

**LIMBAH *ONDERDIL* SEPEDA MOTOR SEBAGAI
MEDIA PENCIPTAAN LAMPU HIAS RUANG TAMU**



JURNAL PENCIPTAAN

Oleh:

Abdurohman Sidiq

NIM 1210004422

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2019

**LIMBAH *ONDERDIL* SEPEDA MOTOR SEBAGAI
MEDIA PENCIPTAAN LAMPU HIAS RUANG TAMU**



JURNAL PENCIPTAAN

Oleh:

Abdurohman Sidiq

NIM 1210004422

Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Kriya Seni
2019

Jurnal Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

**LIMBAH ONDERDIL SEPEDA MOTOR SEBAGAI MEDIA
PENCIPTAAN LAMPU HIAS RUANG TAMU** diajukan oleh Abdurohman
Sidiq, NIM 1210004422 Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas
Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di
depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 2 Juli 2019 dan dinyatakan telah
memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota



Drs. Rispul, M.Sn.

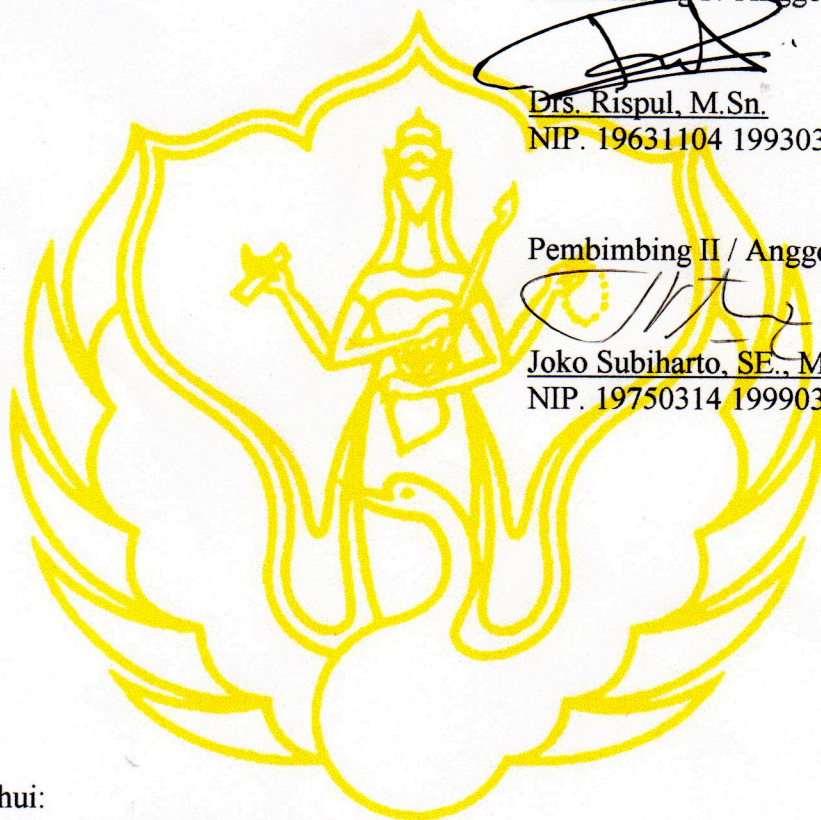
NIP. 19631104 199303 1001

Pembimbing II / Anggota



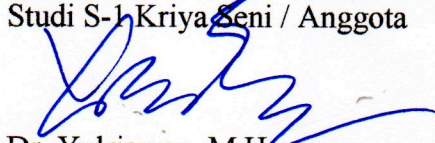
Joko Subiharto, SE., M.Sc.

NIP. 19750314 199903 1001



Mengetahui:

Ketua Jurusan / Ketua Program
Studi S-1 Kriya Seni / Anggota



Dr. Yulriawan, M.Hum.

NIP 19620729 199002 1001

LIMBAH *ONDERDIL* SEPEDA MOTOR SEBAGAI MEDIA PENCIPTAAN LAMPU HIAS RUANG TAMU

Oleh: Abdurohman Sidiq

NIM: 1210004422

INTISARI

Indonesia menjadi salah satu negara yang paling banyak menggunakan alat transportasi berupa sepeda motor. Sepeda motor dalam proses perawatannya menghasilkan limbah baik itu limbah cair maupun limbah padat, salah satu contoh limbah padat yang di hasilkan berupa *onderdil* sepeda motor. *Onderdil* sepeda motor adalah bagian dari sepeda motor yang dicadangkan untuk pergantian jika *onderdil* telah rusak atau tidak bisa digunakan kembali. *Onderdil* yang rusak tentu sudah tidak bisa di gunakan kembali pada bagian sepeda motor dan berpotensi hanya sebagai limbah. Dari potensi banyaknya limbah *onderdil* sepeda motor tersebut membuat penulis ingin memanfaatkan limbah *Onderdil* sepeda motor menjadi karya seni berupa produk lampu hias ruang tamu yang bernilai ekonomis.

Metode penciptaan yang digunakan pada karya ini adalah pendekatan estetika dan ergonomis sebagai karya fungsional. Metode pengumpulan data melalui metode studi pustaka, observasi, dokumentasi, sketsa karya, eksperimen, dan metode analisis. Teknik perwujudan yang digunakan dalam keseluruhan karya ini yaitu teknik rakit dan bentuk menggunakan teknik las listrik.

Hasil penciptaan produk kriya tugas akhir ini menghasilkan 6 karya berupa lampu hias ruang tamu dengan model dan jenis lampu hias yang berbeda-beda yaitu, 4 model lampu hias meja yang rata-rata tingginya 65 cm dan lampu hias gantung yang rata-rata lebarnya 70 cm. Melalui karya-karya ini diharapkan dapat menjadi kontribusi nyata penulis dalam memberikan penyegaran khususnya seni kriya logam.

Kata kunci: *Onderdil Sepeda Motor, Limbah, Lampu Hias*

ABSTRACT

Indonesia is one of the countries that uses the most transportation in the form of motorbikes. Motorbikes in the maintenance process produce waste both liquid waste and solid waste, one example of solid waste produced in the form of motorcycle parts. Motorcycle parts are parts of a motorcycle that are reserved for replacement if parts have been damaged or cannot be reused. Damaged parts certainly cannot be used again on motorcycle parts and potentially only as waste. From the potential of many motorbike spare parts waste, the writer wants to use motorcycle parts waste to become works of art in the form of decorative lighting products that have economic value.

The creation method used in this work is an aesthetic and ergonomic approach as a functional work. Methods of collecting data through library study methods, observation, documentation, work sketches, experiments, and analytical methods. The embodiment techniques used in this whole work are raft techniques and forms using electric welding techniques

The results of the creation of this final project craft products produce 6 works in the form of decorative living room lights with different models and types of decorative lights, namely, 4 models of decorative table lamps which have an average height of 65 cm and hanging decorative lights which are 70 cm. Through these works, it is expected to be a real contribution of the author in providing refreshment, especially metal craft art.

Keywords: Onderdill, Waste, Decorative Lights.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Sepeda motor adalah salah satu alat transportasi yang digunakan untuk memudahkan aktifitas sehari-hari karena bentuknya yang praktis dan mudah dibawa kemana saja. Maka dari itu banyak masyarakat khususnya di Indonesia yang lebih memilih menggunakan sepeda motor dibanding menggunakan alat transportasi lainnya. Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat jumlah alat transportasi yang beredar di Indonesia didominasi jenis kendaraan berupa sepeda motor, yang mana sampai bulan Januari 2018 menembus angka 100 juta unit. Hal ini tentu akan menimbulkan permasalahan secara langsung maupun tidak langsung terhadap lingkungan. Sebab dalam proses penggunaan dan perawatannya sepeda motor nyatanya akan menimbulkan limbah baik itu limbah cair, limbah gas, dan limbah padat.

Salah satu limbah padat yang dihasilkan sepeda motor ialah *onderdil* atau suku cadang yang mengalami kerusakan atau sudah tidak dapat digunakan kembali pada bagian sepeda motor. *Onderdil* atau suku cadang ialah komponen dari sepeda motor yang dicadangkan untuk perbaikan atau pergantian bagian kendaraan yang mengalami kerusakan. Seiring dengan semakin banyaknya jumlah sepeda motor, maka limbah yang dihasilkan sepeda motor akan semakin banyak pula. Masalah ini akan semakin besar ketika limbah-limbah *onderdil* yang tidak dapat terurai oleh tanah atau memiliki sifat *anorganik* karena wujudnya yang padat dibiarkan begitu saja. Oleh karena itu diperlukan usaha untuk mengubah limbah *onderdil* sepeda motor menjadi sesuatu yang lebih berguna.

Limbah *onderdil* sepeda motor yang sudah tidak dapat digunakan kembali pada bagian sepeda motor sebenarnya masih memiliki nilai ekonomis, sebab limbah *onderdil* sepeda motor yang sebagian besar terbuat dari bahan logam seperti baja, aluminium dan besi masih bisa dilakukan proses daur ulang menjadi benda yang dapat digunakan kembali nilai gunanya. Untuk sampai ke proses daur ulang limbah *onderdil* sepeda motor dikumpulkan oleh tukang rongsokan dari berbagai tempat seperti bengkel kemudian dikumpulkan ke bandar-bandar rongsokan besar untuk ditampung kemudian dikirim ke pabrik daur ulang limbah logam.

Walaupun suku cadang tersebut sudah tidak bernilai lagi sebagai sebuah *onderdil* atau suku cadang karena sudah tidak dapat dipergunakan dalam bagian sepeda motor, namun menurut penulis *onderdil* tersebut masih memiliki nilai estetis yang sangat tinggi, yang pada akhirnya menarik minat penulis untuk memanfaatkan *onderdil* bekas tersebut sebagai objek media (material) utama dalam pembuatan produk lampu hias ruang tamu. Perhatian dari potensi semakin banyaknya limbah *onderdil* dan juga bentuk yang estetis menjadi titik berangkat penulis untuk memanfaatkan limbah *onderdil* sebagai objek material utama dalam penciptaan karya seni logam ini.

Lampu hias menjadi elemen dekorasi yang menarik minat penulis untuk membuat produk kriya seni logam dari bahan (material) limbah

onderdil sepeda motor. Lampu hias sendiri merupakan alat penerangan yang menggunakan energi listrik yang memiliki bentuk unik sehingga mampu memperindah sebuah tempat. Pada dasarnya lampu hias memiliki fungsi yang sama yakni untuk mempercantik sebuah ruangan atau tempat, meski demikian juga memiliki fungsi utama sebagai alat penerang.

Penulis mencoba memberikan sesuatu yang berbeda dalam pembuatan produk kriya seni logam. dengan tujuan memanfaatkan kembali bahan yang bagi sebagian orang dianggap sudah tidak bernilai menjadi sesuatu yang bernilai ekonomis dan bermanfaat bagi kehidupan manusia. Untuk itu penyajian produk karya seni ini diharapkan memberikan sesuatu yang berbeda dengan karya-karya lain khususnya seni kriya logam. Tentunya diperlukan ide, kreatifitas dan eksperimen dalam proses pengolahannya. Sehingga akan menghasilkan sesuatu karya seni yang bernilai artistik tinggi.

2. Rumusan Masalah

- a. Bagaimanakah proses pembuatan produk lampu hias ruang tamu dengan menggunakan media limbah *onderdil* atau suku cadang sepeda motor.
- b. Bentuk lampu hias apa saja yang dihasilkan dari media limbah *onderdil* atau suku cadang sepeda motor.

3. Tujuan dan Manfaat

- a. Tujuan
 - 1) Sebagai sarana perwujudan ide, pencurahan emosi, keresahan, gagasan dan kreatifitas dalam menciptakan karya seni untuk dekorasi ruang.
 - 2) Memberikin inspirasi dan inovasi melalau media seni khususnya kriya logam.
 - 3) Merupakan salah satu syarat wajib lulus mengakhiri studi S1 Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- b. Manfaat
 - 1) Menjadikan tambahan sumber pengetahuan dan referensi didunia pendidikan seni khususnya seni kriya logam.
 - 2) Dapat menambah wawasan bagaimana dalam memanfaatkan limbah menjadi produk karya seni yang memiliki nilai jual dan memiliki nilai estetis.

4. Metode Pendekatan dan Metode penciptaan

1) Metode pendekatan

Metode pendekatan yang digunakan pada penciptaan ini adalah sebagai berikut:

a. Metode pendekatan estetik

Pendekatan ini digunakan untuk membuat landasan dan analisis yang mengutamakan keindahan pada karya yang tercipta. Dengan mengambil sumber ide limbah *onderdil* sepeda motor sebagai media penciptaan lampu hias ruang tamu. Seperti yang diungkapkan oleh Djelantik, unsur estetika yang terkandung dalam seni rupa berupa wujud atau rupa, bobot atau isi, dan penampilan atau penyajian (2014:15).

b. Metode pendekatan ergonomi

Pendekatan ergonomi memiliki peran penting dalam penciptaan karya, di mana karya yang akan dibuat ini mengangkat ide limbah *onderdil* sepeda motor sebagai media dalam penciptaan produk lampu hias ruang tamu. Ergonomi (ergonomics), proses desain merupakan aspek yang sangat penting dan bersifat baku. Bagaimanapun juga, perencanaan seharusnya memahami berbagai masalah yang berkaitan erat dengan hubungan antara manusia dan benda atau hubungan antara pengguna dengan produk yang hendak dibuat. Pada dasarnya, ergonomi diterapkan dan dipertimbangkan dalam proses perencanaan sebagai upaya untuk mendapatkan hubungan yang serasi dan optimal antara pengguna produk dengan produk yang digunakan (Bram, 2008:71).

2) Metode penciptaan

Metode penciptaan diperlukan untuk melaksanakan suatu proses perwujudan suatu karya seni dengan sistem tertentu. Menciptakan karya seni yang memiliki nilai estetika dan makna yang terkandung di dalamnya. Penulis menggunakan metode *Pratice Based Research*, seperti yang diungkapkan Marlins, Ure, dan Grey (1996:1) dalam Jurnal Perintis Pendidikan (2010: vol 18.1).

Penelitian berbasis praktek merupakan penelitian yang paling tepat untuk perancang, karena pengetahuan baru yang didapat dari penelitian dapat diterapkan secara langsung pada bidang yang bersangkutan dan peneliti melakukan yang terbaik menggunakan kemampuan mereka dan pengetahuan yang telah dimiliki pada subjek tersebut. Pada tahapan yang dilakukan penulis untuk melakukan pengumpulan data.

5. Landasan Teori

a. Estetika

Ilmu estetika adalah unsur yang dijelaskan penulis untuk memperoleh keindahan yang diinginkan dari salah satu tujuan penciptaan. Nilai estetis yang ingin ditunjukkan adalah keindahan yang mengacu pada teori keindahan yaitu, keindahan bersifat subjektif, yang sumber keindahannya ada dan berasal dari mata

yang memandang. Keindahan objektif adalah keindahan yang menempatkan pada benda yang dilihatnya (Kartika, 2004:10). Pendekatan ini digunakan untuk menunjukkan karya seindah mungkin sesuai dengan tujuan penciptaannya, dan penikmat karya memperoleh kebebasan untuk menilai suatu karya dengan sudut pandang masing-masing.

b. Ergonomis

Proses penciptaan produk, didasarkan pada konsep yang disesuaikan dengan fungsi dan aktifitas pemakai, kesesuaian bahan yang dipilih, sistem konstruksi yang benar serta pemakaian bahan finishing yang tepat. Demikian juga mengenai ukuran haruslah sesuai dengan kegunaan dari produk tersebut. Pada dasarnya ergonomi diterapkan dan dipertimbangkan dalam proses perencanaan sebagai upaya untuk mendapatkan hubungan yang serasi dan optimal antara pengguna produk dengan produk yang akan digunakan (Bram, 2008:71).

c. Desain

Penciptaan sebuah karya seni tidak terlepas dari desain yang merupakan langkah awal penulis dalam menciptakan produk tersebut. Desain merupakan jembatan antara inspirasi penulis dengan hasil karyanya. Desain berasal dari kata bahasa Inggris design, dalam bahasa Indonesia sering digunakan padanan katanya, yaitu rancangan, pola atau cipta. Desain dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:346). Desain dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang disusun berdasarkan garis, bentuk, warna, value, dan tekstur yang menghasilkan kesan secara visual melalui suatu proses. Suatu desain yang baik harus dilandasi oleh unsur-unsur yang memperlihatkan susunan yang teratur dari bahan-bahan yang digunakan. Unsur-unsur dan prinsip pengetahuan yang didapat digunakan penulis untuk memecahkan masalah-masalah dalam pembuatan desain (Sholahudin, 2017:13).

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Acuan

Data acuan merupakan faktor penting untuk mendukung proses penciptaan karya seni, dimana data tersebut akan menjadi referensi penulis dalam proses menciptakan karya. Data acuan tersebut diperoleh dari berbagai sumber yaitu internet, majalah, buku, dan berbagai macam sumber lainnya yang berhubungan dengan karya yang akan diciptakan diantaranya adalah limbah *onderdirl* sepeda motor, hasil karya yang berhubungan dengan lampu hias dan hasil karya yang terbuat dari media limbah *onderdil* sepeda motor.

Adapun data acuan yang diperoleh dalam penciptaan karya ini adalah sebagai berikut:



Gambar.1: Limbah onderdil sepeda motor
(sumber: www.pinterest.com kata kunci: lampu hias, diakses tanggal 25 agustus
2018 pukul 21:50WIB)



Gambar.2: lampu hias meja
(sumber: www.pinterest.com kata kunci: lampu hias, diakses tanggal 25 agustus
2018 pukul 21:50WIB)

2. Analisi Data Acuan

Sebelum memulai untuk merancang karya, penulis melakukan analisis data acuan yang diperoleh. Pada tahapan ini, data acuan akan dianalisis menggunakan metode pendekatan estetika dan ergonomi. Pendekatan estetika memiliki peranan untuk menganalisis mengenai wujud karya acuan dari segi bentuk, warna, dan tekstur dari karya acuan. Penggunaan metode pendekatan ergonomi digunakan untuk menganalisis fungsi yang tidak melupakan kenyamanan, dan keamanan dalam pemilihan bahan yang tepat dan konstruksi yang benar.

Data acuan pada gambar 1 merupakan wujud limbah *onderdil* sepeda motor berbahan logam seperti rantai dan *gear* yang banyak dijual di pasar barang bekas, pada gambar 1 penulis melakukan analisis mengenai bentuk dan jenis bahan yang terkandung dalam limbah *onderdil* sepeda motor. Serta menentukan kenyamanan dan keamanan dari media limbah *onderdil* sepeda motor jika diterapkan pada produk

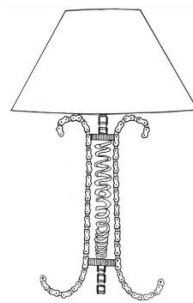
lampu hias ruang tamu. Bentuk limbah *onderdil* yang menarik dan sesuai dari bentuk desain dan mengacu dari pendekatan ergonomis akan dijadikan acuan dalam penciptaan lampu hias ruang tamu.

Pada gambar 2, merupakan lampu hias meja yang bagian konstruksi dari produk tersebut menggunakan batangan besi pada bagian tiangnya kemudian pada bagian sisi kiri dan kanan pada karya tersebut terdapat batangan besi yang dibentuk menyerupai bentuk hurup S, C dan J yang dirakit menjadi satu kesatuan untuk menambah keindahan dari produk tersebut. Warna yang diterapkan pada produk tersebut terkesan kalem dan elegan dengan paduan hitam dan *cream*. Jika dilihat dari segi fungsi karya tersebut tidak hanya memunculkan sisi keindahannya saja namun jugsan tidak melupakan fungsi awal sebagai alat penerang. Dari bentuk konstruksi dan pemilihan warna dari karya tersebut akan menjadi data acuan dalam pembuatan lampu hias ruang tamu dengan menggunakan limbah *onderdil* sepeda motor sebagai media.

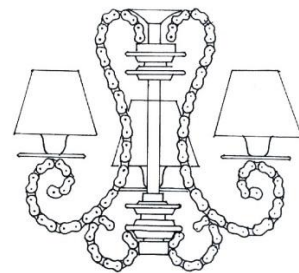
3. Rancangan karya



Gambar 3

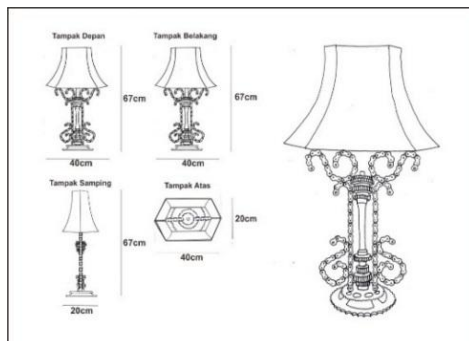


Gambar 4

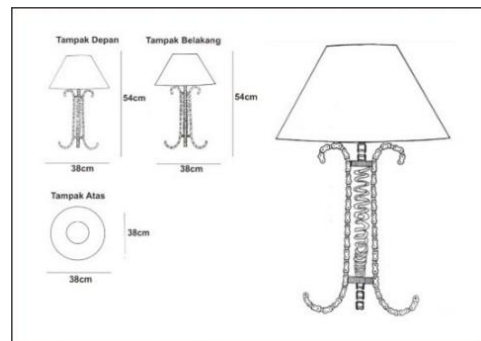


Gambar 5

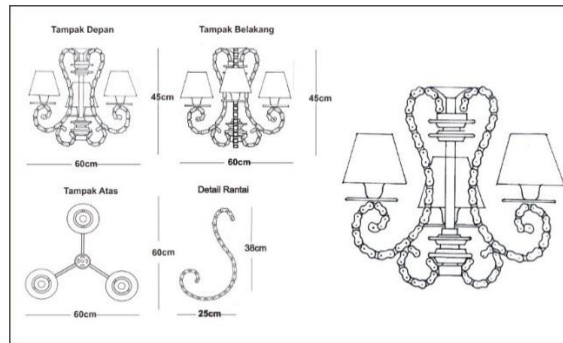
Gambar.3, 4, 5: adalah rancangan karya
(oleh: Abdurohman Sidiq)



Gambar 6



Gambar 7



Gambar 8

**Gambar 6, 7, 8: adalah Gambar Proyeksi
(oleh: Abdurohman Sidiq)**

4. Proses

Proses awal dari pembuatan tugas akhir ini ialah pembuatan sketsa. Kemudian sketsa-sketsa tersebut dimatangkan menjadi gambar proyeksi untuk mempermudah dalam pembuatan karya dan pemilihan bahan. Setelah tahap pembuatan desain berakhir selanjutnya persiapan bahan dan alat.

Teknik yang digunakan pada penciptaan ini menggunakan teknik bentuk dan rakit menggunakan teknik las listrik.

Proses awal yang dilakukan adalah persiapan bahan dan alat yang tepat dilakukan untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Berlanjut proses perwujudan dengan mulai bermain dengan media atau mencari model. Proses ini mengacu pada sketsa yang dibuat dan tidak jarang akan mengalami perubahan bentuk untuk menyesuaikan bentuk dari media limbah *onderdil* sepeda motor. Setelah menemui bentuk selanjutnya proses pembentukan material menggunakan mal dan juga lem cepat kering untuk mengunci agar material tidak berubah bentuk saat proses pengelasan. Dilanjutkan keproses pengelasan dengan menggunakan teknik las listrik menggunakan tekanan 40-70 vol. Material awal yang dibentuk ialah material berupa rantai sepeda motor, berlanjut ke material lain seperti *gear* dan *gearbok* untuk dirakit sesuai bentuk desain. selanjutnya proses penghalusan bekas sambungan las, pembuatan kap lampu.

Tahap *finishing* menggunakan teknik *airbrush* untuk memberi warna dan juga pemberian *clear*. Tahap terakhir ialah pemasangan kabel dan lampu.

5. Hasil



Gambar 9. Lampu hias meja atau *Table Lamp 1*
Karya 1

Judul : Lampu hias meja atau *Table Lamp 1*
Teknik : Las listrik
Bahan : limbah *onderdil* sepeda motor Rantai, *gear* ,
gearbox, batangan besi 4 mm, plat almunium.
Ukuran : 67cm x 40 cm x 20 cm
Dokumentasi : Abdurohman Sidiq
Tahun : 2019

Dari tampak visual terdapat rantai yang bermotif huruf S dan J yang dibentuk menggunakan teknik las listrik. Kap lampu dari karya tersebut berbentuk segi 6, penutup kap lampu menggunakan plat almunium bekas kaleng cat yang disusun seperti *mozaik* tidak beraturan. Pemilihan warna atau tahap *finishing* dari karya tersebut memunculkan warna karat untuk memberi kesan karya tersebut menggunakan bahan dari limbah logam. Kap lampu menggunakan *finishing* warna emas mengkilat dengan pewarnaan menggunakan *clear*.



Gambar 10. Lampu hias meja atau *Table Lamp 2*
Karya 2

Judul : Lampu hias meja atau *Table Lamp2*
Teknik : Las listrik
Bahan : limbah *onderdil* sepeda motor Rantai, *gear box*,
shock belakang , batangan besi 4 mm, plat
aluminium.
Ukuran : 54cm x 38 cm
Dokumentasi : Abdurrohman Sidiq
Tahun : 2019

Dari tampak visual terdapat *shok* belakang sepeda motor yang diapit rantai berbentuk huruf C yang dibentuk menggunakan teknik las listrik. Kap lampu dari karya tersebut berbentuk tabung krucut, penutup kap lampu menggunakan plat bekas kaleng cat yang disusun secara tidak beraturan. Pemilihan warna atau tahap *finishing* dari karya tersebut memunculkan warna asli dari *onderdil* sepeda motor. Kap lampu menggunakan *finishing* warna emas gelap dengan pewarnaan menggunakan cat minyak.



Gambar 11. Lampu hias gantung
Karya 3

Judul : Lampu hias gantung
Teknik : Las listrik
Bahan : limbah *onderdil* sepeda motor Rantai, *tromol*, *gear box*, *shok* depan. Kawat besi 3 mm, plat alumunium batangan besi 4 mm, plat almunium.
Ukuran : 60cm x 25 cm x 40 cm
Dokumentasi : Abdurohman Sidiq
Tahun : 2019

Dari tampak visual terdapat *shock* depan sepeda motor dan juga *tromol* sepeda motor sebagai tiang utama. Terdapat 3 bagian penyangga kap lampu yang memiliki 3 cabang yang bermotif huruf S dan C. Kap lampu dari karya tersebut berbentuk tabung krucut, penutup kap lampu menggunakan plat almunium. Pemilihan warna atau tahap *finishing* dari karya tersebut memunculkan warna hitam dan karat untuk memberi kesan barang bekas.

C. Kesimpulan

Ide penciptaan karya tugas akhir ini tercipta melalui proses yang panjang dan konsep yang matang. Bermula dari seringnya penulis melihat limbah *onderdil* sepeda motor yang hanya dianggap sebagai bahan rongsokan dan tidak dimanfaatkan dengan positif dan kreatif membuat penulis tertarik untuk memanfaatkan limbah *onderdil* sepeda motor sebagai media dalam penciptaan produk lampu hias ruang tamu, maka proses awal yang dilakukan adalah pengumpulan data agar mendapat gambaran bentuk lampu hias seperti apa yang akan dibuat kemudian dituangkan ke dalam bentuk sketsa. Persiapan bahan dan alat yang tepat dilakukan untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Berlanjut proses perwujudan dengan mulai bermain dengan media atau mencari model, proses ini mengacu pada sketsa yang dibuat dan tidak jarang akan mengalami perubahan bentuk untuk menyesuaikan bentuk dari media limbah *onderdil* sepeda motor. Dilanjutkan keproses pengelasan dengan menggunakan teknik las listrik, selanjutnya proses penghalusan bekas sambungan las, pembuatan kap lampu, berlanjut ke proses perakitan, hingga proses *finishing*, proses terakhir pemasangan kabel dan lampu sehingga terbentuk sebuah produk karya seni lampu hias ruang tamu.

Sumber ide pemanfaatan limbah *onderdil* sepeda motor sebagai media penciptaan produk lampu hias ruang tamu yang dibuat, terciptalah produk berjumlah enam jenis. Produk tersebut adalah empat model lampu hias meja atau *table lamp* dan dua model lampu hias langit-langit atau lampu hias gantung. Semua karya berbahan utama limbah *onderdi* atau suku cadang sepeda motor yang dikerjakan dengan teknik las listrik. Warna yang digunakan pada semua karya adalah warna emas, hitam dan karat yang menonjolkan karakter dari produk kriya logam. Kelebihan karya terlihat dari desain yang original, hal itu bertujuan untuk menghasilkan karya yang unik dan menarik bagi yang melihatnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Beumer. B. J. M. 1974. *Ilmu Bahan Logam*, PT Bhatara Niaga Media, Jakarta.
- Dafri, Yulriawan 2015. Makalah Diskusi Ilmu “*Practice based Research*” Mahasiswa Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan Mahasiswa Pasca Sarjana UiTM Selangor –Malaysia.
- Djelantik, AA.M. 2004. *Estetika: Sebuah Pengantar*, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Bandung.
- Kartika, Dharsono Sony. 2017. *Seni Rupa Moderen*. Bandung: Penerbit Rekayasa Sains.
- Koentjoningrat. 1991. *Metode Pengalaman Individu dalam Metode-Metode Penelitian Masyarakat*, Gramedia, Jakarta.
- Palgundi, Bram. 2008. *Desain Produk: Aspek-Aspek Desain*. Bandung: Penerbit PT ITB.
- Petrusumadi dan sipahelut. 1991. *Dasar-dasar Desain*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.
- Ranti, Sharmi. 1990. *Seni Interior : Lampu*. Indonesia : PT Intermas.
- Republik Indonesia, Keputusan Menteri Perindustrian dan Perdagangan Nomor 231/MPP/Kep/7/1997 tentang Prosedur Impor Limbah.
- Sp, Soedarso. 1999. “Seni kriya Cabang Seni Yang Sedang Gelisah, Dokumentasi”: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni, Th VII/1, Agustus.
- Sholahuddin. 2017. “Peroses Desain Interior”. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Zulkifli, Arief. 2014. *Pengelolaan Limbah Berkelanjutan*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.

WEBTOGRAFI

<https://www.google.com/search?q=mengenal+onderdil+sepeda+motor&oq=mengenal+onderdil+sepeda+motor&aqs=chrome>. Di akses 24 februari 2019

<https://id.pinterest.com/pin/AW7q07>. diakses 6 juli 2018.

<https://id.pinterest.com/pin>, diakses 6 juli 2018

www.j.pinterest.com.