

KUMBANG TANDUK SEBAGAI IDE DASAR PENCIPTAAN KRIYA LOGAM

HORNED BEETLE AS A CRAFTING METAL WORKS BASIC IDEA

Oleh: Priaji Iman Prakoso, NIM. 12207241042, Program Studi Pendidikan Kriya, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, iman.aji26@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penulisan ini adalah mendeskripsikan proses penciptaan dan hasil karya kriya logam dengan ide dasar kumbang tanduk. Penciptaan karya kriya logam melalui beberapa tahap penciptaan, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Hasil karya yang diciptakan adalah sebagai berikut: 1) Tempat cermin dengan inspirasi bentuk kumbang atlas yang sedang melebarkan sayapnya; 2) Tempat cermin yang terinspirasi bentuk kumbang gajah dengan sayap digunakan sebagai tutup cermin; 3) Tempat alat tulis dengan inspirasi bentuk kumbang badak yang sayapnya digunakan sebagai penutup wadah; 4) Tempat alat tulis yang terinspirasi bentuk kumbang gideon dengan sayap digunakan sebagai penutup wadah; 5) Dua buah tempat permen yang terinspirasi dari bentuk dasar kumbang capit dengan capitnya sebagai alat pembuka tutup wadah; 6) Tempat parfum dengan inspirasi bentuk kumbang triceratops yang menggunakan kipas kecil 12v sebagai alat penghembus parfum; 7) Kap lampu yang terinspirasi dari bentuk kumbang badak dengan menggunakan LED rangkai berwarna putih.

Kata Kunci: Kumbang, Tanduk, Logam, Kriya

Abstract

The purpose of this paperwork is to describe the creating processes and metalcraft work inspired by horned beetle. There are several steps of creating the works, that is exploring, designing, and realization. These are 8 items of the metalcraft creation: 1) A mirror frame inspired by an atlas beetle expanding it wings; 2) Another mirror frame inspired by an elephant beetle, which it wings used as the cover of the mirror; 3) A rhino beetle inspire the making of a pencil case; 4) A gideon beetle also inspire the other pencil case. Both of the pencil case have covers from the wings beetle; 5) Two candy boxes is inspired by a stag beetle, which is the pinchers being an opener of the boxes; 6) A triceratops beetle inspiring the air freshener holder using a 12 volt minifan to spray; 7) A lampshade is created from the inspiration of a rhino beetle using a white LED set.

Keywords: *Beetle, horns, metal, craft*

I. PENDAHULUAN

Hubungan manusia dengan serangga tidak dapat dilepaskan, karena serangga membantu manusia untuk bertahan hidup. Sudah banyak jenis serangga yang dimanfaatkan manusia sejak zaman dahulu hingga saat ini. Pemanfaatan serangga oleh manusia meliputi: sebagai sumber makanan protein, obat-obatan, bahan sandang, hiasan, kearifan lokal, dan obyek permainan bagi anak-anak (Nonaka, 1996: 40).

Dari banyaknya jenis serangga di Indonesia, terdapat serangga dengan jumlah spesies yang paling banyak diantara serangga lainnya yaitu kumbang. Dari seluruh spesies serangga yang telah teridentifikasi 80% nya merupakan Ordo Coleopteran atau kumbang (Pedigo, 1989). Kumbang termasuk serangga pengganggu atau hama, namun kumbang memiliki keunikan yang membuat kumbang menjadi menarik. Bisa dilihat dari morfologi atau bentuk tubuh kumbang, habitat, dan banyaknya jenis serangga kumbang.

Dari banyaknya jenis kumbang terdapat satu jenis kumbang yang memiliki morfologi yang bisa dikatakan paling unik, yaitu jenis kumbang tanduk. Meskipun begitu kumbang tanduk merupakan hama utama yang menyerang tanaman kelapa sawit di Indonesia, khususnya di areal peremajaan kelapa sawit. *Oryctes rhinoceros* menggerek pucuk kelapa sawit yang mengakibatkan terhambatnya

pertumbuhan dan rusaknya titik tumbuh sehingga mematikan tanaman (Susanto, 2005: 2-3).

Selain dari sisi negatif diatas, kumbang tanduk juga memiliki sisi positif, diantaranya sebagai pengurai dalam rantai makanan. Manfaat dari kumbang tanduk memang belum bisa dirasakan secara langsung, namun hal itu tidak mengurangi keeksotikan dari kumbang tanduk ini. Kumbang tanduk merupakan salah satu jenis kumbang terbesar di dunia. Secara proporsional, kumbang tanduk adalah hewan terkuat di bumi. Mereka bisa mengangkat hingga 850 kali berat badan mereka sendiri.

Oleh karena itu penulis memilih kumbang tanduk sebagai ide dasar penciptaan karya karena bentuk tubuhnya yang unik dan akan tampak menarik jika diwujudkan menjadi karya seni. Keunikan itu dapat dilihat dari tanduknya yang menyerupai hewan lain seperti badak, gajah, dan banteng. Selain itu penulis juga ingin menampilkan segi keeksotisan dari kumbang tanduk yang selama ini dianggap sebagai hama bagi mayoritas masyarakat.

Indonesia, selain terkenal dengan flora dan faunanya yang beragam, juga terkenal dengan kerajinannya. Kerap terlihat berita dari berbagai media yang menceritakan tentang banyaknya kerajinan di Indonesia. Bahkan setiap kota di Indonesia memiliki kerajinan khasnya masing-masing. Berbagai macam kerajinan tersebut tanpa disadari sebenarnya kerap kita jumpai,

misalnya kriya logam, kriya keramik, kriya kulit, kriya batik, kriya kayu, dan lain sebagainya.

Pengertian kriya sendiri menurut Mikke Susanto (2011: 231) yaitu,

Pengertian kriya secara harfiah berarti kerajinan atau dalam bahasa Inggris disebut *craft*. Seni kriya adalah cabang seni rupa yang sangat memerlukan keahlian kekriyaan (*craftmanship*) yang tinggi seperti ukir, keramik, anyam, dan sebagainya.

Menurut Slamet Supriyadi (2010: 1) logam sendiri pada dasarnya diperoleh dari tanah yang mengandung bijih besi dan kemudian diolah hingga menghasilkan bahan yang kerap kita jumpai seperti tembaga, emas, perak, aluminium, dan sebagainya.

Kriya logam merupakan kerajinan yang menggunakan media logam, seperti emas, perak, tembaga, kuningan, aluminium, dan lain sebagainya.

Mayoritas masyarakat mengenal logam sebagai perhiasan, seperti cincin, gelang, kalung, dan sebagainya, itupun hanya yang berbahan perak dan emas. Sementara tembaga dan kuningan hanya dikenal sebagai media penghantar listrik. Tidak salah, tetapi sebenarnya masih banyak lagi bentuk kreasi yang dapat diciptakan dari tembaga dan kuningan ini.

Oleh sebab itu penulis memilih tembaga dan kuningan sebagai bahan dasar penciptaan karya. Selain alasan tersebut, tembaga dan kuningan

dipilih karena mempunyai warna yang terkesan antik dan sifat yang mudah dibentuk.

Berdasarkan pertimbangan diatas akan diciptakan karya kriya logam dengan inspirasi kumbang tanduk. Selain untuk memperkenalkan tentang kriya logam khususnya dengan bahan tembaga dan kuningan, diharapkan karya ini mampu membuat masyarakat luas melihat keeksotisan kumbang tanduk sehingga tidak lagi memandangnya sebagai hama semata.

II. METODE PENCIPTAAN KARYA

Karya kriya logam ini diciptakan menggunakan metode penciptaan seni kriya. Metode tersebut yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan (Gustami, 2007: 329).

A. Eksplorasi

Eksplorasi adalah langkah penjelajahan dalam menggali sumber ide. Langkah-langkah tersebut meliputi penggalan sumber melalui pengumpulan data referensi mengenai tulisan-tulisan dan gambar yang berhubungan dengan karya. Terkait dengan karya yang penulis buat, ide muncul dari serangga yang sering dijumpai, lalu berkembang dari pemikiran sendiri karena melihat bentuk-bentuk visual dari internet dan media lainnya.

Dari hasil pengalaman dan pengamatan yang dimiliki, penulis padukan sehingga tercipta suatu karya yang unik. Hasil eksplorasi dapat menimbulkan ide atau gagasan yang diangkat

menjadi judul serta konsep-konsep yang nantinya dapat dihasilkan beberapa aspek yang mempengaruhi penciptaan. Penciptaan tersebut, menjadi suatu hasil ciptaan karya seni kriya dengan kreatifitas yang dimiliki pencipta dalam mengolah bentuk-bentuk yang dapat diterima di kalangan konsumen.

B. Perencanaan

Dalam membuat karya kriya, tentu yang lebih mendominasi ialah unsur personilnya. Karena teknik dalam seni kriya membutuhkan kesabaran dan keuletan serta didukung oleh peralatan yang cukup sesuai kebutuhan agar dapat mempermudah dalam pengerjaannya. Untuk karya kriya seni, dirancang beberapa sketsa yang diseleksi dan sketsa terpilih yang kemudian dibuat gambar kerja dan akan diwujudkan dalam bentuk karya kriya logam. Adapun perencanaan penciptaan karya dilihat dari beberapa aspek, yaitu:

1. Aspek Fungsi

Karya logam fungsional harus dibuat dengan rapih dan kuat sehingga memudahkan saat pemakaiannya. Finishing dengan menghaluskan tepian logam sehingga tidak membahayakan pemakai. Dengan kata lain benda fungsional harus dibuat se-ergonomis mungkin. Pengamplasan yang teliti dilakukan untuk menghindari permukaan yang kasar dan tepian yang tajam. Pemasangan karet peredam pada beberapa karya dimaksudkan untuk mencegah gesekan antara dua tepi logam yang dapat

membuat permukaan kasar kembali dan keluarnya serbuk logam.

2. Aspek Estetika

Karya logam ini menggunakan ide dasar berupa kumbang tanduk yang telah dimodifikasi sedemikian rupa ditambah dengan dekorasi sulur menggunakan teknik *Filigree* dan etsa sehingga lebih terlihat menarik dan menambah nilai keindahan. Sulur sendiri tidak memiliki makna khusus namun sulur dipilih karena bentuknya yang fleksibel sehingga mampu mengisi setiap ruang kosong permukaan karya.

Pada proses perangkaian karya, digunakan teknik patri lunak sehingga tembaga dan kuningan dapat tersambung dengan kuat dan rapi. Penentuan ukuran benda menggunakan standar benda-benda yang sudah ada, namun pengambilan bentuk dari kumbang akan membuat karya ini agak sedikit melebar, terutama pada bagian dasar karya yang merupakan bentuk dari kaki kumbang.

3. Desain Karya

Proses yang dilakukan sebelum pembuatan karya adalah membuat desain karya terlebih dahulu. Hasil pemikiran dari ide dan gagasan yang mengambil bentuk dasar dari kumbang tanduk pun tertuang di media kertas. Hasil desain tersebut merupakan bentuk dasar dari karya yang akan dibuat. Pembuatan desain ini meliputi desain alternatif dengan jumlah 30 lembar. Kemudian terpilih beberapa desain

yang kemudian menjadi acuan dalam pembuatan karya.

C. Perwujudan

Perwujudan dilakukan setelah tahap eksplorasi dan perencanaan dilalui. Desain karya yang telah dibuat pun diwujudkan dalam bentuk karya nyata. Dalam tahap perwujudan akan dibahas tentang alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembuatan karya logam serta proses pengerjaan karya logam sesuai desain yang telah dibuat.

1. Persiapan Alat

Alat yang digunakan dalam penciptaan karya logam ini yaitu :

a. Gembosan

Gembosan merupakan alat pembakar yang biasa digunakan untuk mematri logam semacam tembaga, kuningan, perak, dan emas. Gembosan sebenarnya adalah nama dari pompa yang digunakan untuk mengalirkan uap bensin dari tabung bensin ke brander. Namun masyarakat kerap menggunakan nama gembosan untuk menunjuk alat pembakar dalam satu set.

b. Pinset

Pinset yang digunakan dalam pembuatan karya logam ini terdapat 2 macam, yaitu pinset patri dan pinset bentuk. Pinset patri berbentuk panjang dan ramping, sementara pinset bentuk berbentuk agak melebar namun pendek dan lebih tebal. Pinset bentuk digunakan untuk membentuk kawat *Filigree* yang telah dipilin.

c. Tang

Tang yang digunakan dalam pembuatan karya logam ini adalah tang bentuk. Tang bentuk mempunyai permukaan yang halus dengan kepala yang berbentuk setengah lingkaran. Tang bentuk ini digunakan untuk membentuk kawat tembaga berukuran 1mm yang digunakan sebagai rangka dalam teknik *Filigree*.

d. Gunting

Gunting yang digunakan adalah gunting logam yang digunakan untuk memotong logam dengan ketebalan di bawah 1 mm.

e. Bor Mesin

Bor mesin ini digunakan untuk melubangi bagian yang akan dipasang baut dan mur dengan tujuan menjadi poros atau menggabungkan 2 bagian yang kurang maksimal jika disambung dengan patri. Selain itu bor ini juga digunakan dalam pembuatan pilinan kawat untuk teknik *Filigree*.

f. Nampan/Wadah Plastik

Nampan atau bak plastik digunakan untuk mencampur bahan kimia, seperti HCL dan H₂O₂ yang digunakan untuk Etsa, H₂SO₄ untuk pembersihan karya, dan lain sebagainya. Untuk pencampuran bahan etsa dan SN digunakan nampan dengan ukuran menyesuaikan ukuran karya agar karya dapat terendam keseluruhan sehingga hasilnya dapat merata.

g. Sikat Kuningan

Sikat kuningan digunakan untuk membersihkan permukaan logam yang telah direndam H₂SO₄ dan SN.

2. Persiapan Bahan

Bahan-bahan yang digunakan dalam penciptaan karya logam ini yaitu :

a. Tembaga

Tembaga dipilih karena sifatnya yang mudah dibentuk sehingga memudahkan dalam proses pengerjaannya. Selain itu dari ketahanannya terhadap korosi juga menjadi faktor pemilihan bahan, warna kemerah-merahan yang unik mampu membuat karya menjadi lebih menarik.

b. Kuningan

Kuningan digunakan sebagai badan dari kumbang, terdapat beberapa karya yang menggunakan kuningan pada bagian kepala, sayap, dan kaki. Karena digunakan untuk badan, dipilahlah kuningan dengan ketebalan 0,6mm-1 mm.

c. Stainless Steel

Stainless steel digunakan untuk salah satu karya kumbang sebagai perbedaan antara bahan lain yang digunakan. Stainless steel yang digunakan memiliki ketebalan 1 dan 2 mm.

d. HCL dan H₂O₂

Kedua bahan ini digunakan dalam proses etsa. Teknik etsa menggunakan larutan air yang dicampur dengan HCL dan H₂O₂ dengan

standar perbandingan kurang lebih air 75%, HCL 20%, dan H₂O₂ 5%.

e. H₂SO₄

Bahan ini digunakan untuk membersihkan logam dari sisa pembakaran atau minyak yang tertempel hasil sentuhan tangan. Logam yang direndam akan kembali ke warna asalnya namun belum begitu terlihat mengkilap. Biasanya digunakan sebelum tahap finishing, tujuannya agar hasil dari finishing lebih sempurna.

f. SN

SN adalah salah satu bahan finishing logam yang menghasilkan warna hitam antik. SN sendiri terusun dari belerang (*sulfide*) dan logam natrium, sehingga menimbulkan bau yang khas, dan gatal ketika terkena tubuh.

g. Patri Batangan

Patri batangan buatan pabrik yang digunakan adalah patri harris. digunakan untuk menyambung antara dua sisi logam, baik kuningan dengan kuningan, tembaga dengan tembaga, atau kuningan dengan tembaga. Menggunakan patri harris karena merupakan jenis patri keras yang mudah ditemukan dan mudah pula cara pemakaiannya.

h. *Fluks*

Fluks atau *pijer* digunakan untuk membantu saat proses pematiran, sehingga patri bisa dengan mudah melebur dan menyebar diantara dua sisi logam yang akan disambung. Pijer sendiri dikenal masyarakat luas dengan istilah boraks.

i. Sticker Plastik/Scotlite

Sticker plastik digunakan sebagai pelapis permukaan logam yang akan di etsa, sehingga permukaan logam yang tertutup sticker tidak akan terkikis oleh cairan etsa ketika proses perendaman.

3. Proses Penciptaan Karya

Pembuatan karya logam ini menggunakan beberapa keteknikan dalam prosesnya. Keteknikan tersebut meliputi :

a. *Filigree*

Bentuk dari keteknikan ini terlihat cukup rumit, karena merupakan susunan dari kawat pilinan dengan diameter kecil. Kawat pilinan dirangkai di dalam sebuah frame atau rangka yang terbuat dari kawat pula dengan ketebalan diameter yang lebih besar dari kawat pilin tadi. Pada saat merangkai lebih baik dilakukan di atas kertas, rekatkan rangka pada kertas menggunakan lem agar tidak bergeser saat proses perangkaian. Pembakaran dilakukan sebelum membentuk agar kawat lebih lunak.

b. Etsa

Etsa adalah proses dengan menggunakan asam kuat untuk mengikis bagian permukaan logam yang tidak terlindungi untuk menciptakan motif pada permukaan logam. Untuk melindungi permukaan logam yang tidak ingin terkikis, pada karya ini penulis menggunakan sticker plastik atau scotlite. Scotlite disayat sesuai pola yang telah dibuat

menggunakan *cutter*, bagian yang ingin terkikis dilepas, dibiarkan terbuka.

Penulis menggunakan bahan HCL dan H₂O₂ yang dicampur dengan air, dengan perbandingan kurang lebih air 60%, HCL 30%, dan H₂O₂ 20%. Perbandingan campuran disamping digunakan berdasarkan pengalaman penulis sehingga proses pengikisan berlangsung cukup cepat dan menimbulkan tekstur pada bagian yang terkikis. Logam direndam selama 10-12 menit supaya motif terlihat muncul dan bagian yang terkikis mencapai kedalaman yang diinginkan. Kerapian motif sangat bergantung pada ketrampilan pembuat dalam memotong sticker.

c. Patri

Patri adalah cara untuk menyambung dua bagian logam yang terpisah. Patri harris digunakan dalam proses pematrian karena mempunyai titik lebur 870⁰C-1100⁰C, sesuai dengan teknik patri keras pada logam seperti tembaga dan kuningan. Patri keras dilakukan dengan cara memanaskan kedua sisi logam sampai pijar (merah menyala) dengan cara dibakar permukaannya, jenis api berwarna biru lebih cepat dalam membuat logam sampai pijar. Bahan pembantu (*fluks*) dalam melebur patri seperti *pijer* diperlukan untuk membuat patri menyebar dengan sempurna.

Setelah semua karya selesai dipatri dan dirasa sudah cukup kuat maka dilakukanlah

beberapa tahapan finishing. Berikut beberapa tahapan-tahapan tersebut :

a. Pengamplasan dan Pengikiran

Dilakukan untuk menghaluskan permukaan logam akibat sisa pematiran yang kurang rata atau bekas pemotongan logam.

b. Perendaman H₂SO₄

Karya yang telah diampelas dan dirasa sudah halus kemudian direndam dalam larutan H₂SO₄ dan disikat pada air bersih untuk membersihkan karya dari sisa pembakaran dan minyak yang tertempel akibat sentuhan tangan. Selain itu larutan H₂SO₄ bersifat mengikis logam tetapi hanya sedikit, sehingga logam akan kembali kewarna dasar setelah direndam.

Beberapa karya yang telah melalui tahap perendaman ini ternyata sudah cukup bersih dan mengkilap, khususnya karya dengan teknik *filigree*. Oleh karena itu, karya dengan teknik *filigree* langsung diberi lapisan clear setelah dicuci bersih dan kering.

c. Finishing dengan SN

Terdapat banyak sekali cara finishing logam dan cara yang dipakai penulis pada karya ini adalah dengan pewarnaan SN. SN digunakan untuk membuat logam berwarna hitam antik. Untuk menggunakannya, SN dicampurkan dengan air di nampan atau wadah plastik dengan ukuran menyesuaikan. Setelah direndam, karya logam perlu disikat untuk membersihkan SN yang menempel terlalu tebal,

sehingga menghasilkan warna hitam merata dan mengkilap.

d. Finishing dengan Braso

Braso digunakan untuk memunculkan warna asli logam sekaligus membuat logam tampak lebih mengkilap. Digunakan pada karya yang terbuat dari plat dan pada karya yang telah di SN untuk memunculkan motif yang diinginkan.

e. Pelapisan Clear Spray

Clear digunakan untuk melapisi karya yang telah selesai difinishing agar warna lebih tahan lama dan tidak terkena proses oksidasi.

III. HASIL KARYA DAN PEMBAHASAN

Karya logam fungsional dengan ide dasar kumbang tanduk ini diwujudkan dalam berbagai jenis dan bentuk benda, seperti tempat cermin, tempat parfum, kap lampu, tempat alat tulis, dan tempat permen. Ukuran dari setiap benda menyesuaikan dengan fungsi dari setiap benda. Benda kemudian diolah sedemikian rupa hingga menyerupai bentuk kumbang, penambahan ornamen dilakukan untuk memperindah benda namun tidak mengganggu penggunaan benda.

Bahan yang digunakan adalah tembaga, kuningan, dan stainless steel. Bahan tembaga yang digunakan berupa kawat dan plat dengan ketebalan yang bermacam-macam. Bahan kuningan yang digunakan berupa plat dengan ketebalan 0,8mm dan 1mm. Bahan stainless steel yang digunakan berupa plat dengan

ketebalan 1mm dan 2mm. Keteknikan yang digunakan adalah teknik filigree, teknik etsa, dan teknik patri/las.

Teknik filigree digunakan untuk membuat bentuk yang cembung karena sifat kawat yang lentur. Teknik etsa digunakan untuk memberi dekorasi seperti relief pada bahan plat dengan ketebalan diatas 0,8mm, penggunaan bahan dengan ketebalan diatas 0,8mm dimaksudkan agar efek relief terlihat lebih jelas atau lebih timbul. Teknik patri digunakan untuk menyambung bahan logam tembaga dan kuningan, dan teknik las untuk bahan stainless steel.

Keteknikan tersebut digunakan untuk mencapai bentuk yang sesuai dengan desain yang telah dibuat. Berikut beberapa desain terpilih dan pembahasan karya :

A. Cermin Dinding I



Gambar I. Cermin I

(Sumber: Dokumentasi Priaji, Mei 2016)

Karya ini terinspirasi dari jenis Kumbang Atlas. Dibuat sebagai tempat cermin dinding. Karya ini berukuran 75 x 46 x 5 cm. Bentuk kumbang mengalami modifikasi pada bagian-

bagian tajam yang dibuat tumpul agar tidak melukai pengguna. Bagian sayap dibuat terbuka permanen menggunakan baut agar tidak mudah lepas akibat menahan beban serta memberi kesan kumbang yang sedang terbang

Pembuatan karya pada bagian badan dan sayap luar menggunakan plat kuningan dengan ketebalan 0,8mm sedangkan bagian kepala dengan ketebalan 0,6mm, bagian sayap dalam menggunakan kawat tembaga dengan ketebalan 1mm dan 0,4mm. Teknik yang digunakan adalah teknik etsa pada bagian sayap luar, teknik filigree pada sayap dalam, dan teknik patri untuk penyambungan. Proses finishing pada bagian badan, kepala, dan sayap luar menggunakan brasso untuk mengkilapkan warna asli bahan. Sayap bagian dalam menggunakan SN agar warna menjadi hitam antik dan sebagai variasi warna pada karya. Terakhir pelapisan dengan clear spray agar warna tidak mudah pudar.

Karya ini memiliki bentuk yang unik warnanya pun menarik. Selain sebagai cermin karya ini juga bisa untuk menggantung kunci, sisir, atau pernak-pernik lainnya. Tetapi ukuran cermin relatif kecil sehingga hanya bisa digunakan sebatas wajah saja. Selain itu bentuk kumbang dengan sayap yang melebar justru dapat menghabiskan ruang yang ada, maka hanya dapat dipasang pada ruangan yang cukup luas saja.

B. Cermin Dinding 2



Gambar II. **Cermin II**
(Sumber: Dokumentasi Priaji, Mei 2016)

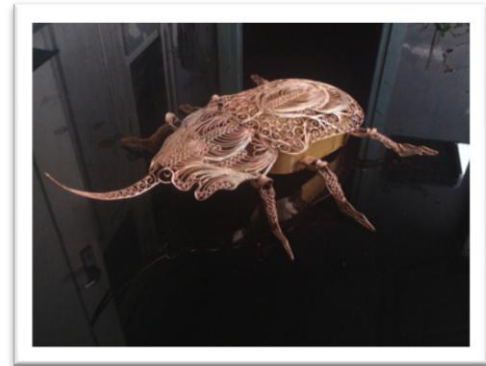
Karya ini terinspirasi dari jenis Kumbang Gajah. Dibuat sebagai tempat cermin dinding. Karya ini berukuran 57 x 30 x 8 cm. Perubahan bentuk dilakukan pada bagian kepala yang lebih disederhanakan dan bentuk badan yang dibuat lebih luas untuk menyesuaikan luas cermin pada umumnya.

Pembuatan karya pada bagian badan dan kaki menggunakan plat kuningan dengan ketebalan 0,8mm untuk bagian kepala dan sayap menggunakan kawat tembaga dengan ketebalan 1mm dan 0,4mm. Teknik yang digunakan adalah teknik filigree pada kepala sayap, dan teknik patri untuk penyambungan bagian tubuh kumbang. Proses finishing pada bagian kepala dan sayap menggunakan larutan H₂SO₄ untuk memunculkan warna asli bahan. Terakhir pelapisan dengan clear spray agar warna tidak mudah pudar.

Karya ini memiliki bentuk yang menarik. Dekorasi tutup cermin dibuat menyerupai pintu

sehingga mudah dibuka dan membuat karya lebih menarik. Kekurangan karya terletak pada bagian kaki kumbang yang dibuat terlalu melebar untuk menyesuaikan proporsi namun membuat karya menghabiskan ruang yang ada.

C. Tempat ATK 1



Gambar III. **Tempat ATK I**
(Sumber: Dokumentasi Priaji, Mei 2016)

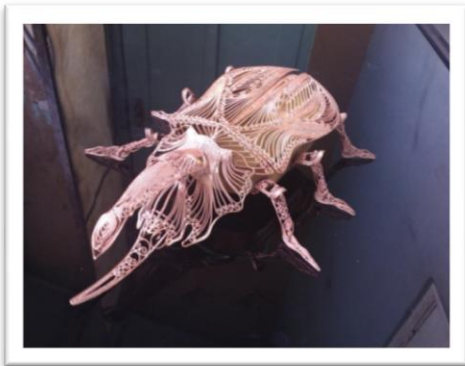
Karya ini terinspirasi dari jenis Kumbang Badak. Dibuat sebagai tempat alat tulis. Karya ini berukuran 47 x 35 x 10 cm. Bentuk kumbang mengalami perubahan pada bagian kepala yang lebih disederhanakan. Pemberian ornamen dibuat menggunakan kawat pilin untuk menambah keunikan karya.

Pembuatan karya pada bagian badan menggunakan plat tembaga dengan ketebalan 0,6mm. Teknik *filigree* digunakan pada bagian kepala, sayap, dan kaki yang menggunakan kawat tembaga dengan ketebalan 1mm dan 0,4mm. Teknik patri untuk penyambungan bagian tubuh kumbang. Proses finishing pada bagian kepala, dan sayap menggunakan larutan H₂SO₄ untuk memunculkan warna asli bahan.

Terkahir pelapisan dengan clear spray agar warna tidak mudah pudar.

Dekorasi dengan kawat pilin menjadikan karya ini unik dan warna yang natural membuat karya lebih menarik. Pembuatan tutup wadah dibuat sedemikian rupa sehingga aman dan nyaman digunakan. Kekurangan karya terletak pada bagian tanduk dan kaki yang dibuat lebih besar agar tampak proporsional, justru menghabiskan ruang yang ada.

D. Tempat ATK 2



Gambar IV. **Tempat ATK II**
(Sumber: Dokumentasi Priaji, Mei 2016)

Karya ini terinspirasi dari jenis Kumbang Gideon. Karya ini berukuran 44 x 33 x 10 cm. Dibuat sebagai tempat alat tulis. Bagian-bagian tubuh kumbang yang tajam dibuat tumpul agar tidak melukai penggunaanya. Sayap dibuat menyerupai kubah dan dibuka dengan cara mengangkatnya. Kaki kumbang digunakan sebagai penyangga karya dan memberi kesan kumbang yang sedang berjalan. Pemberian ornamen dengan kawat pilin untuk menambah keunikan dan keindahan karya.

Pembuatan karya pada bagian badan menggunakan plat kuningan dengan ketebalan 0,8mm untuk bagian kepala, sayap, dan kaki menggunakan kawat tembaga dengan ketebalan 1mm dan 0,4mm. Teknik yang digunakan adalah teknik filigree pada kepala, sayap, dan kaki serta teknik patri untuk penyambungan bagian tubuh kumbang.

Proses finishing pada bagian kepala, dan sayap menggunakan larutan H₂SO₄ untuk memunculkan warna asli bahan.. Terkahir pelapisan dengan clear spray agar warna tidak mudah pudar.

Teknik *filigree* yang digunakan sebagai dekorasi permukaan membuat karya ini unik dan menarik. Pembuatan tutup wadah dibuat sedemikian rupa sehingga mudah, aman, dan nyaman saat digunakan. Kekurangan karya terletak pada bagian kaki yang dibuat melebar agar tampak proporsional, justru membuat karya menghabiskan ruang yang ada.

E. Tempat Permen 1



Gambar V. **Tempat Permen I**
(Sumber: Dokumentasi Priaji, Mei 2016)

Karya ini terinspirasi dari jenis Kumbang Capit. Dibuat sebagai tempat permen. Karya ini berukuran 44 x 30 x 4 cm. Menumpulkan bagian-bagian tajam yang dimiliki kumbang. Bagian tanduk diberi ornamen dengan teknik *filigree* dan bagian sayap serta kepala diberi ornamen dengan teknik etsa untuk menambah keindahan dan keunikan karya. Tanduk dibuat menyatu dengan sayap, sehingga cara untuk membuka sayap menyerupai cara kerja gunting.

Pembuatan karya pada bagian kepala, badan, dan sayap menggunakan plat kuningan 1mm untuk bagian kaki dan tanduk menggunakan kawat tembaga 1mm dan 0,4mm. Teknik yang digunakan adalah teknik *filigree* pada tanduk dan kaki, teknik etsa pada bagian sayap dan kepala, serta teknik patri untuk penyambungan teknik *filigree* dan badan. Finishing pada bagian tanduk dan kaki menggunakan larutan SN yang menghasilkan warna hitam. Bagian sayap dan kepala menggunakan braso untuk mengkilapkan warna asli bahan. Terakhir pelapisan dengan clear spray agar warna tidak mudah pudar.

Permukaan karya dibuat dengan plat yang dibuat halus sehingga aman saat disentuh. Dekorasi dan warna yang natural membuat karya lebih menarik. Membuka sayap atau tutup dengan cara mengatupkan capit membuat karya ini unik. Tetapi pemasangan yang terlalu berhimpitan membuat sayap sedikit berat sewaktu membuka pada kondisi tertutup rapat.

F. Tempat Permen 2



Gambar VI. **Tempat Permen II**
(Sumber: Dokumentasi Priaji, Mei 2016)

Karya ini terinspirasi dari jenis Kumbang Capit. Dibuat sebagai tempat permen. Karya ini berukuran 45 x 25 x 5 cm. Bentuk karya mengalami perubahan pada bagian-bagian tajam yang dibuat tumpul. Bagian kepala dan sayap diberi ornamen berupa sulur dengan teknik etsa untuk menambah keunikan karya. Tanduk dibuat menyatu dengan sayap, sehingga cara untuk membuka sayap menyerupai cara kerja gunting.

Pembuatan karya menggunakan plat stainless steel dengan ketebalan 1mm pada bagian kepala, sayap, badan, dan kaki bagian atas. Plat dengan ketebalan 2mm digunakan untuk tanduk dan kaki bagian bawah. Teknik etsa digunakan sebagai dekorasi pada sayap dan kepala serta teknik las untuk penyambungan bahan. Penggunaan stainless steel merupakan percobaan penulis untuk membandingkan proses pengerjaan beberapa jenis bahan logam yang kerap dijumpai. Proses finishing berupa pemolesan menggunakan autosol untuk memunculkan warna asli bahan.

Penggunaan bahan stainless steel membuat karya tampak elegan. Keunikan karya terletak pada cara membuka sayap atau tutup dengan mengatupkan kedua capit kumbang. Kekurangan karya terletak pada pembuatan kaki yang diwujudkan menyerupai kumbang justru dapat melukai pengguna dan mampu menghabiskan ruang yang ada.

G. Tempat Pengharum Ruangan



Gambar VI. **Tempat Permen II**
(Sumber: Dokumentasi Priaji, Mei 2016)

Karya ini terinspirasi dari jenis Kumbang Triceratops. Dibuat sebagai tempat parfum. Karya ini berukuran 15 x 20 x 4 cm. Penambahan ornamen diterapkan pada bagian sayap dengan teknik *filigree*. Parfum yang digunakan adalah parfum balok yang dihembuskan menggunakan kipas angin kecil dengan daya 12v.

Pembuatan karya menggunakan plat tembaga dengan ketebalan 0,6mm dan bagian sayap menggunakan kawat tembaga dengan ketebalan 1mm dan 0,4mm. Teknik yang digunakan adalah teknik filigree pada kepala, sayap, dan kaki. Teknik etsa untuk badan serta

teknik patri untuk penyambungan bagian tubuh kumbang.

Proses finishing menggunakan larutan SN sehingga warna menjadi hitam antik, bagian sayap dan kaki menggunakan larutan H₂SO₄ untuk memunculkan warna asli bahan. Terakhir pelapisan dengan clear spray agar warna tidak mudah pudar.

Ukuran yang kecil dengan kegunaan sebagai pengharum ruangan membuat karya ini dapat dipasang diberbagai macam tempat. Dekorasi dan warna yang unik membuat karya menarik. Kekurangan karya terletak pada kinerja kipas untuk menghembuskan parfum yang berdaya kecil, sehingga hembusan parfum tidak terlalu terasa.

H. Kap Lampu



Gambar VI. **Tempat Permen II**
(Sumber: Dokumentasi Priaji, Mei 2016)

Karya ini terinspirasi dari jenis Kumbang Badak. Dibuat sebagai kap lampu. Karya ini berukuran 52 x 27 x 2 cm. Bentuk karya dibuat semirip mungkin dengan bentuk kumbang aslinya, namun terdapat beberapa penyerdehanaan bagian kepala kumbang dan

menumpulkan bagian kumbang yang tajam. Ornamen berupa sulur diterapkan pada bagian sayap dan badan untuk menambah keindahan karya. Lampu yang digunakan adalah lampu LED rangkai

Pembuatan karya pada bagian sayap menggunakan plat tembaga dengan ketebalan 0,6mm untuk bagian kepala dan badan menggunakan plat kuningan dengan ketebalan 0,8mm. Teknik yang digunakan adalah teknik etsa pada badan dan sayap. Proses finishing menggunakan braso untuk memunculkan warna asli yang mengkilap. Terakhir pelapisan dengan clear spray agar warna tidak mudah pudar.

Bentuk yang sederhana dengan dekorasi menarik membuat karya dapat dipasang dalam segala ruangan. Penggunaan LED berwarna putih menambah keunikan karya. Kekurangan karya terletak saat lampu dinyalakan, dekorasi pada karya menjadi tidak terlihat sehingga hanya tampak siloute saja.

IV. PENUTUP

A. Kesimpulan

Penciptaan karya kriya logam ini menampilkan bentuk kumbang tanduk sebagai ide penciptaan karya. Modifikasi bentuk dilakukan untuk mencapai benda fungsional yang ergonomis. Disamping itu perubahan bentuk dilakukan sedemikian rupa agar karya tampak proporsional, seimbang, dan menyatu.

Bahan utama yang digunakan dalam penciptaan karya kriya logam ini adalah tembaga, kuningan, dan stainless steel. Keteknikan yang digunakan adalah teknik *filigree* dan etsa untuk dekorasi. Teknik patri untuk perangkaian karya.

Hasil karya yang diciptakan berjumlah 8 karya, yaitu berupa 2 cermin dinding, 2 tempat ATK, 2 tempat permen, tempat pengharum ruangan, dan sebuah kap lampu hias.

B. Saran

Penulis memberi saran untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa dan Program Studi Pendidikan Kriya, agar didalam proses penciptaan karya terkait pemilihan ide dasar dapat dimulai dari ruang lingkup kita sehari-hari seperti alam, tumbuhan, dan hewan supaya kita lebih paham dan mengerti mengenai karya yang diciptakan.

Selain itu dalam pemilihan ide dasar cobalah untuk melihat segi keunikan dari setiap objek meskipun dari objek yang kerap dinilai buruk.

DAFTAR PUSTAKA

- Supriyadi, Slamet. 2010. *Kriya Logam Dasar. Laporan Magang di Kota Gede di Bengkel Bapak Sudi Raharjo dan Bengkel Bapak Sukasdi*. Universitas Sebelas Maret. Surakarta.
- Susanto, Mike. 2011. *Diksi rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab dan Bali: Jagad Art Space

Nonaka, K. 1996. *Ethnoentomology of The Central Klahari San.* African Study Monographs, Suppl. 22:29-46

Susanto. 2005. *Pengurangan populasi larva Oryctes Rhinoceros pada system lubang tanam besar.* Jurnal. Penelitian kelapa sawit 14(1):2-3

Gustami, Sp. 2007, *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur, Ide Dasar Penciptaan Karya.* Prasistwa: Yogyakarta

Yogyakarta, 8 Agustus 2016

Mengetahui,

Reviewer



Ismadi, S.Pd., M.A

NIP. 197706262005011003

Pembimbing



Muhajirin, S.Sn., M.Pd

NIP. 19601203 198601 2 001