalnya dari bentuk bagian yang telah dibuat dari model resin. Wadah untuk mencetak ada dua bagian, bagian pertama berfungsi untuk bagian dalam karya, dan bagian cetak kedua digunakan untuk permukaan karya. Jadi di antara kedua cetakan itu dimasukkan model yang dibuat dari resin. Setelah dimasukkan digabungkan menjadi satu, dan dikunci. Diisi tanah, dipadatkan, dan diinjak-injak terus supaya lebih padat. Setelah padat dilobangi untuk memasukkan aluminium yang telah dicairkan dan dicor.



Gambar 13. Proses memasukkan tanah di cetakan. (Foto: Ranu Marfa, 2020).



Gambar 14. Proses memadatkan dengan kaki berfungsi supaya tidak ada rongga saat pengecoran. (Foto: Ranu Marfa, 2020).

I. Pengamplasan Bagian Karya

Pengamplasan pinggir karya yang telah dicor berfungsi mempermudah penyambungan karya karena saat pengecoran pasti ada bekas cor aluminium yang melebar di bagian samping.



Gambar 15. Proses pengamplasan bagian samping. (Foto: Ranu Marfa, 2020).



Gambar 16. Contoh hasil pengecoran aluminium. (Foto: Ranu Marfa, 2020).

J. Penyambungan Bagian Karya

Proses penyambungan bagian-bagian tubuh karya dari tangan, kaki, kepala dan badan menggunakan alat khusus yang digunakan untuk mengelas aluminium. Beda dengan alat las biasa, alat yang digunakan untuk menyambung bagian karya ini menggunakan alat las khusus guna mengelas aluminium dengan menggunakan bahan pembantu. Yaitu tenol yang berbentuk kawat, digulung di wadah bulat yang bisa berputar. Tenol berfungsi membantu menyambungkan kedua bagian aluminium yang akan dilas sehingga terlihat rapi.



Gambar 17. Bahan tenol berwadah bulat yang bisa berputar. (Foto: Ranu Marfa, 2020).



Gambar 18. Proses penyambungan dengan alat mesin las dan bahan pembantu (tenol).
(Foto: Ranu Marfa, 2020).

K. Pengamplasan Kayu Limbah dengan Rastik

Rastik atau sering juga disebut dengan mata mesin kawat berfungsi menaikkan serat-serat kayu sehingga serat kayu terbuka. Kawat ini jika diaplikasikan ke media kayu akan menimbulkan goresan-goresan di kayu yang efeknya akan membuka serat dan lingkaran tahun kayu sehingga terlihat lawas.



Gambar 19. Contoh mata kawat pembuka serat. (Foto: Ranu Marfa, 2020).

L. *Finishing* Bakar

Finishing bakar adalah teknik yang berfungsi untuk menimbulkan efek hitam di kayu. Teknik ini menyempurnakan dari teknik amplasan kawat sehingga serat kayu yang terbuka di lingkaran tahun dan goresan-goresan kayu yang ditimbulkan oleh amplas kawat akan memberikan alur serat yang hitam sehingga menambah nilai karakteristik yang tinggi.



Gambar 20. Contoh proses *finishing* bakar. (Foto: Ranu Marfa, 2020).

M. Pemasangan Bagian Kayu ke Logam

Pemasangan kayu jati lawas ke logam terlihat sepele, tetapi hal inilah yang menentukan keindahan kombinasi antara kayu dan logam, menyesuaikan serat kayu yang pas antara serat lengan, kepala, kaki dan bagian depan, maupun belakang logam. Penyusunan yang amat sabar dan detail akan memberi nilai lebih dalam kombinasi ini. Teknik pemotongan juga sangat diperhatikan, karena jika pemotongan tidak pas akan terlihat rongga di antara logam dan kayu. Hal ini mengurangi karakteristik karya. Pemasangan kayu yang tersusun rapat dan rapi akan dibaut, kemudian baut itu akan ditutup dengan dowel sehingga lubang yang berfungsi sebagai pengencang kayu dan logam akan tertutup rapi.



Gambar 21. Contoh penepatan saat menyusun kayu. (Foto: Ranu Marfa, 2020).



Gambar 22. Contoh pemasangan kayu dengan logam yang rapat. (Foto: Ranu Marfa, 2020).



Gambar 23. Contoh penutupan dowel di kayu sehingga warna baut tersamarkan. (Foto: Ranu Marfa, 2020).



Gambar 24. Karya Timbul Raharjo berjudul “Menyerah”, tinggi 180 cm, tahun 2020, berbahan kayu jati dan aluminium. (Foto: Timbul Raharjo, 2020).

N. Tinjauan Karya

Berdasarkan pada langkah-langkah proses yang telah dilakukan, maka dapat dituliskan bahwa:

1. Langkah-langkah proses kreatif yang diawali dari rasa kegelisahan, tuntutan kreativitas, teknis proses pembuatan produk kriya yang semakin maju pesat, dan tuntutan pembuatan produk yang mempunyai nilai ekonomis, telah dilakukan penulis dengan segala pertimbangan, dengan metode sesuai keilmuwanan yang dimiliki.
2. Kreativitas dilakukan dengan eksplorasi mix media bahan dan teknik, yang diolah sedemikian rupa, sehingga menghasilkan produk/karya seni sesuai apa yang direncanakan, yaitu berbentuk figur manusia dengan kepala tertunduk, tangan membentang menunjukkan suatu sikap kepasrahan.

3. Media bahan yang digunakan adalah media logam aluminium dan kayu jati, dua bahan tersebut disatukan dengan teknik saling mengisi dan dijalin membentuk isian-isian yang estetik sesuai sifat bahan. Bahan logam dibentuk menjadi figur manusia dengan teknik cor sebagai bentuk utama. Kemudian dibuat kosong di beberapa bagian untuk diisi dengan media kayu, menampakkan unsur-unsur estetik sesuai wujud kegelisahan penulis.
4. Mix media logam aluminium dan kayu jati dilihat dan dipilih dalam mewujudkan karya ini dengan pertimbangan masing-masing bahan memiliki karakter yang sangat baik, baik dilihat dari unsur warna, keawetan, dan saat proses perwujudannya pun tidak ada kesulitan. Dari segi warna dapat mewakili wujud kepasrahan dan kegelisahan penulis, warna yang kokoh putih aluminium berpadu dengan warna kayu jati yang natural menunjukkan sekuat apa pun manusia tetap akan kembali pada yang natural, pada sejatinya kepasrahan dalam kehidupan.
5. Eksperimen proses perwujudan karya dilakukan dengan memikirkan masing-masing karakter bahan, dipadukan/dijalin sedemikian rupa, sehingga bisa saling mengisi dan saling mendukung menjadi suatu karya yang tampak kokoh dalam kepasrahan.

Demikianlah semoga karya ini dapat memperluas inspirasi penulis khususnya, dalam mengeksplorasi bahan yang lebih beragam, dan masyarakat pekerja seni pada umumnya agar lebih berani bereksperimen dalam teknik dan olah bahan.

O. Referensi

- Art, E. B. A. I. (2011). *THE USE OF MIXED MEDIA IN THE PRODUCTION OF METAL ART* By. March.
- Ashby, M., & Johnson, K. (2003). The art of materials selection. *Materials Today*, 6(12), 24–35. [https://doi.org/10.1016/S1369-7021\(03\)01223-9](https://doi.org/10.1016/S1369-7021(03)01223-9)
- Belajar, K. (n.d.). *Unsur-unsur dan Prinsip-prinsip dasar Seni Rupa*. 1–16.
- Coccia, Mario. 2017. “The Fishbone Diagram to Identify, Systematize and Analyze the Sources of General Purpose Technologies.” *Journal of Social and Administrative Sciences* 4 (4): 291–303. <https://doi.org/10.1453/jsas.v4i4.1518>.
- Muliyawan, Mochamad Diki. 2017. “Rancang Bangun Konstruksi Rangka Mesin 3D Printer Tipe Cartesian Berbasis Fused Deposition Modeling (Fdm).” *Jurnal Teknik Mesin* 6 (4): 252. <https://doi.org/10.22441/jtm.v6i4.2075>.
- Muslim. 2016. “Varian-Varian Paradigma, Pendekatan, Metode, dan Jenis Penelitian dalam Ilmu Komunikasi.” *Wahana* 1, No.10 (10): 77–85. <file:///C:/Users/toshiba/Downloads/654-1588-1-SM.pdf>.
- Makela, M., Nimkulrat, N., & Heikkinen, T. (2014). Drawing as a research tool: Making and understanding in art and design practice. Academic and professional practice View project Handling Mind: Embodiment, Creativity and Design View project. *Studies in Material Thinking*, 10(May 2015), 1–13. https://www.researchgate.net/publication/277308776_Drawing_as_a_research_tool_Making_and_understanding_in_art_and_design_practice
- MALARIA, C., & SCHOOLS, E. (2010). Available online through. *Jbsoweb.Com*, 3(9), 2280–2283. http://www.jbsoweb.com/admin/php/uploads/23_pdf.pdf
- Patung, Minat Seni, Program Studi, Seni Rupa, Fakultas Seni, Rupa Dan, dan Seni Patung. 2013. “Ekspresi wajah sebagai sumber penciptaan seni patung.”
- Pelowski, Matthew, Helmut Leder, dan Pablo P.L. Tinio. 2017. *Creativity in the visual arts. The Cambridge Handbook of Creativity across Domains*.

- <https://doi.org/10.1017/9781316274385.006>.
- Ponijan, Ahmad Suffian Asmawi, Mohamad Faizuan Mat, dan Sarah Naemah Aman Leong. 2019. "The Visual Arts Education Crisis in Malaysia: Placement of Students into the Arts Curricular Stream at the Upper Secondary Level in Malaysian Secondary Schools." *Journal of Visual Art and Design* 11 (2): 79–92. <https://doi.org/10.5614/j.vad.2019.11.2.1>.
- Rondhi, Mohammad. 2014. "Fungsi Seni bagi Kehidupan Manusia : Kajian Teoretik." *Jurnal Imajinasi* VIII (2): 115–28. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/8872>.
- Saputro, Bayu, dan Drs Sulbi. n.d. "Anjing Daschund Sebagai Tema Penciptaan Seni Patung Abstrak."
- Suardana, I Wayan. 2015. "Komparatif Teknik Dan Ekspresi Dalam Seni Kriya." *Imaji* 4 (1). <https://doi.org/10.21831/imaji.v4i1.6698>.
- Timbul, Raharjo. 2013. "PENCIPTAAN SENI KRIYA: PERSOALAN DAN MODEL PENCIPTAAN 1 Timbul Raharjo 2," no. 8: 1–12.
- Thrash, T. M., & Elliot, A. J. (2003). Inspiration as a Psychological Construct. *Journal of Personality and Social Psychology*, 84(4), 871–889. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.84.4.871>
- Tidy, N. (2000). Sources of inspiration. *Nursing Standard (Royal College of Nursing (Great Britain))* : 1987), 14(29), 59. <https://doi.org/10.7748/ns2000.04.14.29.59.c2808>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA BANDUNG
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jalan Buahbatu Nomor 212 Bandung 40265
Telepon (022) 7314982,7394532 - Faksimili (022) 7303021
Laman : www.isbi.ac.id

JURNAL BERKALA ILMIAH SENI BUDAYA

PANGGUNG

Akreditasi Dikti No. 10/E/KPT/2019/pISSN: 0854-3429, eISSN: 2502-3640

TANDA TERIMA NASKAH

No. 036/I/2020

Pada hari ini Kamis tanggal 26 November Tahun 2020 Redaksi jurnal berkala ilmiah SeniBudaya PANGGUNG di bawah pengelolaan LP2M Bidang Publikasi Ilmiah telah menerima artikel/naskah sebagai berikut:

Judul	:	Penciptaan Seni Kriya dalam Media Campuran
Penulis	:	Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Dra. Titiana Irawani, M.Sn., Ranu Marfa Rafi Wijaya
Asal Instansi	:	ISI Yogyakarta

Selanjutnya naskah tersebut akan diteruskan kepada Dewan Penyunting dan Mitrabestari. Hasil penyuntingan naskah dan proses naskah selanjutnya akan diberitahukan lebih lanjut kepada penulis.

Demikian tanda terima ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, 26 November 2020

Kepala Pusat Publikasi Ilmiah dan HKI/
Editor In-Chief Jurnal Panggung,

Nani Sriwardani, S.T., M.Ds.
NIP 198009052010122004



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202040850, 15 Oktober 2020

Pencipta

Nama : **Dr. Drs. Timbul Raharjo, M. Hum**

Alamat : Tirta, RT. 006, Bangunjiwo, Kasihan,, Bantul, DI YOGYAKARTA, 55184

Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Dr. Drs. Timbul Raharjo, M. Hum**

Alamat : Tirta, RT. 006, Bangunjiwo, Kasihan,, Bantul, DI YOGYAKARTA, 55184

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Seni Patung**

Judul Ciptaan : **WOODEN RICE DOLL COMBINE ALUMUNIUM**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 15 Agustus 2020, di YOGYAKARTA

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000216511

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL

Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.
NIP. 196611181994031001

Produk Karya



Karya Timbul Raharjo berjudul “Menyerah”, tinggi 180 cm, tahun 2020, berbahan kayu jati dan aluminium. (Foto: Timbul Raharjo, 2020).



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

Jl. Parangtritis Km. 6,5 Kotak Pos 1210 Yogyakarta 55001 Telp. (0274)379133, 373659
Rektor (0274)371233, Fax (0274)371233

**SURAT PERNYATAAN TANGGUNG JAWAB BELANJA
PENELITIAN DOSEN ISI YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN TERAPAN
TAHUN 2020**

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP : 196911081993031001
Unit Kerja : Jurusan Kriya, Fakultas FSR
Alamat : Tirta RT.06 Rw. 45 Bangunjiwo Kasihan Bantul Yogyakarta

Berdasarkan Surat Keputusan (SK) Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta Nomor: 287/IT4/HK/2020, tanggal 30 Juni 2020 tentang Pengangkatan Tenaga Peneliti "Penelitian Dosen ISI Yogyakarta" pada Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta Tahun 2020 dan Perjanjian / Kontrak Penelitian Nomor: tanggal 01 Januari 1970 mendapatkan anggaran untuk kegiatan penelitian dengan judul Kombinasi Material Kayu-Aluminium dalam Penciptaan Seni Kriya sebesar Rp 12.200.000,00, dengan ini menyatakan bahwa:

1. Rekapitulasi penggunaan anggaran kegiatan penelitian (70% dan 30%) yang termuat pada lampiran surat pernyataan ini, benar-benar dikeluarkan untuk pelaksanaan kegiatan penelitian dimaksud.
2. Bersedia menyerahkan surat pernyataan ini disertai seluruh bukti pengeluaran belanja kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan kepada Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta.
3. Bersedia untuk ditakukan pemeriksaan terhadap bukti-bukti pengeluaran belanja kegiatan penelitian oleh Aparat Pengawas Fungsional Pemerintah.
4. Apabila dikemudian hari, pernyataan yang saya buat ini mengakibatkan kerugian Negara maka saya bersedia dituntut penggantian kerugian Negara dimaksud, sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Demikian Surat Pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 24 November 2020

Ketua Peneliti



Timbul
Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP 196911081993031001

**REKAPITULASI PENGGUNAAN ANGGARAN 70%
PENELITIAN DOSEN ISI YOGYAKARTA TAHUN 2020
SKEMA PENELITIAN TERAPAN**

Judul Penelitian : Penciptaan Seni Kriya Kombinasi Material Kayu-Aluminium

Ketua Peneliti : Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP : 19691108 199303 1 001

Jurusan : Kriya

Dana 100% (disetujui) : Rp. 12.200.000,00

Dana 70% : Rp. 8.540.000,00

1. BAHAN					
No.	Item	Satuan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1	Kertas Gambar	Rim	10	45.000,-	450.000,-
2	Bahan Kayu jati	M3	0,5 M3	2.500.000,-	750.000,-
3	Logam	Kg	51	50.000,-	2.550.000,-
4	Cutter Besar	Buah	2	20.000,-	40.000,-
Sub total (Rp.)					3.790.000,-

2. PENGUMPULAN DATA					
No.	Item	Satuan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1	Konsumsi Eksplorasi Desain dan koodinasi teknis	Dos	15	35.000,-	525.000,-
2	HR Pembantu peneliti pengumpul data	OJ	24	25.000,-	600.000,-
3	Uang transport pengumpulan data	OK	3	100.000,-	300.000,-
Sub total (Rp.)					1.425.000,-

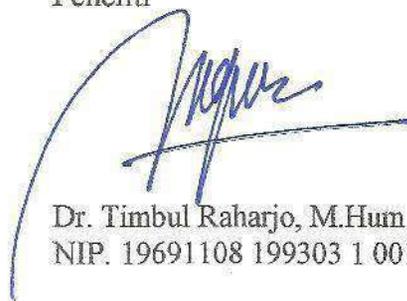
3. SEWA PERALATAN					
No.	Item	Satuan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1	Sewa Tungku Pengecoran Logam	Bulan	2	150.000,-	300.000,-
2	Ruang penunjang penelitian/pembentukan karya	Bulan	2	500.000,-	1.000.000,-
3	Mesin las dan pahat kayu	Bulan	2	100.000,-	200.000,-
Sub total (Rp.)					1.500.000,-

4. ANALISIS DATA					
No.	Item	Satuan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1	Honor Tenaga Pembantu Analisis data	OJ	20	25.000,-	500.000,-
Sub total (Rp.)					500.000,-

5. PELAPORAN, LUARAN WAJIB, LUARAN TAMBAHAN					
No.	Item	Satuan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1	Penggandaan Laporan Kemajuan	Eksemplar	5	100.000,-	500.000,-
2	Konsumsi Penyusunan Lap. Kemajuan	Dos	15	35.000,-	525.000,-
3	Uang transport pengumpulan data	OK	3	100.000,-	300.000,-
Sub total (Rp.)					1.325.000,-

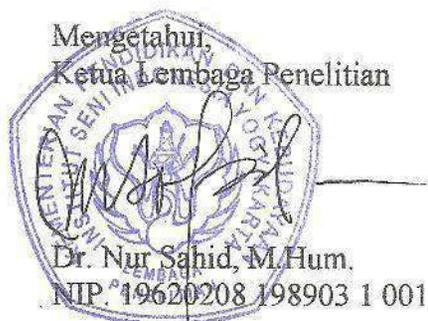
Total Penggunaan Anggaran (Rp.)					8.500.000,-
--	--	--	--	--	--------------------

Yogyakarta, 25 September 2020
Peneliti



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

Mengetahui,
Ketua Lembaga Penelitian



Dr. Nur Sahid, M.Hum.
NIP. 19620208 198903 1 001

**REKAPITULASI PENGGUNAAN ANGGARAN 30%
PENELITIAN DOSEN ISI YOGYAKARTA TAHUN 2020
SKEMA PENELITIAN TERAPAN**

Judul Penelitian : Kombinasi Material Kayu- Aluminium dalam Penciptaan Seni Kriya
 Ketua Peneliti : Dr. Timbul Raharjo, M.Hum
 NIP : 196911081993031001
 Jurusan : Kriya
 Dana 100% (disetujui) : Rp. 12.200.000, 00
 Dana 30% : Rp. 3.660.000, 00

1. BAHAN					
No.	Item	Satuan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1	Kertas HVS A4 80Gsm	RIM	4	45.000	180.000
2	Kertas HVS F4 80Gsm	RIM	4	50.000	200.000
Sub total (Rp.).					380.000,-

2. PENGUMPULAN DATA					
No.	Item	Satuan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
-	-	-	-	-	-
Sub total (Rp.)					-

3. SEWA PERALATAN					
No.	Item	Satuan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
I	Sewa Ruang Pendukung penelitian	Bulan	2	490.000	980.000
Sub total (Rp.)					980.000

4. ANALISIS DATA					
No.	Item	Satuan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
-	-	-	-	-	-
Sub total (Rp.)					-

5. PELAPORAN, LUARAN WAJIB, LUARAN TAMBAHAN					
No.	Item	Satuan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1	Penggandaan Laporan Akhir	Eksemplar	10	100.000,-	1.000.000,-
2	HR Sekretaris/Administrasi peneliti	OB	3	300.000,-	900.000,-
3	Pendaftaran KI	Paket	1	400.000,-	400.000,-
Sub total (Rp.)					2.300.000,-

Total Penggunaan Anggaran 30%	3.660.000,-
--------------------------------------	-------------



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN DAN PENELITIAN
 REPUBLIK INDONESIA
 Rencana Lembaga Penelitian
 Dr. Dinar Sa'id, M.Hum.
 NIP. 196208 198903 1 001

Yogyakarta, 23 November 2020
 Peneliti



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