

Inovasi Monomental Seni Kriya:
Prototype Seni Kriya Industri

Judul:

“Horse Pipe Sculpture”

Tulisan diskripsi Karya Monomental Seni Kriya ini sebagai syarat dukung dalam penciptaan karya monomental yang diakui sebagai karya seni kriya berstandar akademik.



Oleh: Timbul Raharjo
Dosen Jurusan Kriya FSR ISI Yogyakarta
NIP: 196911081993031001

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021

Inovasi Monomental Seni Kriya: Protype Seni Kriya Industri

Judul:

“Horse Pipe Sculpture”

Oleh: Timbul Raharjo

Abstrak

Inovasi dalam penciptaan **seni kriya** ini merupakan proses kreatif melalui eksplorasi penciptaan karya seni kriya dengan konsep, bentuk, dan teknik seni kriya berupa patung bentuk kuda. Karya seni kriya ini berbentuk tiga dimensional yang mengutamakan teknologi bahan dan proses pembuatan. Karya ini menjadi salah satu bentuk seni kriya didedikasikan pada seni industry perdagangan seni dunia. Wujud karya memiliki ciri khas yang menonjolkan karakter bahan dan tingkat keteknikan khusus. Bentuk kuda secara universal disukai oleh para penikmat seni, dipridiksi mampu memberikan daya tarik bagi konsumen. Tulisan ini menggunakan **metode** kualitatif eksplorasi mencakup pada bagaimana mengeksplorasi bentuk gaya kuda, bahan, dan cara pembuatan. Prototype karya dapat dimanfaatkan di dunia industry seni kriya. Hasil **temuan** penciptaan ini (1) tercipta karya seni kriya menggunakan bahan potongan pipa stainless steel (2) prose pengerjaan dengan **teknik pasel** esembling potongan stainless menjadi bentuk kuda (3) sebagai prototype dalam dunia industry sebagai komodite perdagangan seni kriya. Diharapkan dapat **berkontribusi** pada peningkatan keteknikan pada proses berkarya seni kriya. Pada gilirannya dapat meningkatkan volume ekspor dan mensejahterakan masyarakat serta berperan serta dalam meningkatkan devisa negara.

Kata kunci: inovasi, seni kriya, kuda, pipa, patung, prototype, dan industry

A. Latar Belakang Penciptaan

Seni kriya merupakan seni yang banyak mengeksplorasi budaya Indonesia. Bidang seni ini banyak juga mengeksplorasi pembaharuan dan teknologi pengerjaan. Seni budaya berperan sebagai identitas sebuah entitas masyarakat tertentu dan telah menjadi warisan budaya nenek moyang bangsa Indonesia. Dapat dikatakan bahwa seni kriya bersumberinspirasi dari motif budaya tertentu yang diaplikasikan pada penciptaan seni kriya. Di samping itu seni kriya juga musti mengikuti dengan perkembangan jaman. Dalam penciptaanya mempertimbangkan dengan keinginan konsumen yang fluktuatif. Sehingga perwujudannya mempertimbangkan konsep, bentuk, dan Teknik kekinian.

Seni kriya memiliki ciri khas budaya Nusantara yang kental dengan aspek craftsmanship, filosofis dan simbolis. Dikenal dengan seni kriya budaya agung dan seni kriya budaya kerakyatan. Budaya agung dapat dijumpai pada hasil karya seni kriya yang banyak mengeksplorasi budaya lebih mengangkat legitimasi dalam seni monarki dan relegi. Dijumpai hasil karya untuk dipersembahkan kepada raja dari para kriyawan yang bekerja mendukung mempertegas kewibawaan raja di mata rakyatnya. Demikian

pula seni relegi sebagai penyadaran diri bahwa semua apa yang dilakukan seorang kriyawan diabdikan kepada tuhan. Dengan demikian karya-karya yang diciptakan bertujuan untuk pengabdian kepada tuhan dan rajanya dengan imbalan mendapatkan berkah ketentraman dalam hidup masyarakat pendukungnya.

Namun, dalam penciptaan seni kriya belum banyak yang berorientasi pada pemanfaatan pada dunia industri. Industri merupakan basic ekonomi masyarakat sebagai mata pencaharian mereka. Umumnya penciptaan masih terbatas yang bersifat pribadi layaknya seni rupa murni. Pada hal potensi perdagangan seni kriya telah menjadi *trade mark* tersendiri dari Indonesia. Banyak industry kecil seni kriya yang membuat seni kriya dengan desain dan contoh karya dari para konsumen, mereka hanya sebagai pekerja pelaksana produksi. Peran seni kriya hasil dari ciptaan para kriyawan belum banyak dimanfaatkan sebagai prototype penting dalam pengembangan produk mereka. Maka penciptaan seni kriya berjudul Horse Pipe Sculpture merupakan salah satu upaya penting dalam pengembangan produk industry seni kriya terutama di Indonesia.

Karya berjudul “Horse Pape Sculpture” ini menjadi model karya untuk pengembangan seni kriya dalam memasuki perdagangan pasar global. Proses eksplorasi tentang pemilihan bahan, bentuk, dan keteknikan diutamakan untuk memperoleh hasil karya yang unik dan menarik penikmat seni kriya.

B. Rumusan Masalah

Penciptaan ini bertujuan membuat seni kriya, dapat disampaikan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep karya “Horse Pipe Sculptur” ?
2. Bagaimana proses penciptaan “Horse Pipe Sculture”?
3. Bagaimana proses perwujudannya?

C. Tujuan Inovasi

Tujuan Inovasi ini dapat disampaikan sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu konsep *problem solving* dalam pemenuhan seni kriya baru.
2. Menciptakan karya seni kriya bersumber inspirasi bentuk kuda, bahan dan keteknikan.
3. Dapat dijadikan prototype produk dalam industry seni kerajinan.
4. Dapat dijadikan rujukan dalam ilmu pengetahuan dalam inovasi seni kriya.

D. Tinjauan Pustaka

Penelitian yang dilakukan oleh Hidirolou M tentang anatomi kuda terutama ditujukan menjadi panduan bagi mahasiswa kedokteran hewan yang akan bekerja meneliti tentang kuda setelah studi pendahuluan anatomi mamalia dasar. Hasil dari memperluas penerapan pada studi terisolasi pada hewan sebagai referensi bagi praktisi. Isinya terbatas pada meninjau pembedahan yang tepat pada mayat kuda, terutama dalam pandangan pada otot-otot perut dan anggota badan lainnya. Hal ini untuk membantu memudahkan dalam menambah referensi serta mencari padanan bentuk dalam dunia biologi kuda. Buku ini sebagai bahan referensi dalam pembentukan terutama anatomi kuda sebagaimana wujud yang diciptakan dalam seni kriya ini (Hidirolou 1978).

Penelitian yang dilakukan oleh I Gede Yogi Saputra tentang alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan karya seni dari bahan logam bekas di “Alan and Dinah Art Seririt” Singaraja Bali tentang alat yang digunakan dalam teknik proses perwujudan yakni berupa tang, palu, mesin gerinda, besi tabung, meja las, pacal, gunting tuas, nampan kayu, las listrik, mal, obeng, dan kuas. Adapun bahan yang digunakan adalah logam bekas berupa drum bekas. Proses berkarya seni dari bahan logam drum bekas adalah pembuatan desain, pemilihan bahan, proses pembuatan sket dan mal, proses pemotongan bahan, proses pembentukan bahan, proses perakitan bahan, dan proses finishing. Jenis-jenis produk yang dihasilkan meliputi karya seni yang berbentuk kucing, anjing, ayam, kuda, keledai, burung, babi, kelinci, tikus, ikan, kerbau, kambing, figure manusia, cermin, jam, tempat surat, papan nama, robot anjing, huruf dan angka, kursi, robot, meja, lampu hias, tikus meneropong, tikus memancing, dan kelinci sedang bermain golf. Merupakan penelitian yang mendeskripsikan proses produksi berkarya seni berahan logam bekas (IG, G, and TL 2019).

Seniman berlatar belakang dan pengalaman, mendorong batas-batas media tradisional terus dieksplorasi kembali sebagai identitas budaya dengan simbol, nilai, dan pandangan dunia. Artikel ini menunjukkan bagaimana inovasi mengungkap potensi individu dan komunitas. Hal ini untuk menegaskan identifikasi diri yang positif sebagai masyarakat yang kreatif inovatif. Kesenjangan pengetahuan membuat karya berdasar pada nilai tradisional yang diakibatkan terganggunya transfer pengetahuan antargenerasi digantikan oleh inovasi dan interpretasi baru yang kreatif. Seniman modern dapat melihat bagaimana tradisi terus diciptakan dan diciptakan kembali (Mossolova 2020).

Pengetahuan tentang seni sangat rendah terutama pada para pengrajin yang tidak mengetahui skema dan reformasi kebijakan yang dilakukan pemerintah dan non-pemerintah untuk dikembangkan pada industri kerajinan dan untuk melindungi kepentingan perajin. Tingkat pendidikan yang rendah dan kurangnya akses informasi, maka para perajin tidak mengetahui tentang pameran dagang, yang bisa menjadi platform baik untuk dalam penjualan. Intervensi pada produk kerajinan membuat produk lebih memiliki nilai yang lebih jika dibandingkan dengan pemain pasar terkemuka. Pengetahuan ini menyebabkan para pelaku industry kerajinan mengalami kendala dalam memenangkan usaha industry kecilnya. Tulisan ini penting untuk mengetahui seberapa jauh peran penciptaan seni kriya yang mampu menembus perdagangan yang lebih luas (Mehra, Mathur, and Tripathi 2019).

Karya inivasi ini menggunakan bahan logam stainless steel. Stainless memiliki kekerasan maksimum dalam menghindari potensi retak tegangan sulfida baja martensit 13Cr standar, baja tahan karat yang lebih baru tahan di lingkungan CO₂/H₂S adalah 23 HRC per NACE MR0175. Pencapaian batas NACE MR0175 bisa sulit, terutama pada logam las (Ref. 7). Operasi perlakuan panas pasca las (PWHT) mungkin tidak dihindari. Pertimbangan tambahan penting adalah efek dari austenite. Korosi pipa baja tahan karat supermartensit. Tidak ada pengaruh berbahaya dari austenit ketahanan korosi baja supermartensit. Kandungan austenit sisa yang lebih tinggi mengurangi hidrogen yang dapat terdifusi dan kerentanan SSC dari baja. Karena kelarutan hidrogen yang tinggi dalam austenit, yang bertindak perangkap hidrogen dan mengurangi koefisien difusi efektif hidrogen (Ramirez 2007). Tinjauan pustaka ini dapat menjadi pelengkap dalam pengetahuan dalam penggunaan pipa stainless tahan karat.

Penelitian yang dilakukan Jiahang Song merupakan mengungkap pengerjaan dan bahan patung Bodhisattva. Deteksi sinar-X radar penembus tanah digunakan untuk menjelajahi struktur internal patung. Konstituen kimia dan struktur hirarki lapisan pigmen dideteksi dan dianalisis. Komposisi butir dan komposisi kimia lapisan dasar juga disajikan. Hasil penelitian menawarkan dokumen rinci untuk restorasi selanjutnya dan membuka jalan untuk konservasi preventif. Terakhir, makalah ini merangkum pengerjaan dan bahan karya seni pahat lukis pada periode yang berbeda, sehingga dapat menggali sejarah perkembangan budaya seni pahat. (Song et al. 2021):

Prototype sebagai upaya lebih lanjut untuk menempatkan konsep dalam bidang yang lebih besar dari antropologi prefigurasi. Hal ini sebagai munculnya 'prototyping'

wacana budaya, dalam desain, teknik dan lingkaran artistic. Momen eksperimental analog dalam studi sosial ilmu pengetahuan dan teori kritis. Prototype terfokus pada keterjangkauan prototype sebagai budaya material dan teori sosiologis: pembuatan prototype sebagai sesuatu terjadi pada hubungan sosial untuk mendekati seni kriya dan agensi objek dengan cara tertentu. Selanjutnya mengkaji prototype sebagai figur penanggungan dan harapan dapat dilihat untuk menawarkan desain kompleksitas kontemporer untuk produk lebih dari satu (Corsín Jiménez 2014). Prototype memerlukan proses penciptaan yang memerlukan pemikiran yang universal untuk mendapatkan konsep dan sajian prototype yang baik dan memiliki nilai artistic yang kuat untuk memasuki industry seni kriya.

Dalam menyajikan industri dan seni peradaban aspek seni, karya seni yang indah, lukisan, arsitektur, dan musik sangat dipertimbangkan dan menyatakan bagaimana musik dan seni dianggap dan dihargai oleh khalifah dalam pertemuan seni mereka. Namun dalam melihat ke arah industri pada zamannya diperkenalkan sebagai industrinya. Beberapa bagian dari seni dan industri era praktik peradaban yang bermanfaat menjadi tugas bagi penggemar seni industri. Perkembangan industri memiliki dominasi produksi industri dan mengeksport barang-barang seperti seni kriya (Nabizada 2021).

E. Ide Penciptaan

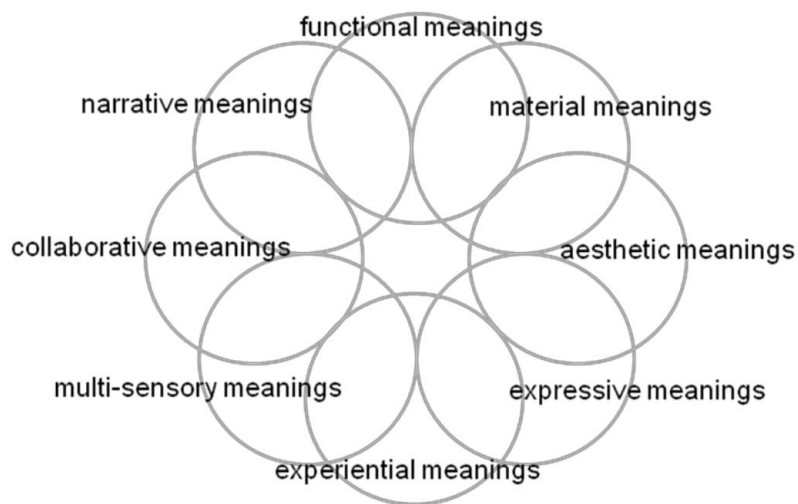
Ide penciptaan karya ini diawali dengan masalah yang muncul dalam penciptaan seni kriya terutama sebagai bagian yang bersinergi dengan dunia industry seni kriya. Industri yang dimaksud adalah keterkaitan produk seni terutama karya seni kriya sebagai karya populer banyak diminati para penikmat seni. Kemudian ide itu membawa pikiran untuk menyelesaikannya melalui daya kreasi secara eksploratif menumbuhkan kemampuan mencipta seni dengan berbagai pertimbangan yang memungkinkan dapat memberikan dampak penyelesaian masalah. Oleh karena itu dapat dirunut beberapa urutan ide bentuk, penentuan material, prototype, dan strategi pemasuki dunia industry. Adapun rujukan dalam karya ini dapat disampaikan sebagai berikut:

1. Pengertian Seni Kriya

Seni kriya sebagai salah satu cabang seni yang penting dalam mengembangkan budaya Indonesia dan juga memiliki peran penting dalam dunia perdagangan. Seni kriya diciptakan sebagai salah satu prototype seni yang memiliki nilai fungsi sekalipun sebagai benda hias belaka. Namun fungsi benda hias jika diformulasikan dengan

konsep seni rupa yang baik sehingga memenuhi kaidah yang dapat diterima pasar. Kecenderungan pasar terhadap karya kriya saat ini telah menjadi komoditas penting yang banyak diserap sebagai bagian penghias rumah tinggal dan ruang lain yang memerlukan dan sesuai dengan karya seni kriya.

Nilai Seni kriya pembawa warisan budaya diakui secara luas, perhatian yang layak juga diberikan pada aplikasi pedagogis kerajinan dalam praktik. Hal ini terakait dengan makna kerajinan yang ditafsirkan secara subyektif masih agak langka. Seni kriya di sini menggali makna seni kriya yang ditafsirkan secara subyektif yang terkait dengan tindakan pembuatan refleksi diri dan objek seni kriya yang nyata, dan makna yang ditemukan dalam kategori representatif. Karangka multi-perspektif menggambarkan jenis makna umum yang dimiliki seni kriya, substansi yang melampaui budaya juga ditangkap sebagai karya multicultural (Kouhia 2012).



Gambar 1. Skema Gambar Kategori makna yang saling terkait: kerangka multi-perspektif untuk makna Seni Kriya (Sumber: Kouhia, 2012).

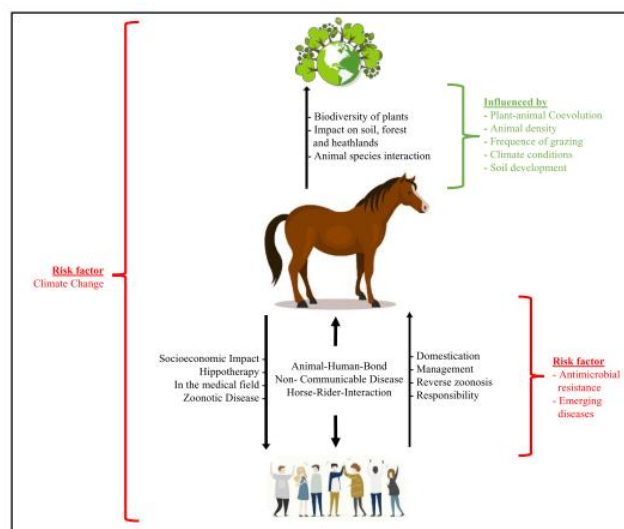
Evolusi desain seni kriya tergantung pada ide-ide baru yang muncul, tetapi juga terkait dengan evolusi kemungkinan kemajuan teknologi, karena setiap peningkatan memungkinkan banyak dan ide yang berbeda. Pada awal abad ke-21 teknik yang terkait dengan biologi dan komputasi membuat revolusinya, dengan demikian, sekarang teknik-teknik ini tersedia untuk diperkenalkan juga dalam evolusi desain seni kriya (Muñoz Rey 2020). Saat ini desain seni kriya muncul konstituen penting dalam pendidikan desain. Melakukan fungsi interdisipliner sebagai hubungan antara pengetahuan dan keterampilan profesional, psikologis dan pedagogis. Ini juga

merupakan bentuk universal memahami lingkungan sekitar dari pandangan estetis dan fungsional (Atabi and Abboodi 2015).

2. Ide Bentuk

Ide bentuk dalam karya ini lebih mengeksplorasi motif kuda. Seperti pertimbangan lebih dalam filosofi olah raga kuda, mengeksplorasi tema dan citra non-pertentangan berarti kerendahan hati dan mistisisme yang dapat membantu membongkar dan meningkatkan pengalaman bekerja dengan rekan setim (Keith 2016). Kuda menjadi representasi seseorang yang memiliki optimisme dalam filosofi kuda sebagai hewan yang memiliki nilai baik. Kuda terutama saat berlari kencang, terdapat kekuatan dan agresif. Penggambaran ini biasanya digunakan untuk mempromosikan kinerja. Memastikan aliran uang masuk yang stabil dalam bisnis dan rumah tangga.

Dalam budaya Jawa kuda dianggap sebagai bagian dari status sosial dalam masyarakat. Golongan tertentu memiliki kuda sebagai tunggangan. Kuda sebagai pralambang seorang pria akan bisa menjangkau banyak tempat dan mengetahui dunia secara luas. Kuda salah satu hewan terpenting dalam sejarah manusia; digunakan pula dalam perang, alat transportasi, dan bahkan mempermudah pekerjaan di pertambangan. Kontak antara kuda peliharaan dan manusia terus meningkat. Misalnya, kuda memainkan peran penting dalam terapi yang dapat mendeteksi penyakit menular mempengaruhi kehidupan manusia dan kuda itu sendiri, terutama dalam kasus penyakit yang sangat menular (Lönker, Fechner, and Wahed 2020).



Gambar 2. Skema hubungan kuda dan manusia dalam interaksi Kesehatan (Sumber: Lonker, 2020)

Banyak pula nilai manfaat hewan kuda terhadap manusia. Sehingga kuda secara universal dapat diterima sebagai hewan peliharaan yang memiliki fungsi dan makna bagi pemiliknya. Hal ini yang membuat kuda senantiasa menjadi bagian opsi manusia untuk memilikinya. Tidak terkecuali bentuk kuda dalam karya seni. Ide bentuk kuda menjadi pertimbangan penting dalam pemilihan motif dalam karya ini.

3. Ide Bahan

Bahan dalam penciptaan ini sebagai salah satu focus dalam pembuatan inovasi ini. Ide bahan logam stainless steel menjadi penting dengan pertimbangan bahwa bahan jenis logam ini memiliki kekuatan yang baik terhadap kondisi udara yang mengakibatkan rusak atau korosi bahan. Bahan ini banyak dijumpai pada pasaran atau dipergunakan dalam pekerjaan keteknikan terutama dalam konstruksi baja. Bahan ini semula terinspirasi pada potongan sisa sebagai limbah pada bengkel yang mengerjakan konstruksi pintu, reling, pagar rumah, dan lainnya. Muncul ide memanfaatkan bahan ini sebagai karya, dan tentu menjadi menarik. Bahan stainless yang ada tidak memiliki ukuran yang bentuk yang seragam semula menjadi tantangan tersendiri, namun ketika terfikir untuk produk yang bersifat massal, maka akan terjadi kendala produksi. Hal ini dikarenakan penciptaan ini diperuntukkan sebagai karya seni yang dapat memasuki dunia industry.

Stainless steel merupakan baja paduan berbasis besi yang mengandung kromium kira-kira 10,5% berat, kadang-kadang diklasifikasikan mengandung kromium kurang dari 12 wt.%. Jumlah lebih dari jumlah kromium stainless steel sangat tahan terhadap korosi dan oksidasi. Baja ini memang bertujuan baja tahan korosi, atau corrosion-resistant steels (CRES), Pelapis kromium memberikan perlindungan baja, kromium dalam stainless steel memberikan ketahanan terhadap korosi. Kromium menyebabkan lapisan oksida kaya kromium "passive" terbentuk di permukaan baja. Ini lapisan melekat pada permukaan baja, tidak seperti baja berlapis, jika stainless steel tergores, oksidasi kromium oksida pasif di udara, sehingga melindungi baja dari korosi atau oksidasi (Nindha 2017).



Gambar 3. Stainless steel yang ada di pasaran
(Sumber: <https://nikifour.co.id/stainless-steel-tipe-301>)

Stainless steel tipe 301 merupakan jenis bahan familiar terdengar di masyarakat. Bahan baja tahan karat berguna untuk kehidupan dan digunakan mayoritas perkakas kehidupan seperti ponsel, komputer, mobil, dan lain sebagainya. Stainless steel juga sering dijumpai pada alat-alat rumah tangga maupun alat dapur seperti sendok, garpu, panci, dan masih banyak lagi.

4. Ide Teknik pengerjaan

Teknik pengerjaan merupakan bagian penting dalam membangun karakter karya. Dalam karya ini menggunakan teknik las inverter yang mudah dan praktis. Teknik ini lazim digunakan dalam pengerjaan konstruksi stainless steel pada umumnya. Hanya saja metode pencapaian bentuk diupayakan memiliki karakter tersendiri dengan memadukan nilai artistic bentuk melalui kerja memerlukan tingkat ketelatenan yang tinggi. Maka dalam pengerjaannya melalui berbagai tahapan penggabungan potongan stainless steel mulai dari bagian-perbagian dengan memadukan atau menyambungkan stainless steel satu persatu. Dengan demikian diperlukan kepekaan dalam proporsi bentuk kudu biar terlihat alamiah.

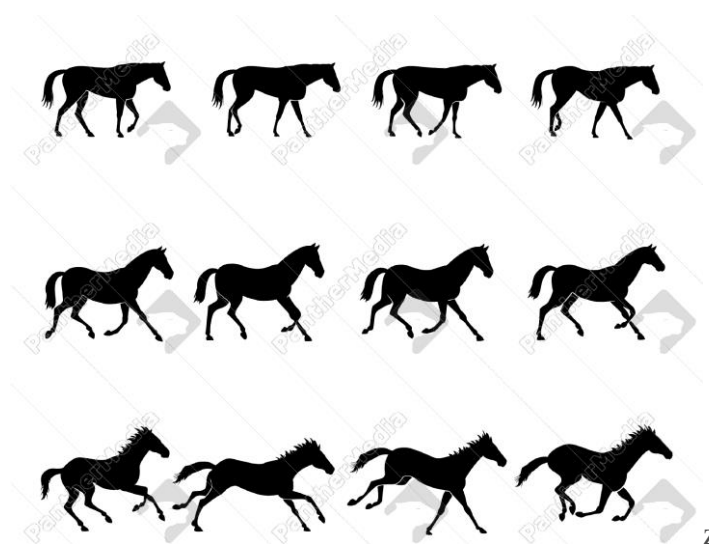
Pengelasan merupakan proses paling mendasar yang digunakan dalam proses pembentukan karya. Seseorang berprofesi menjadi tukang las merupakan memerlukan ketahanan fisik. Proses pengelasan menghasilkan asap berbahaya, arc flash dan panas, dan dapat menyebabkan kerusakan permanen pada mata dan sistem pernapasan. Sering kekurangan tenaga kerja terampil dan meningkatnya permintaan produksi di pasar global yang kompetitif, hal ini telah meningkatkan peluang tenaga las lebih berpeluang (Xu et al. 2020). Capaian pekerjaan las tergantung kepada orang yang mengerjakannya, las terkadang tampak kuat namun ternyata logam belum tersambung dengan baik.

Dalam proses pembuatan karya ini tentu memiliki tingkat ketrampilan tersendiri sebab potongan logam yang digunakan dalam proses aplikasi menggunakan cara dan metode tersendiri.

5. Rancangan Bentuk

Pemahaman persoalan bentuk yang muncul dalam eksistensi seni kriya dapat berupa asosiasi atau pengandaian. Perkembangan seni kriya desain kontemporer yang merespon kekayaan bentuk diperlukan kreativitas meliputi bentuk, medium baru sehingga pesan yang disampaikan memiliki kreativitas tersendiri. Konsep pemikiran desainer yang lebih plural melalui proses kreatif perlu dieksplorasi dengan bentuk kekinian. Alternatif baru yang ditawarkan adalah bentuk komoditas pesan baru label seni kriya design modern.

Rancangan bentuk dalam karya ini secara visual dalam tampilannya berwujud tiga dimensional. Kuda secara visual banyak pilihan posisi, seperti sedang diam, berjalan, berlari, berjinkrak, duduk (*njerum*), tidur dan lain sebagainya. Posisi kuda kemudian menjadi gaya gerak yang memiliki kesan masing masing, seperti kesan atraktif, diam, atau bergerak. Hal ini menjadi pertimbangan dalam rancangan bentuk. Dalam kesempatan merancang bentuk perlu disajikan gaya yang ada dalam gerak kuda sebagai berikut:



Gambar 4. Gaya gerak kuda
(Sumber: <https://bildagentur.panthermedia.net/>)

Gerakan kuda dalam karya ini lebih menekankan pada posisi kuda yang sedang berjalan. Hal ini mempertimbangkan pada kesan anggun dan gagah dari sebuah bentuk kuda yang sedang berjalan. Kuda yang dipilih juga merupakan kuda menurut penulis

paling proporsional. Dilihat dari bentuk tubuh dan proporsi kuda balap yang ada pada umumnya.

F. Penjelasan Proses Penciptaan

Proses penciptaan merupakan rangkaian kegiatan proses berfikir dan perwujudannya. Dapat disampaikan sebagai berikut:

1. Mencari Sumber Inspirasi

Inspirasi dalam karya diawali dengan pemikiran pemecahan masalah. Masalah prototype dalam dunia seni agar dapat berperan aktif dalam industry. Terpikir untuk menciptakan karya yang memiliki keunikan tersendiri. Berlatar belakang pendidikan seni rupa dan penguasaan teknik yang didapat dari pengalaman berkarya menggunakan bahan logam, maka memiliki berpengaruh kuat dalam penciptaan karya seni monumental ini yang dapat masuk dalam dunia Industri, dapat berperan menjadi model penciptaan karya seni yang membentuk pasar. Artinya ciptaan karya yang sifatnya pribadi dapat membentuk pasar tersendiri dalam dunia perdagangan seni kriya.

Sumber inspirasi ini bersifat universal dalam arti bahwa pemecahan masalah tidak tunggal, semua saling terakit dan dipertimbangkan dalam penciptaan karya, meliputi bentuk, bahan, tehnik, finishingnya.

2. Menentukan Bentuk dan Format Ide

Dalam mencari ide telah disebutkan di atas, bahwa sumber ide meliputi bentuk, bahan, dan teknik pengerjaan. Ide bentuk berupa kuda memiliki nilai tersendiri pada diri seseorang yang memiliki kuda, sehingga kuda menjadi salah satu hewan yang disukai oleh masyarakat karena membantu proses berkehidupan. Ide bentuk kuda sebagai pilihan utama dalam penciptaan ini.

Agar kuda memiliki karakter yang berbeda dengan karya seni kriya atau karya seni patung yang ada, maka pada pemilihan bahan menggunakan stainless steel. Hal ini menjadi penting untuk memberikan kesan kelogaman yang memiliki warna asli logam stainless steel yang cerah dan mengkilap.

Inspirasi lain tentang teknik pengerjaan dengan menerapkan las inventer, maka pekerjaan kelogaman dalam penyambungan menjadi pilihan untuk membentuk kuda melalui penyambungan antar logam. Proses melalui ketelatenan menyambung potongan demi potongan logam sehingga membentuk kuda yang diinginkan.

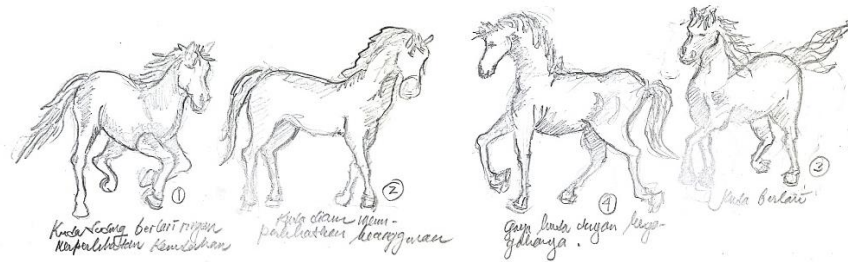
3. Proses Pelaksanaan

Proses pengerjaan meliputi:

a. Sketsa Alternatif dan Terpilih

Membuat sketsa alternatif terutama dan terpilih bentuk sketsa kuda.

Sketsa alternatif merupakan pencarian bentuk yang paling sesuai dengan mengeksplorasi beberapa kemungkinan gerak kuda. Dapat disampaikan sketsa sebagai berikut:



Gambar 5. Sketsa Alternatif (Sketsa: Timbul Raharjo, 2019)

Disajikan 4 sketsa alternatif ditampilkan dipilih sketsa No. 4 dengan pertimbangan bentuk yang proporsional. Subjektivitas menjadi pertimbangan dalam pemilihan sketsa ini dengan pertimbangan artistic dan kemungkinan teknik pengerjaannya. Kuda yang sedang berjalan dengan kaki depan diangkat satu, merepresentasikan Gerakan penghormatan dengan gaya yang anggun dan gagah.

b. Membuat Model dari Tanah Liat

Proses pemodelan menggunakan tanah liat abu-abu yang lazim digunakan dalam pembuatan model dalam patung untuk mengeksplorasi bentuk kuda yang paling sesuai. Tanah liat memiliki kemungkinan yang dapat ditambah dan dikurangi agar bentuk tercapai sesuai dengan yang diinginkan. Di sana ada perubahan-perubahan bentuk terus mengalami perubahan untuk memenuhi nilai artistic yang ditandai dengan proporsi kuda. Hal ini tentu mempertimbangkan pada aspek gaya gerak dan bentuknya.



Gambar 6. Foto pembuatan Model berbahan tanah liat
(Foto: Timbul Raharjo, 2019)

c. Mencetak Master Model

Pembuatan master model merupakan acuan baku dalam pembuatan karya kriya bentuk kuda. Master model menjadi acuan utama dalam proses membentuk kuda dengan teknik las.



Gambar 7. Foto Proses cetak kuda menggunakan resin
(Foto: Timbul Raharjo, 2019)

d. Menyambung Potongan Stainless Steel dengan Teknik Las Inventer.

Penyambungan bahan stainless steel yang telah dipotong kecil-kecil dengan menggunakan las inventer merupakan pekerjaan yang memerlukan kesabaran agar bentuk dan karakternya sesuai dengan keinginan.



Gambar 8. Foto proses las menyambung kuda stainless
(Foto: Timbul Raharjo, 2019)

e. Merapikan Bentuk Hasil Las

Dalam proses merapikan bertujuan agar hasil pekerjaan masih kurang dapat menjadi lebih baik, seperti merapikan sisa las, bentuk yang masih kurang dapat dirapikan sesuai dengan substansi yang diinginkan, serta tidak membahayakan bagi para penikmat atas potongan logam dan las yang masih tajam.



Gambar 9. Foto merapikan dengan gerinda bagian yang masih tajam
(Foto: Timbul Raharjo, 2019)

f. Finishing

Finishing dengan cara merendam dalam air yang dicampur dengan zat baking soda atau cuka agar kotoran sisa las dan lainnya dapat terlepas. Kemudian dilakukan penyikatan sampai bersih dan terakhir dipolis. Upaya finishing bertujuan agar warna logam yang indah dapat tampak sempurna.



Gambar 10. Foto proses menpolis dalam finishing akhir
(Foto: Timbul Raharjo, 2019)

4. Hasil dan Kinerja Karya

Karya merupakan hasil akhir dalam inovasi monometal ini, karya monumental tidak harus merupakan karya yang berukuran besar, namun seberapa jauh karya itu berperan penting dalam pertumbuhan ilmu pengetahuan di bidang seni rupa terutama seni kriya. Berikut disampaikan gambar hasil akhir karya yang berjudul “Horse Pipe Sculpture”:



Gambar 11. Karya Timbul Raharjo
Tema : **Horse Pipe Sculpture** (*Karya Kriya*)
Ukuran: 252 X 61 X 184
2019

G. Tinjauan Karya

Pemilihan judul Karya “Horse Pipe Sculpture” mengacu pada bentuk dan bahan yang dipilih. Horse berate kuda, pipe berarti pipa, dan sculpture berarti patung alasannya karya ini merupakan karya kriya yang berorientasi pasar, sehingga karya ini akan segera dapat ditengarahi sebagai karya yang memiliki spesifikasi bentuk dan karakter tersendiri. Upaya ini menjadi lebih mudah dalam mengingat karya seni kriya yang bertujuan dan berfungsi sebagai penghias ruang dalam dan luar. Karya ini telah melalui uji market dan telah mendapatkan apresiasi dengan baik di dunia internasional.

Prestasi sebagai karya yang mampu masuk ke dunia perdagnagan dibuktikan dengan meraih **medali emas** pada ajang pameran Internasional di Haight Point Market Amerika dalam ADEX award 2019. Karya ini memperoleh perhatian besar dan mampu terjual lebih dari 30 reproduksi karya. Adex merupakan kompetisi desain home asesories dunia. ADEX Awards merupakan program penghargaan terbesar dan paling bergengsi di industri desain menjanjikan untuk menjadi yang terbesar dan terbaik seperti yang diungkapkan pada situs <https://adexawards.com/adexpage>.

Dalam proses pengerjaan karya ini melalui berbagai eksperimentasi percobaan dan kegagalan. Dalam penentuan bentuk, tenik, dan bahan perlu pemikiran yang cukup lama. Keberhasilan kadang didapat dalam proses, artinya eksplorasi dalam tiga hal itu dimungkinkan didapat dari perjalanan proses. Ketika membentuk terdapat hal yang kurang proporsi kemudian dibuat lebih baik dan memenuhi kaidah kesenirupaan. Demikian juga pada pemilihan bahan dan Teknik perwujudan yang diterapkan.

Secara keseluruhan karya ini menemui keberhasilan dalam segi proses dan pasca proses. Artinya keberhasilan pada karakter rangkaian potongan stailees dapat memberikan kesan tersendiri atas kerumitan dan ketelatenan proses pembuatannya. Dalam segi ekonomis dapat memasuki pasar dan mendapatkan apresiasi yang baik dari para konsumen. Berikut apresiasi yang tinggi pada keberhasilan karya.

1. Memperoleh penghargaan medali emas di kompetisi Internasional ADEX AWARDS pada pameran Internasional High Point Market USA di tahun 2019.
2. Menjadi karya inovasi Dikti sebagai karya dosen berprestasi atas nama Timbul Raharjo dosen pada Jurusan Kriya FSR Institut Seni Indonesia Yogyakarta melalui Pengukuran tingkat Inovasi (KATSINONOV) No 20190802-001.
3. Karya ini telah terjual di pasar dunia (lihat lampiran).



Gambar 12. Setifikat Adex, diterima agen penjualan di Amerika Philip Colektiom. Sebuah perusahaan Internasional yang memasarkan karya-karya Timbul Raharjo. Hal ini disertai surat keterangan dari pihak Philip Collection (lihat pada lampiran).



Gambar 13. Foto kuda pada pada kompetisi Adex Award 2019
(Foto: Philip, 2019)

13 September, 2019

To whom it may concern:

It has been our honor and privilege to work with DR. Timbul Raharjo, M. Hum. a world class artist from Indonesia. We display his work in our showrooms throughout the USA. Once the industry saw his great work their enthusiasm and admiration prompted us to enter this sculpture into the prestigious ADEX Awards (Awards for Design Excellence) where he won the attached Gold Medal certificate.

Phillips Collection is a 35 year old design firm based in High Point, North Carolina, USA. We work with great artists from around the world. DR. Timbul is at the top of our list, the greatest talent we have found, a true master of his craft.

Sincerely,

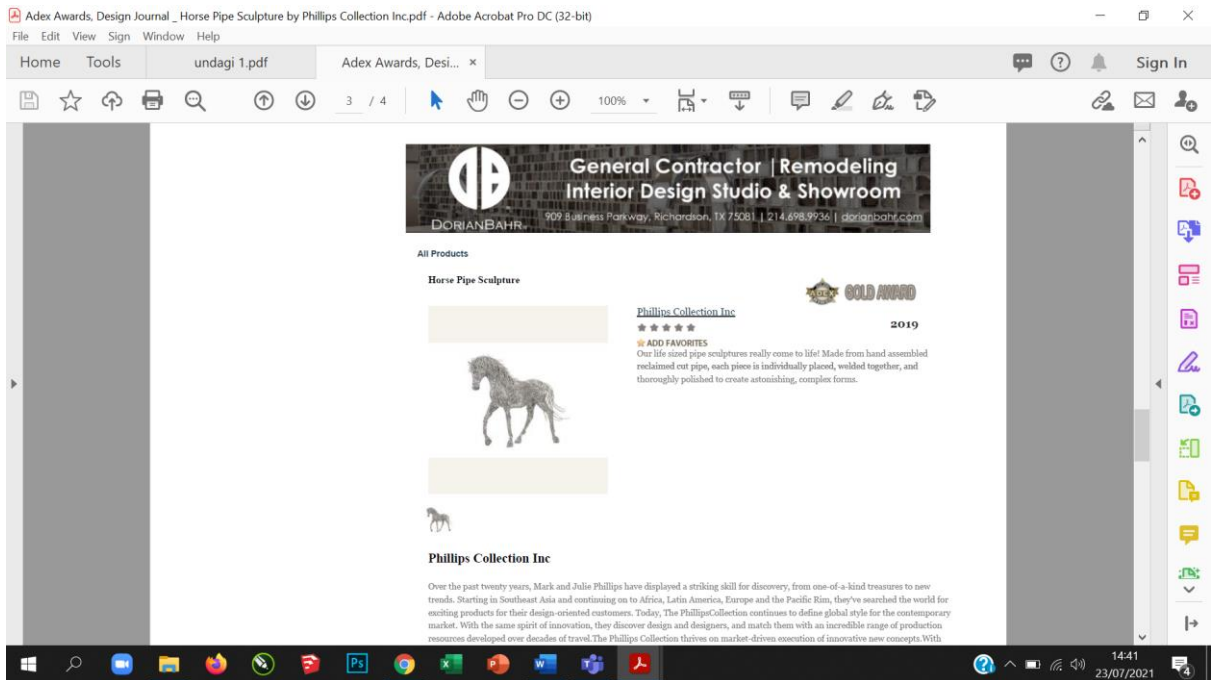


Mark Phillips
CEO, President
tel. +1.336.884.8280
email mark@phillipscollection.com

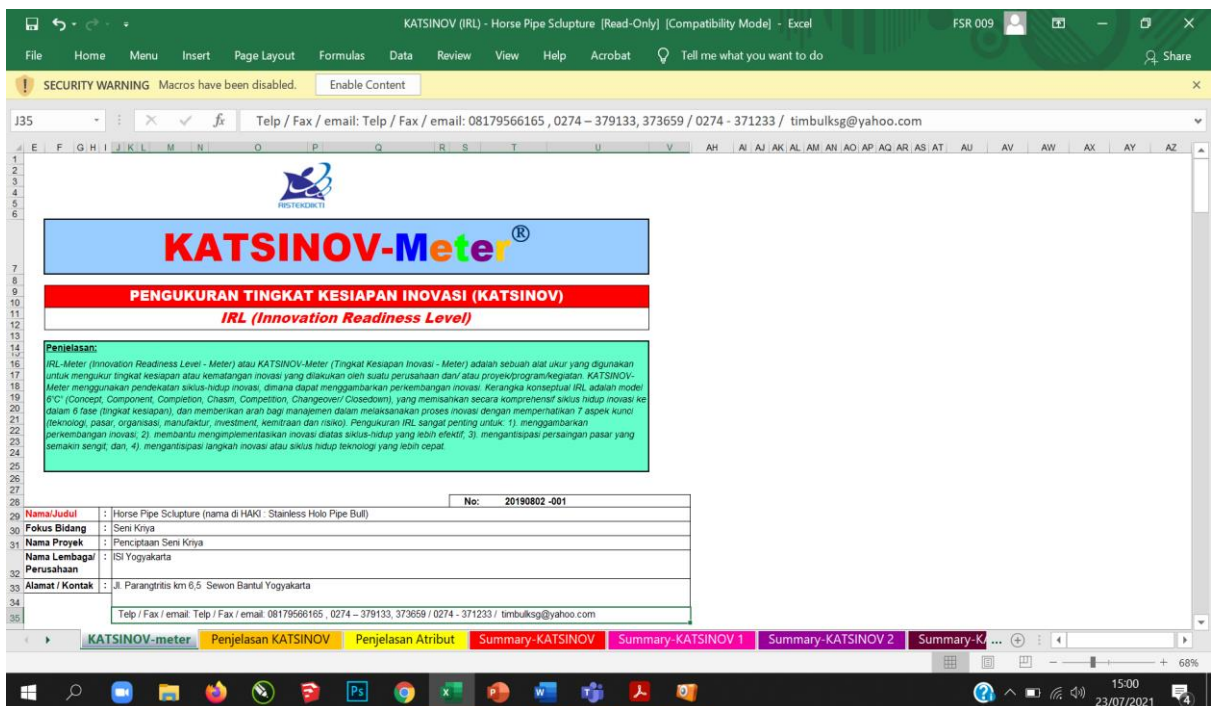
916 Finch Avenue, High Point, NC 27263, P +1.336.882.7400 F +1.336.882.7405
E info@phillipscollection.com phillipscollection.com

visit us at our showroom in Atlanta, Dallas, High Point, Laguna, Las Vegas, Los Angeles & New York

Gambar 14. Surat keterangan dari pihak Philip Collection Phillips Collection adalah perusahaan grosir barang seni kriya. Kantor Perusahaan 916 Finch Avenue High Point, NC 27263



Gambar 15. Sirus Adex Award, link <https://adexawards.com/products/detail/3231-interior-home-decor-sculptures/335172-horse-pipe-sculpture>



Gambar 16. Casinov Dikti dosen berprestasi inovasi ISI Yogyakarta.

SURAT KETERANGAN
PENJUALAN PRODUK SENI KRIYA

Dengan surat ini kami memberi keterangan bahwa :

Telah diorder oleh beberapa pembeli dari luar Negeri/Export

Semester Pertama Tahun 2021 :



Judul : Horse Pipe Sculpture

Karya : Dr. Timbul Raharjo M.Hum

Ukuran : 252 x 61x 184

Tahun : 2019

Harga : \$. 1875.00

Telah di pesan oleh beberapa customer dari luar Negeri sebagai berikut :

1. Philip Collection
Phillips Collection, Inc.916 Finch Avenue,High Point, North Carolina, 27263
USA
Total pesanan 33 pcs, Senilai \$ 61875.00
2. Jae Chang Oh
Gzel (Jae Chang Oh), Maebong 6 Gill No. 5,Joelabukdo, South Korea
,Tel : +82 10.3166.7795
Total pesanan 9 pcs, Senilai \$.1687.50
3. Instyle
Instyle Living House & Garden Furniture, Poligono Son Bugadelles
Calle Illes Baleares 28 07180 Santa Ponsa/ Baleares
Tel: +34 971 697961FAX: +34 971 134124
Total pesanan 2 pcs Senilai : \$ 3750.00
- 4 Marina Retail Corporation
Marina Industries Park
Downtown Jebel Ali
PO BOX 18695.Dubai,UEA
Total pesanan 10 pcs Senilai \$ 18750.000

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk digunakan seperlunya

Bantul September 26, 2019
Marketing Staff/Exp

Sri Yekti Pratiwi Sari



Gambar 17. Data penjualan “Horse Pipe Sculpture” di dapat dari perusahaan PT. Timboel Kasongan Yogyakarta. Timbul Raharjo juga menjadi disainer produk pada perusahaan tersebut.

Kesimpulan

Karya inovasi monumental ini merupakan karya dengan tetmuan baru dengan mengkombinasikan ide bentuk, bahan dan Teknik pengerjaan. Karya ini diapresiasi

menjadi karya yang diakui dunia. Karya ini original diciptakan dengan tujuan mempengaruhi kecenderungan konsumen untuk mengkoleksi karya ini. Karya ini bukan bersifat tunggal dalam arti karya yang hanya diciptakan bersifat seni murni, tetapi memiliki flexibilitas yang baik menjadi karya reproduksi yang bertujuan mempercepat capaian kinerja karya dalam memasuki pasar seni dunia. Reproduksi bersifat edisi sehingga dapat memenuhi dan terjangkau sebagai karya yang mampu diapresiasi pada para penggemar seni kriya dunia.

Harapan dari karya ini menjadi insperasi sebagai metode penciptaan karya inovasi bagi para seniman atau kriyawan lain dalam ikut berperan serta meningkatkan ekonomi masyarakat. Pada gilirannya memberikan pengaruh positif bagi ekonomi masyarakat dan devisa negara.

H. Daftar Pustaka

- Adriana Samide 1, Claudia Merisanu 1, 2, Bogdan Tutunaru 1, and Gabriela Eugenia Iacobescu 3. 2002. "Molecules Article." *Poly (Vinyl Butyral-Co-Vinyl Alcohol-Co-Vinyl Acetate) Coating Performance on Copper Corrosion in Saline Environment Adriana* 4: 13.
- Atabi, Ayad Hayawi Al, and Luhaib Kamil Al Abboodi. 2015. "Graphic Design as Means of Students' Creative Activity." *International Journal of Social Science and Humanity* 5 (3): 248–51. <https://doi.org/10.7763/ijssh.2015.v5.462>.
- Corsín Jiménez, Alberto. 2014. "Introduction: The Prototype: More than Many and Less than One." *Journal of Cultural Economy* 7 (4): 381–98. <https://doi.org/10.1080/17530350.2013.858059>.
- Hidiroglou, M. 1978. "Le Cheval Dans La Sculpture Grecque." *Canadian Veterinary Journal* 19 (4): 105–6.
- IG, Budasi, Mahendrayana G, and Teni TL. 2019. "Universitas Pendidikan Ganesha." *Jurnal IKA* 17 (2): 171. <https://doi.org/10.23887/ika.v17i2.19853>.
- Keith, Heather E. 2016. "The Dao of Dressage: Mysticism and Aesthetic Experience in Equestrian Sports." *Journal of Chinese Philosophy* 43 (1–2): 85–102. <https://doi.org/10.1111/1540-6253.12223>.
- Kouhia, Anna. 2012. "Categorizing the Meanings of Craft: A Multi-Perspectival Framework for Eight Interrelated Meaning Categories." *Techne Series: Research in Sloyd Education and Craft Science A* 19 (1): 25–40.
- Lönker, Nelly Sophie, Kim Fechner, and Ahmed Abd El Wahed. 2020. "Horses as a Crucial Part of One Health." *Veterinary Sciences* 7 (1). <https://doi.org/10.3390/vetsci7010028>.
- Mehra, Aashish, Nidhi Mathur, and Vaibhav Tripathi. 2019. "Sahaj Crafts: The Challenge of Alleviating Poverty in Western Rajasthan." *Emerald Emerging Markets Case Studies* 9 (1): 1–45. <https://doi.org/10.1108/EEMCS-06-2018-0099>.
- Mossolova, Anna. 2020. "Innovation and Healing in Contemporary Yup'ik Mask Making." *Anthropologica* 62 (2): 365–79. <https://doi.org/10.3138/ANTH-2018-0099>.
- Muñoz Rey, Yolanda. 2020. "Innovation Model Applied in Graphic Design in

- Motion. Flipped Classroom in Algeciras.” *American International Journal of Social Science* 9 (2): 18–23. <https://doi.org/10.30845/aijss.v9n2p2>.
- Nabizada, Torpikay. 2021. “Art and Industry in Abbasid Governance Era.” *Shanlax International Journal of Arts, Science and Humanities* 8 (3): 13–19. <https://doi.org/10.34293/sijash.v8i3.3549>.
- Nindha, Tjokorda Gde Tirta. 2017. “Diktat Mekanika Kekuatan Material I Teknik Mesin Universitas Udayana.” *Teknik Mesin Universitas Udayana*.
- Ott, David J, Robert P Rohde, David W Gelfand, and Johannes M Boehme. 1997. “Computer in Radiology.” *Cost-Effective Poster and Print Production with Digital Camera and Computer Tecnology* 3 (October): 955–57.
- Ramirez, J.E. 2007. “Weldability Evaluation of Supermartensitic.” *Welding Research* 86: 125–34.
- Song, Jiahang, Wei Xiang, Shaojun Yan, Weiqiang Zhou, and Linyan Ma. 2021. “Craftsmanship and Materials: Painted Bodhisattva Sculptures in the Fengguo Temple Dated to the Year 1020 in Yi County, Northeast China.” *Heritage Science* 9 (1): 1–19. <https://doi.org/10.1186/s40494-021-00488-2>.
- Xu, Jie, Gong Zhang, Zhichen Hou, Jian Wang, Jimin Liang, Xiangyu Bao, Wenlin Yang, and Weijun Wang. 2020. “Advances in Multi-Robotic Welding Techniques: A Review.” *International Journal of Mechanical Engineering and Robotics Research* 9 (3): 421–28. <https://doi.org/10.18178/ijmerr.9.3.421-428>.

Lampiran.



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

SALINAN

KEPUTUSAN REKTOR INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

NOMOR 273.A/KEP/2019

TENTANG

PENETAPAN DOSEN BERPRESTASI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA TAHUN 2019

REKTOR INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA,

- Menimbang : a. bahwa untuk menciptakan suasana akademik yang lebih baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dipandang perlu memberikan penghargaan kepada dosen yang secara nyata berprestasi dalam bidang Tri Dharma Perguruan Tinggi dan menetapkannya sebagai Dosen Berprestasi;
- b. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a, perlu menetapkan Keputusan Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta tentang Penetapan Dosen Berprestasi Institut Seni Indonesia Yogyakarta Tahun 2019;

- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
2. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
3. Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 1984 tentang Pendirian Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 0173/O/1995 tentang Organisasi Tata Kerja Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 015/O/2003 tentang Statuta Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
6. Keputusan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 12452/M/KP/2019 tentang Pengangkatan Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta Periode Tahun 2019-2023;

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : KEPUTUSAN REKTOR INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA TENTANG PENETAPAN DOSEN BERPRESTASI INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA TAHUN 2019.

- KESATU : Menetapkan Dosen Berprestasi Institut Seni Indonesia Yogyakarta Tahun 2019, sebagaimana tersebut pada lampiran surat keputusan ini.
- KEDUA : Kepada Dosen Berprestasi Institut Seni Indonesia Yogyakarta Tahun 2019, diberikan tanda penghargaan sesuai ketentuan yang berlaku.
- KETIGA : Keputusan Rektor ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di Yogyakarta,
pada tanggal 2 Juli 2019

REKTOR INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA,

TTD.

MUKHAMAD AGUS BURHAN
NIP 196004081986011001

Salinan surat keputusan ini disampaikan kepada:

1. Para Pembantu Rektor di lingkungan ISI Yogyakarta
2. Para Dekan di lingkungan ISI Yogyakarta
3. Para Kepala Biro di lingkungan ISI Yogyakarta
4. Kepala Bagian Perencanaan dan Sistem Informasi ISI Yogyakarta

Salinan sesuai dengan aslinya,
Kepala Bagian Umum dan HTLP,



Suparjan, S.IP.
NIP 196207281983031002



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI RUPA

Jl. Parangtritis Km. 6,5 Yogyakarta Telp. (0274) 381590, Fax. 381590,
LamanWeb : <http://www.fsr.isi.ac.id>.

PENILAIAN SEJAWAT HASIL RANCANGAN SENI KRIYA

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Drs. I Made Sukanadi, M. Hum.
NIP : 196212311989111001
Jabatan : Lektor Kepala Bidang Seni Rupa ISI Yogyakarta

Menyatakan bahwa:

Karya seni rupa berupa seni kriya yang berjudul “ **Horse Pipe Sculpture**” menjadi karya inovasi monumental adalah hasil rancangan karya kriya oleh **Dr. Timbul Raharjo M. Hum.**

Telah memenuhi syarat untuk direkomendasikan sebagai karya seni yang memiliki nilai estetik yang tinggi, dan memuat nilai kebaruan atau kemutakiran.

Yogyakarta, 05 Agustus 2021

Drs. I Made Sukanadi, M. Hum.
NIP: 196212311989111001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI RUPA

Jl. Parangtritis Km. 6,5 Yogyakarta Telp. (0274) 381590, Fax. 381590,
LamanWeb : <http://www.fsr.isi.ac.id>

PENILAIAN SEJAWAT HASIL RANCANGAN SENI KRIYA

Yang bertandatangan dibawah ini :

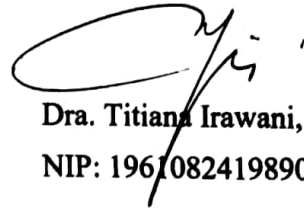
Nama : Dra. Titiana Irawani, M.Sn.
NIP : 196108241989032001
Jabatan : Lektor Kepala Bidang Seni Rupa ISI Yogyakarta

Menyatakan bahwa:

Karya seni rupa berupa seni kriya yang berjudul “ **Horse Pipe Sculpture**” menjadi karya inovasi monumental adalah hasil rancangan karya kriya oleh **Dr. Timbul Raharjo M. Hum.**

Telah memenuhi syarat untuk direkomendasikan sebagai karya seni yang memiliki nilai estetik yang tinggi, dan memuat nilai kebaruan atau kemutakiran.

Yogyakarta, 06 Agustus 2021



Dra. Titiana Irawani, M.Sn.
NIP: 196108241989032001



Tirto, RT 006, Bangunjiwo, Kasihan, Bantul D.I. Yogyakarta 55184
Office : 08157648420
Show Room : (0274) 646 3615
WA : 085712851773
e-mail : pttimboel@gmail.com
kentik@pttimboel.com ; anitimbul@pttimboel.com
NPWP : 21.132.897.6-543.000

SURAT KETERANGAN KEBERADAAN KARYA

Nomor: /IT4.2/KP/2021
Tanggal 27 April 2021

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ani Faiqoh
NIK : 3402164807930001
Telp : 0811286165
Jabatan : General Manajer PT. Timboel
Alamat : Tirto Rt. 06 Bangunjiwo Kasihan Bantul Yogyakarta

Menerangkan bahwa hasil karya inovasi monumental karya berjudul Horse Pipe Sculpture yang dibuat tahun 2019, merupakan karya dosen ISI Yogyakarta atas nama:

Nama : Dr. timbul Raharjo, M. Hum.
NIP : 196911081993031001
Pangkat/gol : Pembina, IV/b
Jabatan : Lektor Kepala
Unit Kerja : Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta

Menerangkan bahwa karya tersebut terdokumentasi dengan baik di Galeri PT. Timboel di Desa Wisata Kasongan Bangunjiwo Kasihan Bantul Yogyakarta.

Demikian surat keterangan ini dibuat sesungguhnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

General Manager,

Ani Faiqoh