

**SAMPAH LOGAM SEBAGAI PERWUJUDAN**

***DIESELPUNK***



**JURNAL**

Oleh : Sarwoto

NIM 1112204021

MINAT UTAMA SENI PATUNG  
PROGRAM STUDI SENI MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2018

A. JUDUL : SAMPAH LOGAM SEBAGAI PERWUJUDAN *DIESELPUNK*

B. ABSTRAK

Oleh:

Sarwoto

NIM 1112204021

**Abstrak**

*“Dieselpunk” merupakan sebuah subkultur yang dibangun untuk mengabadikan masa kejayaan era mesin Diesel. Gaya Visual yang diadopsi oleh “Dieselpunk” yang identik dengan nuansa logam dan unsur- unsur militer; oleh karena “dieselpunk” mengglorifikasi masa keemasan mesin diesel pada medio 1920-1940’an, yang bertepatan dengan masa perang dunia pada saat itu. Gaya Visual “Dieselpunk” menarik perhatian penulis, yang pada akhirnya dijadikan sebagai tema besar dalam pembuatan karya Tugas Akhir. Isu lingkungan, utamanya terkait sampah, merupakan isu utama yang diangkat penulis dalam karya tugas akhir ini.*

*Melalui metode penciptaan berbasis potensi artistik, penulis berupaya untuk meredefinisi makna dari sampah yang dipergunakan sebagai obyek material utama yang dirangkai menjadi karya seni patung dalam pembuatan karya tugas akhir ini. Keserasian tema “Dieselpunk” mulai dari tampilan visual yang didominasi oleh logam dan unsur- unsur persenjataan, dirasa relevan dengan Objek material yang dipergunakan penulis, yakni sampah logam. Lebih lanjut, isu yang diangkat oleh penulis, yakni isu lingkungan, utamanya terkait ancaman sampah terhadap kelestarian lingkungan, dikembangkan dengan narasi yang menyatakan bahwa sampah serupa senjata yang dapat mengancam kelestarian umat manusia, dirasa relevan dengan salah satu unsur yang menjadi identitas “Dieselpunk”, yakni unsur alat- alat persenjataan yang bersifat destruktif.*

*Keywords: Dieselpunk, metode potensi artistik, Found Object, Isu lingkungan, sampah logam, Patung.*

### **Abstract**

*“Dieselpunk” term, refers to a subculture that was built to perpetuate the diesel era. “Dieselpunk” can be identified by its visual style; strong steel and iron element. “Dieselpunk” also glorifies the interbellum era, that occurred at the rise of the diesel era. The writer use “Dieselpunk” as a major theme in the creation process of his Final Project. Environmental issue, particularly related to the human waste problem, was the main issue that was used as a subject matter in this Final Project. Through the Assemblage method, the writer intends to redefine the means of waste that he used as main material object for the final project. The “Dieselpunk” theme seems coherent with the material object the writer used, from the visual style that dominated by steel and iron element, to the military-look of the “Dieselpunk”. Furthermore, Environmental issue that was used by the writer in this final project, was built and elaborated by the writer to build his basic premises: Like a weapon, human waste can be lethal, too.*

*Keywords: Dieselpunk, Assemblage, Found Object, Environmental issue, metal waste, Sculpture.*

## **C. PENDAHULUAN**

### **1. LATAR BELAKANG**

Berawal dari ketertarikan penulis terhadap isu lingkungan, khususnya terkait dengan sampah, penulis berupaya untuk memanfaatkan barang-barang tak terpakai sebagai obyek material utama dalam penciptaan karya patung Tugas Akhir ini. Didasari oleh ketertarikan penulis terhadap subkultur *dieselpunk*, pada

akhirnya menuntun penulis pada pilihan penggunaan perangkat logam bekas sebagai obyek material yang dirasa sesuai dengan tema *dieselpunk*, dengan mempergunakan metode berkarya yang berlandaskan pada potensi artistik benda.

Ide awal dipilihnya perangkat logam bekas sebagai objek material utama dalam penciptaan karya seni patung ini dilatarbelakangi oleh pengalaman dan pengamatan pribadi penulis terhadap dinamika perkembangan moda transportasi di lingkungan tempat tinggal penulis. Surutnya masa keemasan sepeda sebagai moda transportasi utama yang tergantikan oleh kendaraan bermotor, menjadikan sepeda- sepeda yang telah habis masa jayanya menjadi rongsokan yang hanya dinilai serupa logam bekas dan tanpa memiliki nilai yang berarti. Seiring dengan berjalanya waktu, kendaraan bermotor pun mengalami regenerasi, mulai dari motor bebek hingga matic, yang juga memunculkan permasalahan yang serupa: benda yang dahulu memiliki nilai sebagai moda transportasi, kini hanya menjadi benda yang nilainya tidak lebih dari logam bekas tak terpakai dan berakhir di tempat pembuangan sampah.

Disela-sela waktu penulis pada saat ke bengkel kendaraan bermotor untuk memperbaiki kendaraan ataupun sekedar bersosialisasi, penulis melihat potensi dari suku cadang kendaraan bekas yang tertumpuk di sudut bengkel. Walaupun suku cadang tersebut sudah tidak lagi bernilai sebagai sebuah sparepart karena sudah tidak dapat dipergunakan, pun demikian menurut penulis, sparepart bekas tersebut masih memiliki nilai lain, yang pada akhirnya menuntun penulis untuk memanfaatkan sparepart bekas tersebut sebagai objek material utama dalam pembuatan karya seni patung. Perhatian penulis terhadap isu lingkungan, serta pengamatan penulis terkait dinamika perkembangan moda transportasi tersebut, menjadi titik berangkat penulis untuk berusaha mengembalikan nilai intrinsik dari benda- benda rongsokan tersebut, dengan memanfaatkannya sebagai objek material utama dalam penciptaan karya seni patung.

Lebih lanjut, mengenai ketertarikan penulis terhadap gaya visual robotik yang kental dengan nuansa retro- futuristik, terinspirasi dari subkultur *steampunk* dan turunannya, yakni *dieselpunk*. pada mulanya, penulis menaruh perhatian pada

gaya visual dari subkultur steampunk yang merupakan perpaduan gaya visual era victoria, dengan paduan unsur- unsur mesin uap yang kala itu berada pada masa puncak kejayaanya<sup>1</sup>. Karakteristik visual *steampunk* yang lekat dengan unsur mesin logam dan kayu, dengan nuansa warna- warna coklat. Namun demikian, seiring berjalanya proses pengelolaan konsep dalam penciptaan karya ini, penulis mengeksplorasi subkultur *steampunk*, hingga pada akhirnya menemukan *dieselpunk*; sebuah subkultur turunan dari *steampunk* yang mengadopsi gaya visual pada masa keemasan mesin diesel, dengan nuansa retro- futuristik yang kental<sup>2</sup>. Pemilihan gaya visual *dieselpunk* dirasa lebih cocok oleh penulis, karena dirasa sesuai dengan ketersediaan material yang utamanya merupakan logam bekas, karena gaya visual *dieselpunk* didominasi oleh tampilan perangkat mesin diesel berwarna perak dengan bercak- bercak noda pada mesin.

Kejenuhan penulis yang telah lama menggeluti metode pembuatan patung konvensional selama menjadi artisan sekaligus seniman patung, mendorong penulis untuk mencoba untuk keluar dari zona nyaman, dengan mempergunakan metode yang relatif baru bagi penulis, yakni metode berkarya yang berbasis potensi artistik.

Potensi Artistik, dapat diterjemahkan sebagai bentuk patung yang meliputi, dan/ atau terdiri dari obyek obyek temuan (*Found Object*), yang dirangkai sedemikian rupa sehingga tercipta sebuah bentuk karya patung<sup>3</sup>. Lebih lanjut, mengenai *Found Object*, yang merupakan elemen utama dalam metode potensi artistik, dapat didefinisikan sebagai obyek, dan/ atau bagian dari obyek, baik alamiah ataupun obyek buatan manusia, yang ditemukan, ataupun dibeli oleh seniman karena obyek tersebut mengandung nilai intrinsik menurut seniman<sup>4</sup>.

---

<sup>1</sup>Romano, Aja. “*Dieselpunk dor beginners: Welcome to a world where the 40’s never ended*”. The daily Dot(daring) <<https://dailydot.com/parsec/fandom/dieselpunk-steampunk-beginners-guide/>>. Diakses pada 1 Agustus 2018.

<sup>2</sup>Ibid

<sup>3</sup> Esaak, Shelley., “*Definition of Assemblage*”, *Thought.Co*,(Daring),8 Maret 2017, <[www.thoughtco.com/assemblage-definition-183154](http://www.thoughtco.com/assemblage-definition-183154)>, diakses pada 7 Maret 2018.

<sup>4</sup> TATE Gallery, “*Found Object*”, *Art Term*,( Daring), <<http://www.tate.org.uk/art/art-terms/f/found-object>>, diakses pada 7 Maret 2018.

## 2. RUMUSAN/TUJUAN

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mengajukan rumusan penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimana mewujudkan benda-benda temuan tersebut menjadi karya seni bergaya *dieselpunk*?

Tujuan dari pembuatan karya ini adalah untuk menciptakan karya seni patung bergaya *dieselpunk*, dengan logam bekas sebagai objek material utamanya, yang diciptakan dengan metode potensi artistik karya seni serta karya tulis ini juga ditujukan sebagai syarat kelulusan program studi S-1, Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.

## 3. TEORI dan METODE

### 3.1. TEORI

*Dieselpunk* merupakan sebuah sub- kultur yang berupaya merekonstruksi nostalgia pada masa keemasan mesin diesel yang bersamaan dengan era peperangan pada medio 1940- 1950' an. Indikator yang paling mudah untuk mengidentifikasi *dieselpunk*, adalah kentalnya gaya visual dengan nuansa mesin diesel yang didominasi warna- warna logam metalik, dengan berbagai noda serta bercak- bercaknya. Kedekatan *dieselpunk* dengan tema militer, yang ditunjukkan dengan banyaknya unsur- unsur persenjataan dalam genre ini juga menjadi indikator yang nampak jelas sebagai ciri dari *dieselpunk*.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup>Strubel, J, 'Victorian gear heads and locomotive zealots: Vicarious nostalgia, retro-futurism and anachronisms of Steampunk and Dieselpunk', dalam *Fashion, Style & Popular Culture* Vol 1, No 3, (2014) pp. 377–393.

Gaya visual *dieselpunk*, dipilih menjadi gaya visual acuan bagi penulis untuk menciptakan karya- karya patung, karena dirasa cocok dengan pemilihan material oleh penulis, yakni logam bekas, dan isu yang diangkat, yakni isu lingkungan hidup, utamanya terkait dengan isu sampah logam.

### 3.2. METODE

Dalam proses penciptaan karya tugas akhir ini, mulanya penulis melakukan riset sembari mengumpulkan material logam bekas yang nantinya akan dipergunakan sebagai objek material utama dalam pembuatan karya patung. Selanjutnya, dari benda- benda temuan yang telah berhasil ditemukan, penulis masuk pada tahap perancangan, dengan membangun ide dari tiap- tiap patung, dengan membuat sketsa bentuk dasar, dan memilah- milah benda temuan tersebut sesuai dengan bentuk dan rupa dari sketsa patung yang akan diciptakan. Proses penciptaan patung dilakukan dengan metode perakitan, dengan menyatukan berbagai benda temuan tersebut menggunakan las, maupun baut. Dalam proses penciptaan ini, penulis mempergunakan alat bantu berupa mesin las, bor, gerinda, tang, obeng, kawat, dan perlengkapan keamanan yang dipergunakan pada saat bekerja dengan alat- alat tersebut, seperti kaca mata las, sarung tangan, dan masker.



#### D. PEMBAHASAN KARYA

**Gb. 1. “*Looking for Something I*”.**

Mixed Media, 60cm x 50cm x 35cm, 2015.

(Dok. Pribadi penulis)



***Gb. 2. Looking for Something II.***

Mixed Media, 60cm x 50cm x 35cm, 2015.

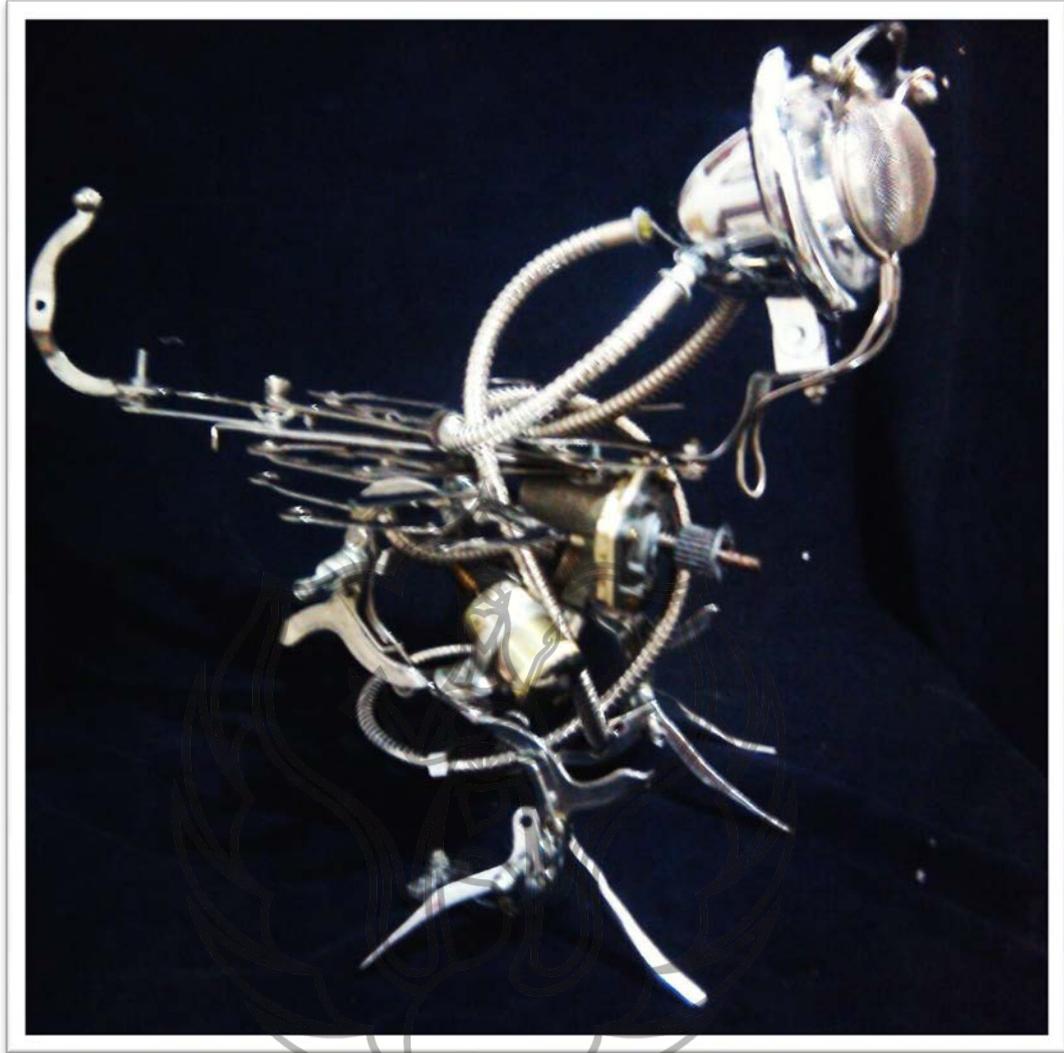
(Dok. Pribadi penulis)

Karya ini merupakan hasil dari proses eksplorasi penulis di tahap awal. Dalam pembuatan karya ini, penulis masih membangun bentuk dan gaya visual yang sesuai dengan konsepsinya terkait dengan isu dan tema yang diangkatnya. Masa penciptaan karya ini merupakan masa dimana penulis mematangkan dan menerapkan beberapa prinsip dasar yang selanjutnya dipergunakan dalam

pembuatan karya- karya selanjutnya, yakni dekonstruksi dan metode penciptaan berbasis potensi artistik.

Pada masa pembuatan karya patung ini, penulis hanya mempergunakan baut sebagai media perekat antar obyek dalam proses perakitan. Namun demikian, dengan metode tersebut, penulis merasa peluangnya untuk bereksperimen menjadi terbatas, yang pada akhirnya mendorong penulis mempergunakan las untuk memperluas ruang eksplorasi penulis. Makin luasnya eksplorasi penulis, dapat dilihat dari karya- karya lain yang mulai mempergunakan las untuk menyatukan obyek- obyek material, serta kegiatan memodifikasi onderdil, baik memotong, melubangi, maupun menambahkan ornamen pada onderdil yang akan dirakit.





**Gb. 3. *Here i Am With The Bomb.***

Mixed Media, 40cm x 40cm x 30cm, 2015.

(Dok. Pribadi penulis)

Karya ini diciptakan oleh penulis, betepatan dengan peristiwa teror bom Sarinah. Melalui karya ini, penulis memvisualisasikan “Ancaman Sampah” untuk pertama kalinya. Penulis menganalogikan pelaku terror serupa sampah masyarakat yang selalu mengancam umat manusia, terlepas dari ideologi apapun yang dianutnya.

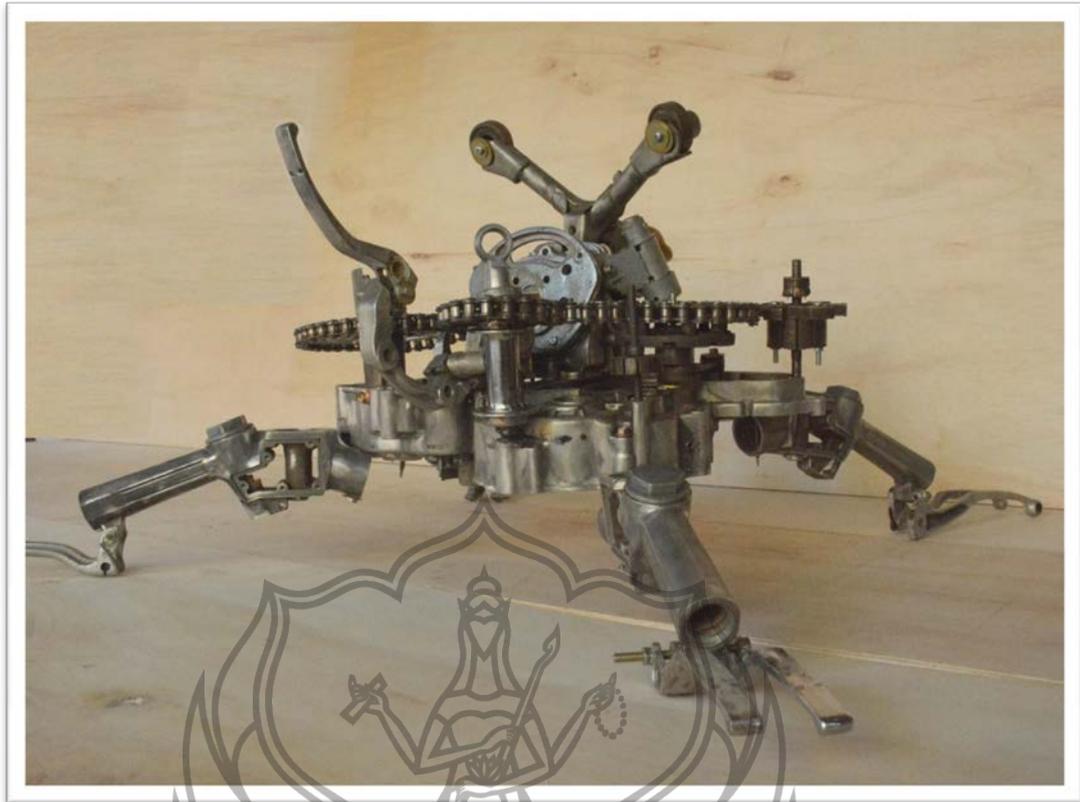


**Gb. 4. *Destroyer.***

Mixed Media, 90 cm x 50 cm x 55 cm, 2018.

(Dok. Pribadi penulis)

Kebencian dan sikap abai, mendorong manusia untuk mencipta benda yang ditujukan untuk menghancurkan sesamanya, hingga pada suatu titik, manusia membenci mesin ciptaanya oleh karena daya rusaknya. Premis dasar dari karya tersebut, merupakan refleksi dari pandangan penulis terkait isu yang dikritisinya. Penulis berpandangan bahwa mesin- mesin perang, mengandung makna serupa sampah. Layaknya senjata, sampah pun memiliki daya rusak yang luar biasa apabila manusia bersikap abai terhadapnya.



**Gb. 4. Destroyer.**

Mixed Media, 80 cm x 80 cm x 45 cm, 2018.

(Dok. Pribadi penulis)

Pencemaran lingkungan laut, menjadi inspirasi utama dalam penciptaan karya patung ini. Maraknya pemanfaatan cangkang kelomang sebagai souvenir, menjadikan kelomang- kelomang kehilangan rumah alaminya, yang pada akhirnya menjadikan kelomang- kelomang tersebut tinggal di pecahan botol bekas ataupun sampah lain yang mencemari lautan. Penulis membangun narasi bahwa segala benda yang diambil dari asalnya, dapat mengajaukan kehidupan penghuninya.

## H. KESIMPULAN

Ketertarikan terhadap subkultur "*dieselpunk*", perhatian penulis terhadap isu lingkungan, utamanya terkait dengan sampah, serta keinginan penulis untuk bereksplorasi dengan metode penciptaan berbasis potensi artistik, dengan memanfaatkan benda temuan, mendorong penulis untuk mengangkat ketiga poin tersebut sebagai tema dalam Tugas Akhir ini. Ketiga poin tersebut, dianggap memiliki keterkaitan satu sama lain. Logam- logam bekas hasil temuan penulis, dirasa cocok untuk dirangkai menjadi sebuah karya bertema "*dieselpunk*" yang mengangkat nostalgia masa kejayaan mesin diesel dan identik dengan masa peperangan.

Namun demikian, berbeda dengan subkultur "*dieselpunk*" pada umumnya yang membangun nostalgia masa lampau dengan kecenderungan mengadopsi nilai- nilai positif dari masa keemasan mesin diesel yang berbarengan dengan era Perang Dunia, penulis lebih menonjolkan aspek- aspek negatif, utamanya peperangan dan potensi kerusakan yang dapat ditimbulkan oleh alat- alat peperangan. Melalui karyanya, penulis bertujuan untuk menyadarkan masyarakat, bahwa isu sampah merupakan isu yang serius, dan harus segera disikapi dengan bijak. Sikap abai manusia terhadap sampah, dapat terakumulasi dan suatu saat akan menjadi masalah serius yang mengancam keberlangsungan hidup manusia.

Upaya penulis dalam merangkai makna dari tiap- tiap obyek material, memainkan peranan penting dalam proses penciptaan karya ini. Metode perakitan yang diadopsi oleh penulis, membuka peluang bagi penulis untuk bereksplorasi, mulai dari eksplorasi obyek material, hingga pembangunan narasi dari tiap- tiap karya, yang tidak terlepas dari preferensi personal serta ide- ide dari penulis.

Proses penciptaan karya ini merupakan proses eksperimen yang bersifat dialektis, maka untuk mencapai bentuk final dari sebuah karya merupakan hal yang hampir mustahil, karena proses eksperimen yang bersifat dialektis ini tidak akan pernah menemui hasil akhir. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hampir

mustahil untuk menciptakan karya yang benar- benar final dan sempurna dengan mempergunakan metode ini.

## I. DAFTAR PUSTAKA

Romano, Aja. “*Dieselpunk dor beginners: Welcome to a world where the 40’s never ended*”. The daily Dot(daring) <<https://dailydot.com/parsec/fandom/dieselpunk-steampunk-beginners-guide/>>. Diakses pada 1 Agustus 2018.

Shelley, Esaak. “*Definition of Assemblage*”, *Thought.Co*,(Daring),8 Maret 2017, <[www.thoughtco.com/assemblage-definition-183154](http://www.thoughtco.com/assemblage-definition-183154)>, diakses pada 7 Maret 2018.

TATE Gallery, “*Found Object*”, *Art Term*,( Daring), <<http://www.tate.org.uk/art/art-terms/f/found-object> >, diakses pada 7 Maret 2018.

