

**BURUNG BANGAU DALAM PENCIPTAAN KARYA
KRIYA LOGAM**



PENCIPTAAN

WAHYU ILHAM

NIM. 1511903022

**JURNAL ILMIAH PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

Jurnal Ilmiah Penciptaan Karya Seni berjudul :

BURUNG BANGAU DALAM PENCIPTAAN KARYA KRIYA LOGAM
diajukan oleh Wahyu Ilham, NIM 1511903022, Program Studi Kriya, Jurusan
Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi:
90211**), telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada
tanggal 31 Mei 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

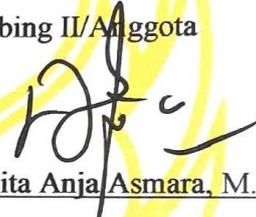


Budi Hartono, S.Sn., M.Sn.

NIP 19720920 200501 1 002

NIDN. 0020097206

Pembimbing II/Anggota



Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn.

NIP 19640720 199303 2 001

NIDN. 0020076404

Mengetahui,
Ketua Jurusan Kriya
Program Studi S-1 Kriya
Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A.

NIP. 19740430 199802 2 001

NIDN. 003047406

BURUNG BANGAU DALAM PENCIPTAAN KARYA KRIYA LOGAM

Nama Penulis: Wahyu Ilham, NIM 1511903022, Prongram Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Indonesia Yogyakarta

Intisari

Dalam tugas akhir berjudul “Burung Bangau dalam Penciptaan Karya Kriya Logam” ini membagas konsep, proses dan hasil karya kriya logam dengan sumber ide bangau. Penulis mengambil konsep bangau karena tertarik dengan keunikan bentuk, mitos kebudayaan dan pengalaman empiris penulis terhadap burung bangau dimasa kecil. Karya menggunakan bahan utama logam dalam bentuk onderdil bekas karena bentuk unik dan terjangkau. Tugas akhir ini bertujuan untuk menambah refrensi kepada seniman lain untuk berkarya dan menambah pengalaman penulis.

Metode pendekatan dalam tugas akhir ini menggunakan metode estetika Djelantik, dalam proses perancangan desain, bentuk dan sturuktur komposisi karya. Metode pendekatan kedua adalah semiotika Charles Sanders Pierce, dalam mewujudkan bentuk dan makna pada karya. sedangkan metode penciptaan menggunakan metode *Practice Based Research*. Metode penciptaan ini dibagi menjadi tiga poin yaitu *Literature Research*, *Visual Research* dan *Practice*, metode ini berkaitan dengan proses pengumpulan data acuan dan perwujudan.

Hasil karya dalam tugas akhir ini berjumlah tiga karya kriya logam berbentuk tiga dimesi nonfungsional. Karya pertama berjudul *stayhome* menonjolkan lekuk serta panjang leher bangau saat berdiri disungai dengan media utama pipa besi dan plat. Karya kedua berjudul *Melangkah* memvisualisasikan ekspresi bangau saat mencari makan. Karya ketiga terinspirasi dari posisi bangau tertidur berjudul *Tenangan Dalam Keseimbangan*. Ketiga karya menggunakan *finishing* hcl pada besi untuk mempercepat pembentukan warna karat dan dikunci dengan cat *clear gloss*.

Kata kunci : *Bangau, Logam, Kriya*

ABSTRACT

This final project entitled "Heron in the Creation of Metal Crafts" discuss about concept, process and results of metal crafts with the idea of heron. Author took the concept of heron because interested with unique shape, myths and empirical experience of author and heron. The creation use metal material in the form of waste spare parts because it's uniq and affordable. This final project aim to add references to other artists and adding author experience.

The approach method in this final project is Djelantik aesthetic method, used in design process, form and structure of the composition of the artwork. The second approach method is the semiotic of Charles Sanders Pierce, used to made shape and the meaning of the artwork. While the method creation is Practice Based Research. This creation method is divided into three points, Literature Research, Visual Research and Practice, this method related to process of collecting reference data and embodiment.

The results of the artwork in this final project amount three artworks of metal sculpture in the form of three dimensional non-functional. The first artwork entitled "Stayhome" highlights the curves and length of the heron's neck when standing in the river with iron pipes and plates as the main media. The second artwork entitled "Stepping" visualizes the expression of heron while looking for food. The third artwork was inspired by the sleeping herons position, entitled "Calm in balance". The three works use HCL finishing on iron to accelerate the formation of rust color and locked by clear gloss paint.

Key words : Heron, Metal, Craft

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang Penciptaan

Dalam menciptakan karya seni, konsep ide yang digunakan tidak terbatas, semua bebas sesuai kehendak seniman. Hasil karya yang dihasilkan juga beragam, setiap karya memiliki keunikan, makna serta keindahannya tersendiri, tergantung cara penonton memandang dan memaknai karya tersebut. Soedarso (1988:1) mengatakan seni menjadi sesuatu yang dibutuhkan dalam kehidupan. Seni mampu memberikan nilai keindahan yang mampu menarik perhatian dan perasaan setiap orang yang melihatnya. Hal ini seperti diungkapkan oleh Soedarso SP bahwa seni adalah segala macam keindahan yang diciptakan manusia. Seni merupakan produk keindahan suatu usaha manusia untuk menciptakan yang indah-indah yang dapat mendatangkan kenikmatan.

Seiring dengan pendapat Soedarso tersebut penulis memilih "burung bangau" sebagai objek dalam penciptaan tugas akhir ini. Hal yang membuat penulis tertarik pada burung bangau adalah bentuknya yang unik dan postur yang elegan. Penulis mengambil inspirasi dari beberapa jenis bangau yang ada di dunia yaitu bangau wilwo, bangau biru besar dan bangau karang selatan. Burung bangau dipilih sebagai sumber ide diawali saat melihat banyak burung kuntul berterbangan di sawah saat di Yogyakarta Burung tersebut mengingatkaniu8 dengan burung kuntul yang banyak berterbangan waktu masa kecil penulis saat membantu ayah membajak sawah di kampung halaman. Setelah melihat burung tersebut, penulis mencari tau lebih dalam melalui dunia maya, dan melihat burung yang hampir mirip dengan burung kuntul namun memiliki bentuk yang lebih beragam dan mitos tentangnya yaitu burung bangau. Kemudian penulis mencari tau kehidupan dan sejarah tentang bangau dalam tulisan-tulisan dan menonton video dokumenter kehidupan bangau disalah satu *platform* media sosial. Kehidupan bangau sangat menarik, bangau selalu berkelompok saat mencari makan dan saat terbang.

Selain karena ketertarikan pribadi penulis akan bangau, penulis mengambil sumber ide bangau sebagai inspirasi karena kepopuleran bangau dalam berbagai cerita dan legenda diseluruh dunia. Cerita budaya di belanda dan jerman, bangau menjadi simbol kelahiran, Di Jepang juga terdapat mitos jika membuat 1000 origami bentuk burung bangau, maka keinginan kita akan terpenuhi. Penulis memilih menggunakan bahan utama logam karena logam tahan lama dan penulis sudah berpengalaman dengan jenis-jenis logam serta berbagai teknik yang

digunakan yaitu : teknik penyambungan (las listrik), pengentengan, teknik bending dan teknik *finishing* logam. Bahan logam yang digunakan dalam pembuatan karya ini berupa plat logam, besi beton, sendok *stainless*, pipa besi dan onderdil bekas. Dalam pembuatan karya tugas akhir ini penulis juga memanfaatkan barang bekas seperti onderdil bekas. Dikarenakan bentuknya yang unik dan beragam serta mudah dijangkau. Di Yogyakarta kita dapat dengan mudah mendapatkan onderdil bekas di pasar klitian dengan harga yang murah. Selain untuk menekan biaya, penggunaan onderdil bekas juga dapat mengurangi limbah logam. Diharapkan karya yang diciptakan menjadi karya yang unik, modern, kreatif, inovatif dan inspiratif, dengan bentuk-bentuk karya logam baru yang orisinal yang dapat menyesuaikan dengan *trend* seni masa kini.

2. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan uraian diatas, dapat ditarik beberapa permasalahan antara lain:

- 1) Bagaimana konsep penciptaan karya dengan tema burung bangau dalam penciptaan karya kriya logam ?
- 2) Bagaimana proses perwujudan bentuk burung bangau dalam karya kriya logam ?
- 3) Bagaimana hasil penciptaan karya dengan tema burung bangau dalam penciptaan karya kriya logam ?

3. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1) Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetika

Estetika merupakan suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan. Estetika berasal dari bahasa Yunani yang berarti perasaan atau sensitivitas, erat kaitannya dengan selera perasaan.

Djelantik (2004:15) mengatakan bahwa “Semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek mendasar yang berkaitan dengan ciri-ciri keindahan, yaitu: Wujud (rupa), bobot (isi), dan penampilan (penyajian).”

Pendekatan estetis dalam penciptaan karya ini berkaitan erat dengan proses perancangan desain, bentuk, struktur komposisi dan nilai-nilai keindahan lainnya

b. Pendekatan Semiotika

Semiotika merupakan suatu ilmu yang mempelajari semua hal mengenai tanda-tanda. Dalam konsep teori semiotikanya Charles Sanders Peirce mengatakan ”logika harus mempelajari bagaimana orang bernalar”. Penalaran itu dilakukan melalui tanda-tanda. Jadi tanda merupakan dasar dari segalanya.

Menurut Peirce melalui Kriss Budiman, (2001:19-22) “Pembedaan tipe- tipe tanda yang agak paling simple dan fundamental adalah diantara Ikon (*icon*), Indeks (*index*), dan simbol (*symbol*).”

Pendekatan ilmu semiotika pada penciptaan karya kriya seni logam bentuk burung bangau ini berkaitan pada perwujudan bentuk sebuah karya seni. Penerapan bentuk dari beberapa tanda-tanda ekspresi burung bangau dalam berkegiatan yang kemudian dikembangkan dengan didasari ilmu semiotika Peirce.

a) Metode Panciptaan

Metode penciptaan diperlukan dalam melaksanakan proses perwujudan suatu karya. Pada proses perwujudan karya seni kriya logam bentuk bangau, metode penciptaan yang digunakan yaitu: *Practice Based Research*.

Malin, Ure, dan Gray (1996:1) mengatakan, penelitian berbasis praktek merupakan penelitian yang paling tepat untuk para perancang. Karena, pengetahuan baru yang didapat dari penelitian dapat diterapkan secara langsung pada bidang yang bersangkutan dan peneliti melakukan yang terbaik menggunakan kemampuan yang telah dimiliki pada subjek kajian tersebut.

Abdullah (2010 vol 18.1:44) menjelaskan *Practice Based Research* (Penelitian Berbasis Praktik) dijabarkan menjadi tiga poin. Ketiga poin tersebut adalah sebagai berikut:

a. *Literature Research* (penelitian dari data tertulis)

Studi pustaka yang diakses melalui buku, jurnal penelitian, majalah, surat kabar, artikel, foto, gambar, maupun internet. Data yang dicatat merupakan data yang berkaitan dengan sumber ide yaitu: karya kriya logam dan objek penciptaan bentuk burung bangau. Data ini kemudian dianalisis sehingga dapat dijadikan sebagai acuan dalam perwujudan karya.

b. *Visual Research* (pengamatan bentuk visual)

pada proses ini melakukan pengamatan bentuk burung bangau dan karya-karya jenis logam. Data bersumber dari buku, katalog, internet dan pengamatan secara langsung, seperti pada *event* pameran seni rupa. Pada tahap ini, pengamatan dilakukan untuk mendapatkan ide dan gambaran jelas mengenai bentuk burung bangau serta jenis bahan baku dan teknik pengerjaan yang akan diterapkan.

c. *Practice* (perwujudan)

setelah keseluruhan data tertulis maupun visual diperoleh maka dapat dilanjutkan pada proses perwujudan yang meliputi:

a) Pembuatan sketsa (*drawing*)

dilakukan guna mendapatkan suatu karya yang sesuai dengan ide kreatif yang akan diwujudkan. Sketsa digunakan agar pada proses perwujudan, penulis tidak kehilangan arah dan lebih terstruktur. Pada proses ini ide yang dituangkan akan diolah dan dikembangkan hingga mendapatkan desain terbaik dan sesuai dengan makna yang penulis inginkan. Sketsa yang diciptakan berjumlah enam buah yang kemudian dipilih tiga sketsa terbaik.

b) *Eksperiment*

Dilakukan pada proses penciptaan warna hasil dari reaksi bahan kimia, yaitu hcl. *Eksperiment* dilakukan dengan cara menyemprotkan zat kimia hcl pada jenis logam besi. Percobaan ini dilakukan diruangan terbuka, karena gas yang dihasilkan reaksi tersebut berbahaya bagi tubuh. Eksperiment ini berguna untuk mempercepat pembentukan hasil warna karat pada logam.

c) Perwujudan

Proses perwujudan pada ketiga karya berbeda-beda, tergantung

bentuk dan jenis bahan baku. Karya berjudul *Stayhome* Menggunakan bahan utama plat besi, pipa besi dan besi beton, dengan tambahan beberapa onderdil bekas. Pertama, plat besi dibentuk dengan cara dikenteng, setelah itu mebengkokkan pipa dengan teknik bending, kemudian karya digabungkan dengan cara dilas. Karya kedua bahan yang mendominasi adalah onderdil logam dengan tambahan besi beton, jepit besi, kayu dan plat sebagai alas. Pada karya Melangkah ini, onderdil digabungkan dengan teknik las. Karya terakhir dengan judul Ketenangan dalam Keseimbangan memanfaatkan sendok stainless sebagai bulu dengan tambahan beberapa onderdil bekas. Tahapan pembuatan adalah pembuatan rangka dengan plat kemudian menyusun sendok satu persatu dengan teknik las, setelah selesai sendok *stainless* dibakar untuk menghasilkan warna coklat yang unik.

Semua karya menggunakan *finishing* hcl pada besi untuk mempercepat pembentukan warna karat alami. Kemudian, untuk memberi kesan mengkilat, membuat karya tahan lama dan mengunci warna digunakan cat *clear gloss*.

Hasil dari proses perwujudan ini merupakan hasil dari ketiga poin yang meliputi *Practice Based Research*. Data yang dihasilkan dari penelitian berbasis praktik tidak hanya terwujud dalam bentuk visual karya. Namun, setiap langkah dan kendala pada proses perwujudannya merupakan bentuk hasil dari penelitian tersebut.

B. Hasil dan Pembahasan

Penciptaan sebuah karya sangat dipengaruhi dari penentuan bahan, alat dan teknik pengerjaan agar karya yang dihasilkan maksimal.

1. Alat

- 1) Gunting plat
- 2) Mata gerinda kawat
- 3) Mesin las
- 4) Halm las
- 5) Mesin gerinda
- 6) Mata gerinda potong
- 7) Tang penjepit
- 8) Meteran/pengaris
- 9) Amplas
- 10) Brander *portable*
- 11) Mesin kompresor
- 12) Palu
- 13) Kuas
- 14) *Spray gun*

2. Bahan

- 1) Besi benton
- 2) Besi pipa
- 3) Onderdil bekas

- 4) Elektroda/kawat las
- 5) Rantai
- 6) Plat besi 0,8mm
- 7) Zat kimia hcl
- 8) Sendok *stainless*
- 9) Cat *clear*
- 10) Tiner
- 11) Lem diton
- 12) Jepit rambut
- 13) Papan pcb

3. Teknik pengerjaan

Pada proses pembuatan karya ini penulis menggunakan beberapa jenis teknik penciptaan karya seni logam antara lain:

a. Teknik *metal hammered* atau pengentengan

Teknik ini digunakan untuk membuat cekungan pada plat logam. Dengan menggunakan alat utama yaitu palu, plat logam dipukul berulang-ulang kali pada bidang alas yang keras hingga mendapatkan bentuk yang diinginkan. Teknik ini populer untuk membuat wadah untuk menampung sesuatu seperti mangkok, guci atau teko. Dalam pembuatan karya ini, penulis menggunakan teknik *metal hammered* untuk membentuk badan bangau.

b. Teknik las listrik

Terdapat banyak faktor yang harus dipertimbangkan dalam memilih proses penyambungan logam meliputi : kekuatan dan keawetan, karakter fisik komponen yang akan digabungkan, bentuk sambungan, dan tingkat produksi yang diinginkan. Pengelasan ialah suatu metode penyambungan bahan logam di bawah pengaruh arus listrik dengan pertolongan bahan tambah. Bahan tambah (elektroda) merupakan bahan tambah khusus untuk las. Teknik las cocok digunakan pada penyambungan logam apabila kekuatan dan keawetan sambungan menjadi pertimbangan utama. Bahan logam yang disambungkan tidak ikut melebur, melainkan hanya terjaring oleh bahan patri yang meleleh. Sambungan bahan logam terjadi akibat lekatan erat patri pada bidang sambungan, yang tidak dapat dilepas tanpa dipanaskan ulang atau dirusak.

c. Teknik *Finishing* Logam

Proses *finishing* adalah proses terakhir setelah membuat suatu karya, dalam karya ini penulis hanya menggunakan *finishing* zat kimia hcl yang diaplikasikan pada besi untuk mempercepat proses penciptaan warna karat dan untuk logam *stainless* dilakukan pembakaran dengan brander agar menciptakan warna coklat yang unik. Untuk mmengunci warna dan membuat karya mengkilat penulis menggunakan cat semprot *clear gloss*.

4. Tahap perwujudan

Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam membuat karya logam adalah sebagai berikut:

- a. Mendesain sketsa karya yang akan diciptakan pada kertas.
- b. Menyiapkan alat yang akan digunakan seperti mesin gerinda, mata gerinda, mesin las, penggaris, gunting plat, pahat logam, amplas dan lain- lain.
- c. Menyiapkan bahan untuk pembuatan karya yaitu logam, dalam bentuk plat besi, pipa besi, besi beton, sendok *stainless* dan onderdil bekas.
- d. Proses pengentengan plat besi sesuai dengan desain badan bangau.
- e. Pemotongan plat besi yang sudah melewati proses pengentengan.
- f. Proses pembengkokkan pipa besi sesuai dengan desain yang telah dibuat.
- g. Membentuk jari kaki burung bangau.
- h. Penggabungan bahan yang sudah di proses dengan teknik las.
- i. Tahap terakhir proses *finishing* karya yang sudah jadi dengan dibakar dan dicat *clear gloss*.

5. Pembahasan

Karya yang dihasilkan berupa tiga karya berbentuk tiga dimensi non-fungsional. Dihasilkan dari imajinasi penulis yang bersumber dari bentuk burung bangau.

a. Karya 1 “S t a y h o m e”

	<p style="text-align: center;">“S t a y h o m e”</p> <p>Ukuran : 30 cm x 35 cm x 110 cm</p> <p>Media : plat besi, besi beton, onderdil, papan pcb, besi pipa ½ inc</p> <p>Teknik : penyambungan las listrik, pengentengan (<i>metal hammered</i>), <i>finishing clear gloss</i></p> <p>Tahun : 2021</p>
---	---

Gambar 1. Karya 1 “S t a y h o m e”

Dokumentasi oleh Muhammad Alfariz, 2021

“S t a y h o m e”

Karya yang berjudul “S t a y h o m e” atau jika diartikan kedalam Bahasa Indonesia yaitu “dirumah aja” adalah karya yang konsepnya tercipta dari keresahan penulis. Keresahan dimulai pada saat pandemi Covid-19 mulai terasa di wilayah Indonesia. Saat awal pandemi, penulis hanya dapat berdiam diri dirumah untuk mengurangi penyebaran virus, hal ini membuat kegiatan yang dilakukan sangat terbatas, tidak dapat bertatap muka dengan keluarga dan teman. Penulis hanya dapat melakukan kegiatan secara daring melalui dunia maya. Pada karya ini penulis menyampaikan aktivitas yang dilakukan pada saat pandemi.

Visualisasi pada karya ini terinspirasi dari *western reef heron* saat sedang berdiri di tepi sungai. Deformasi dari bentuk leher Bangau yang membentuk garis spiral ke bawah yang meliliti bagian badan bangau. Leher bangau pada karya ini dibuat meliuk kearah bawah sebelum melilit berbentuk spiral agar menambah unsur keindahan pada bentuk bangau. Dibagian punggung bangau ditambahkan papan pcb yang menggambarkan teknologi, papan pcb yang berwarna terang dan terdapat tekstur kasar pada karya, warna karat yang gelap pada karya ini memberi kesan berat pada karya.

b. Karya 2 “M e l a n g k a h”



Gambar 2. Karya 2 “M e l a n g k a h”
Dokumentasi oleh Muhammad Alfariz, 2021

“M e l a n g k a h”

Bentuk visual dari karya ini terinspirasi dari bangau jenis Wilwo saat sedang mencari makan. Postur bangau yang selalu tegap dan siap siaga menunggu kedatangan mangsanya. Posisi kaki bangau yang berdiri kokoh dan selalu melangkah maju sebuah symbol tentang kekuatan. Tanda atau dari ekspresi dan bentuk bangau saat berdiri tersebut penulis maknai pada perjalanan manusia dalam mengejar suatu tujuan atau impian yang harus selalu kuat dan terus melangkah kedepan dengan percaya diri. Walaupun banyak kegagalan dan masalah dalam mencapai tujuan, kita harus kembali berdiri dan melangkah maju kedepan.

Karya ini menggunakan bahan limbah onderdil logam, yang di kumpulkan sendiri. Bentuk onderdil yang unik dan beragam disusun dengan ritme dan irama yang menarik dan menggunakan rasa keindahan untuk menghasilkan karya yang indah dan mempunyai nilai seni yang tinggi. Bagian tumpuan kaki Bangau diberika kayu agar terasa menyatu dengan warna dan tekstur karat pada karya. Hasil akhir karya ini berwarna karat alami, untuk finising warna menggunakan teknik pembangkit dengan zat kimia hcl, untuk membantu proses perwarnaan.

c. Karya 3 “Tenang dalam Keseimbangan”



Gambar 3. Karya 3 “Tenang dalam Keseimbangan”

Dokumentasi oleh Muhammad Alfariz, 2021

“Tenang dalam Keseimbangan”

Karya terinspirasi dari posisi Bangau Biru besar saat dia tertidur. Berdasarkan data, bangau tertidur dalam posisi berdiri dengan salah satu kaki menekuk keatas hingga tertutupi bulu badannya yang tebal. Ketenangan dan keseimbangan yang dipancarkan oleh bangau tersebut memberikan inspirasi bagi penulis untuk berkarya. Ketenangan merupakan suatu sifat yang diperlukan bagi manusia, terutama penulis dalam mengerjakan semua hal, khususnya saat proses pengerjaan karya tugas akhir ini. Sedangkan keseimbangan diartikan dalam menjalani kehidupan harus selalu seimbang, contohnya, dalam hidup tidak selalu harus berlari untuk mencapai tujuan, tapi kadang juga harus berhenti dan beristirahat sejenak menikmati hidup.

Bentuk visual karya ini tinggi dan tegap memberikan kesan elegan saat pertama kali melihatnya. Pada karya ini penulis menggunakan sendok berbahan *stainless* pada bagian badan untuk memeberikan karakter feminim dan warna yang berbeda dari warna karat yang gelap. *Stainless* setelah dibakar menghasilkan warna coklat yang selaras dengan tekstur dan warna karat. Pada bagian bawah dibuat pondasi berbentuk silinder yang terbuat dari semen. Bentuk semen tersebut diberi sedikit retakan dan goresan, tekstur ini membuat karya lebih hidup dan alami. Sedangkan yang membuat karya tidak monoton yaitu penempatan beberapa onderdil bekas pada bagian tengah badan bangau.

C. Kesimpulan

Tugas akhir ini berjudul “Burung Bangau dalam Penciptaan Karya Kriya Logam”. Penulis tertarik untuk menggunakan burung bangau sebagai konsep penciptaan karena melihat dari bentuk burung yang sangat unik. Walaupun penulis tidak tinggal dilingkungan yang banyak burung bangau, namun penulis sering melihat burung kuntul yang memiliki karakter sama dengan Bangau yang ada dikampung halaman saat kecil dan dilingkungan tempat tinggal yang sekarang. Bentuk leher Bangau yang panjang dan kaki yang ramping memberi ide kepada penulis untuk mengembangkannya menjadi karya seni kriya logam tiga dimensi dan menggunakan bahan dari onderdil bekas.

Proses penciptaan karya seni kriya logam ini dimulai dari pengamatan penulis terhadap burung bangau baik secara langsung ataupun lewat photo. Setelah mengumpulkan data acuan dan referensi melalui berbagai sumber, data tersebut diolah menggunakan pendekatan estetika dan semiotika menjadi beberapa rancangan sketsa yang kemudian dipilih tiga sketsa yang diwujudkan menjadi karya. Teknik penciptaan menggunakan teknik sambungan las listrik dan pengentengan. *Finishing* menggunakan teknik pembakaran dan cat *clear gloss* untuk memperindah warna karat besi alami.

Hasil karya dalam tugas akhir ini berjumlah tiga karya patung logam berbentuk tiga dimensi non fungsional. Karya pertama berjudul *Stay home* menonjolkan lekuk serta panjang leher bangau saat berdiri disungai dengan media utama pipa besi, onderdil, besi beton, plat dan tambahan papan pcb. Teknik yang digunakan adalah teknik kenteng, bending besi dan penyambungan las listrik. Pada karya ini penulis menyampaikan keresahan yang dialami penulis pada awal pandemi masuk ke Indonesia. Karya kedua yang berjudul *Melangkah* memvisualisasikan sifat dan ekspresi burung bangau saat mencari makan dengan postur badan yang berdiri tegap dan siap siaga menunggu mangsa, ekspresi tersebut dimaknai tentang perjalanan manusia dalam mengajar tujuan yang harus selalu kuat dan terus melangkah kedepan dengan percaya diri. Karya ini menggunakan bahan utama onderdil bekas dengan teknik penggabungan las listrik dan *finishing* hcl dan cat *clear gloss*. Visual karya ketiga terinspirasi dari posisi bangau saat tertidur, ketenangan dan keseimbangan yang dipancarkan burung bangau membuat penulis memberi judul karya “Tenang dalam keseimbangan”. Makna yang disampaikan dari karya ini yaitu dalam kehidupan setiap manusia membutuhkan ketangan dan keseimbangan dalam menjalani kehidupan. Bahan yang digunakan adalah plat besi, onderdil bekas, besi beton, sendok *stainless* dan bahan tambah semen, digabungkan dengan teknik las dan *finishing* pembakaran. Pada ketiga karya menggunakan teknik utama yaitu penyambungan las listrik dan *finishing* hcl pada besi untuk mempercepat pembentukan warna karat serta penguncian warna dengan cat *clear gloss*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2010). *“Practice Based Research Art and Design, Why Not?.* Dalam Jurnal Perintis Pendidikan Fakultas Seni Halus dan Reka: UITM.
- Berger, A. A. (2010). *Pengantar Semiotika: Tanda – tanda dalam Kebudayaan Kontenporer.* Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Djelantik, A. (2004) *Estetika Sebuah Pengantar.* Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Malin, J. U. (1996). *The Gap: Addressing Practice Based Research Training Requirements for Designer. The Robert Gordon University, Aberdeen: United Kingdom.*

DAFTAR LAMAN

- https://id.wikipedia.org/wiki/Bangau_bluwok, Bangau Bluwok, Diakses 8 Mei 2021.
- <https://www.faanadanflora.com/klasifikasi-dan-penjelasan-tentang-jenis-jenis-burung-bangau/>, Klasifikasi dan Penjelasan Tentang Jenis-Jenis Burung Bangau, diakses 8 Mei 2021.
- https://en.wikipedia.org/wiki/Great_blue_heron, Great Blue Heron, diakses 8 Mei 2021.
- https://en.wikipedia.org/wiki/Western_reef_heron, Weatern Reef Heron, diakses 8 Mei 2021.
- https://www.facebook.com/kimujar.sangkerta/media_set. diakses 8 januari 2019.
- <https://www.liputan6.com/regional/read/3441743/cara-unik-mengejar-bangau-bluwok-di-pesisir-probolinggo>. diakses 22 oktober 2019.
- <https://www.faanadanflora.com/klasifikasi-dan-penjelasan-tentang-jenis-jenis-burung-bangau/>, diakses penulis pada tanggal 22 oktober 2019.