

BURUNG HANTU SEBAGAI OBJEK PENCIPTAAN

KARYA KRIYA LOGAM TEMBAGA

TAKS

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

Dwi Retno Ariyani

12206244025

PRODI PENDIDIKAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2016

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Burung Hantu Sebagai Objek Penciptaan Karya Kriya Logam Tembaga* telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 26 September 2016

Pembimbing

A handwritten signature in blue ink, which appears to be 'Muria Zuhdi', written over a horizontal line.

Drs. B Muria Zuhdi, M. Sn

NIP: 19600520 198703 1 001




PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Burung Hantu Sebagai Objek Penciptaan*

Karya Seni Kriya Logam Tembaga ini telah dipertahankan di depan

Dewan Penguji pada 7 Oktober 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. B. Muria Zuhdi M. Sn	Ketua Penguji		18 Oktober 2016
Arsianti Latifah, S Pd, M. Sn	Sekretaris Penguji		18 Oktober 2016
Muhajirin, S. Sn, M. Pd	Penguji Utama		18 Oktober 2016

Yogyakarta, 18 Oktober 2016

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta


Dekan
Dr. Saiful Yastun Purbani, M.A.

NIP: 19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

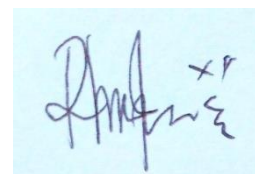
Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Dwi Retno Ariyani
NIM : 12206244025
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri
Yogyakarta

Menyatakan bahwa tugas akhir karya seni ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian – bagian yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Penulis,



Dwi Retno Ariyani

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan segala puji syukur kepada Alloh SWT, Tugas Akhir Karya Seni ini saya persembahkan untuk:

Ibu Nurhikmah dan Bapak Muryanta (alm), yang telah memberikan kasih sayang tanpa pamrih, merawat, menjaga, mendidik serta atas do'a yang selalu mengalir dari Ibu. Dorongan dan dukungan serta semangat yang selalu Ibu tanamkan dalam diri saya.

MOTTO

“Jadi guru itu tidak usah punya niat buat pintar orang, nanti kamu hanya marah-marah katika melihat muridmu tidak pintar”

(K.H. Maimoen Zubair)

“Menulislah agar dipahami, bicaralah supaya didengar dan membacalah untuk mengembangkan diri”

(K.H. Abdurrahman Wahid)

“Orang yang hanya mendengarkan suaranya sendiri, apa bedanya dengan orang tuli?”

(K.H. Ahmad Musthofa Bisri)

“Tidak ada yang sia-sia, hanya saja ada bagian yang merugi”

(Dwi Retno Ariyani)

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas karunia, rahmat, dan hidayahNya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir karya seni, dengan judul “Burung Hantu Sebagai Objek Penciptaan Karya Kriya Logam Tembaga”.

Penulisan Tugas Akhir Karya Seni ini tentunya dapat terselesaikan dengan adanya bimbingan, arahan dan bantuan serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof Dr. Rochman Wahab, M. Pd, M. A. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Widyastuti Purbani, M. A. selaku dekan Fakultas Bahasa dan Seni.
3. Dwi Retno Sri Ambarwati, M. Sn. selaku ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa.
4. Drs. B Muria Zuhdi, M. Sn, selaku dosen pembimbing yang dengan kesabaran, kearifan dan kebijaksanaan telah memberikan bimbingan, arahan, saran, motivasi dan dukungan kepada saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni ini.
5. Ibu Nurhikmah, orang tua terhebat yang telah memberikan semangat, dukungan, motivasi dan do’a yang tak henti-hentinya beliau panjatkan untuk kelancaran Tugas Akhir Karya Seni ini.
6. Panji Pratama Putra dan Yunisa Fitriyani, kakak dan adik yang selalu memberikan semangat untuk selalu kuat dan sabar.

7. Sahabat Zunita Anggraeni dan Siskawati yang selalu memberikan solusi, semangat, dukungan serta menemani dalam proses pembuatan Tugas Akhir Karya Seni ini.
8. Keluarga kos 143a, Resti Sulastri, Dewi Ira Puspita, Intan Lila Novita, Kartika Kusuma Wardani, Astri Aprianingsih, Nurmala dewi, Sunarni dan Indriani Dyah Pangestika yang sudah memberikan semangat dan tempat berkeluh kesah.
9. Teman – teman seperjuangan kelas CD Pendidikan Seni Rupa angkatan 2012 atas dukungan dan arti pertemanan selama empat tahun ini.
10. Segenap dosen dan karyawan Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bantuan dalam kelancaran Tugas Akhir Karya Seni ini.
11. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu, yang telah memberikan semangat, dukungan dan motivasi serta saran dalam menyelesaikan tugas akhir karya seni ini.

Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir Karya Seni ini bermanfaat bagi saya khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 26 September 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan.....	5
F. Manfaat.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
A. Tinjauan Tentang Burung Hantu.....	7
B. Tinjauan Tentang Logam.....	13
C. Tinjauan Tentang Tembaga.....	13
D. Tinjauan Tentang Objek.....	14
E. Tinjauan Tentang Seni Kriya.....	15

F. Tinjauan Tentang Elemen Seni Rupa.....	17
1. Titik.....	17
2. Garis.....	17
3. Bidang.....	19
4. Warna.....	19
5. Tekstur dan Barik.....	20
6. Ruang dan Volume.....	21
7. Cahaya dan Bayang-bayang.....	21
8. Sosok Gumpal.....	21
G. Tinjauan Prinsip Seni Rupa.....	22
1. Harmoni.....	22
2. Kontras.....	22
3. Kesatuan.....	23
4. Keseimbangan.....	23
5. Irama.....	24
6. Kesederhanaan.....	24
7. Proposi.....	25
H. Ide.....	25
I. Konsep.....	26
J. Tema.....	27
K. Bentuk.....	28
L. Media dan Teknik.....	29
M. Metode Penciptaan.....	34
N. Pertimbangan Beberapa Aspek dalam Penciptaan Karya.....	36
BAB III HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN.....	38
A. Konsep.....	38

B. Tema.....	39
C. Proses dan Hasil Penciptaan Karya.....	39
1. Bahan, Alat dan Tehnik.....	39
2. Tahap Penciptaan Karya.....	49
a. Sketsa.....	49
b. Proses Penciptaan Karya.....	56
3. Pembahasan Karya.....	64
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1 : <i>Ninox burhani</i> (Punggok Togian).....	7
Gambar 2 : <i>Ninox ios</i> (Punggok Minahasa, Pungguk Merah-tua).....	8
Gambar 3 : <i>Ninox ochracea</i> (Punggok Oker).....	9
Gambar 4 : <i>Ninox rudolfi</i> (Punggok Wengi).....	9
Gambar 5 : <i>Tyto nigrobrunnea</i> (Serak Taliabu).....	10
Gambar 6 : <i>Tyto alba</i> (Serak Jawa).....	11
Gambar 7 : <i>Strix Seloputo</i> (Seloputo).....	11
Gambar 8 : <i>Tyto longimembris</i> (Serak Padang).....	12
Gambar 9 : Lembaran logam tembaga.....	40
Gambar 10 : <i>Sulfida Natrium</i>	41
Gambar 11 : HCl.....	41
Gambar 12 : Brasso.....	42
Gambar 13 : Autosol.....	42
Gambar 14 : Cat <i>Clear</i>	43
Gambar 15 : Malam atau Lilin.....	43
Gambar 16 : Peralatan Desain.....	44
Gambar 17 : Gunting.....	45
Gambar 18 : Pulpen mati.....	45
Gambar 19 : Alat sodetan.....	46
Gambar 20 : Alas.....	46
Gambar 21 : Kain.....	47
Gambar 22 : Wadah perendaman.....	47

Gambar 23 : Sarung tangan.....	48
Gambar 24 : Sang jantan dan Si betina.....	49
Gambar 25 : 180 derajat.....	50
Gambar 26 : Empat bersaudara.....	50
Gambar 27 : Membagi buruan.....	51
Gambar 28 : Berlindung.....	51
Gambar 29 : Nokturnal	52
Gambar 30 : Bertengger.....	52
Gambar 31 : Jangan usik aku.....	53
Gambar 32 : Si Karnivora.....	53
Gambar 33 : Berburu.....	54
Gambar 34 : Berhasil.....	54
Gambar 35 : Memangsa.....	55
Gambar 36 : Pemotongan lembar logam tembaga.....	56
Gambar 37 : Pemindahan sket pada logam.....	57
Gambar 38 : Proses penyodetan objek utama dan pendukung.....	58
Gambar 39 : Pembuatan <i>background</i> titik-titik.....	58
Gambar 40 : Perendaman logam tembaga ke dalam larutan SN.....	59
Gambar 41 : Pembilasan dengan air dingin.....	59
Gambar 42 : Perendaman logam dengan larutan HCl.....	60
Gambar 43 : Proses pembersihan SN dengan menggunakan brasso dan Autosol.....	61
Gambar 44 : Proses pembersihan SN dengan menggunakan brasso.....	61
Gambar 45 : Proses pembersihan SN dengan menggunakan autosol.....	61
Gambar 46 : Pemberian lilin pada karya.....	62
Gambar 47 : Proses meng <i>clear</i> pada karya.....	62

Gambar 48 : Finishing dengan pemberian bingkai pada karya.....	63
Gambar 49 : Karya 1. Sang jantan dan Si betina.....	64
Gambar 50 : Karya 2. 180 derajat.....	66
Gambar 51 : Karya 3. Empat bersaudara.....	68
Gambar 52 : Karya 4. Membagi buruan.....	70
Gambar 53 : Karya 5. Berlindung.....	72
Gambar 54 : Karya 6. Nokturnal.....	74
Gambar 55 : Karya 7. Bertengger.....	76
Gambar 56 : Karya 8. Jangan usik aku.....	78
Gambar 57 : Karya 9. Si karnivora.....	80
Gambar 58 : Karya 10. Berburu.....	82

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Sketsa 1.....	88
Sketsa 2.....	89
Sketsa 3.....	90
Sketsa 4.....	91
Sketsa 5.....	92
Sketsa 6.....	93
Sketsa 7.....	94
Sketsa 8.....	95
Sketsa 9.....	96
Sketsa 10.....	97
Sketsa 11.....	98
Sketsa 12.....	99
Desain Katalog.....	100
Lembar Keterangan Karya.....	101
Desain Banner.....	102

BURUNG HANTU SEBAGAI OBJEK PENCIPTAAN KARYA

KRIYA LOGAM TEMBAGA

Oleh: Dwi Retno Ariyani

NIM: 12206244025

ABSTRAK

Penciptaan karya seni dengan judul “Burung Hantu Sebagai Objek Penciptaan Karya Kriya Logam Tembaga” ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan mengenai konsep, tema, proses dan bentuk karya seni logam dengan menampilkan objek burung hantu.

Metode penciptaan yang digunakan dalam karya logam ini adalah (1) tahap eksplorasi yaitu menemukan keunikan bentuk fisik burung hantu sebagai ide penciptaan, (2) tahap perancangan yaitu dengan membuat sketsa berdasarkan hasil eksplorasi, dan (3) tahap perwujudan yaitu mewujudkan rancangan atau sketsa menjadi suatu karya.

Hasil dari penciptaan karya yang dilakukan adalah sebagai berikut: (1) Konsep dalam penciptaan karya seni logam ini yaitu menampilkan objek burung hantu dengan objek pendukungnya yang diekspresikan ke dalam bentuk karya seni kriya logam tembaga dan tema pada penciptaan karya seni logam ini adalah kehidupan burung hantu di alam liar. Objek pendukungnya adalah ranting, pepohonan, dedaunan, bebatuan, dan kondisi alam seperti penggambaran siang dan malam. (2) Proses penciptaan karya seni logam tembaga ini menggunakan teknik sodetan, yaitu teknik yang paling mudah dengan menekan bagian arah depan dan belakang atau positif dan negatif dengan alas karpet tebal. Menggunakan bahan baku logam tembaga dan SN (*Sulfida Natrium*) sebagai pewarna hitam pada logam tembaga. (3) Hasil karya seni kriya logam tembaga berjumlah 10 karya, sebagai berikut: Sang Jantan dan Si Betina (36x60 cm), 180 Derajat (36x60 cm), Empat Bersaudara (36x60 cm), Membagikan Buruan (36x60 cm), Berlindung (36x60 cm), Nokturnal (36x60 cm), Bertengger (36x60 cm), Jangan Usik Aku (36x60 cm), Si Karnivora (36x60 cm), Berburu (36x60 cm).

Kata Kunci: *Burung hantu, Logam tembaga, Karya seni*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kriya adalah salah satu cabang seni rupa yang telah ada sejak pada zaman prasejarah, kegunaanya tentu saja tidak lepas dari kehidupan kita sehari-hari. Keberadaannya kini tentu saja bukan hanya untuk pemenuhan kebutuhan fisik (aspek fungsional) namun juga digunakan sebagai media pemenuhan akan kebutuhan emosional (aspek keindahan).

Kriya dalam arti khusus adalah mengerjakan suatu hal untuk menghasilkan sebuah benda atau objek. Namun, seiring dengan perkembangannya semua hasil suatu pekerjaan termasuk juga berbagai ragam tehnik pembuatannya yang kemudian menghasilkan sebuah benda seni yang memiliki fungsi tertentu disebut juga “seni kriya”. Seni kriya dalam pembuatannya lebih menekankan ketrampilan tangan. Salah satu jenis dari seni kriya adalah kriya logam.

Kriya seni logam merupakan karya seni yang menggunakan media logam seperti aluminium, emas, perak, kuningan, besi dan tembaga. Sejarah kriya logam sebenarnya sudah ada pada zaman pra-sejarah ketika manusia belum mengenal tulisan tepatnya pada zaman perundagian atau budaya logam. Pembuatan logam pada zaman dulu lebih ditekankan untuk melengkapi kebutuhan hidup, sehingga wajar jika seni kriya logam yang dihasilkan sederhana. Akan tetapi dengan keterbatasan alat yang digunakan untuk membuat kriya logam hasilnya tidak kalah bagus dengan seni kriya lain yang ada saat ini, karena seni kriya pada

masa tersebut memiliki nilai artistik (seni) yang menyangkut nilai estetik, simbolik, filosofis dan fungsinya.

Dalam penciptaan sebuah karya seni logam memerlukan objek sebagai unsur/bagian penting, karena objek merupakan suatu (material, hal/perkara) menjadi pokok perhatian yang dapat memberikan pandangan serta makna dan karya yang diciptakan. Dalam hal ini penulis memilih “burung hantu” sebagai objek penciptaan karya seni logam pada tembaga.

Burung hantu adalah kelompok burung yang merupakan anggota ordo Strigiformes. Burung ini termasuk golongan burung buas (*karnivora*; pemakan daging) dan merupakan hewan malam (*nocturnal*). Seluruhnya, terdapat sekitar 222 spesies yang telah diketahui, yang menyebar di seluruh dunia kecuali Antartika, sebagian besar Greenland, dan beberapa pulau-pulau terpencil. Di Indonesia, Alamendah's Blog mencatat sedikitnya 54 spesies burung hantu asli Indonesia.

Ada beberapa spesies burung hantu yang ada di Indonesia mulai terancam, karena adanya pengolahan hutan menjadi lahan pertanian dan banyaknya manusia yang tergiur untuk memiliki atau memelihara jenis burung hantu tertentu untuk dijadikan hewan peliharaan pribadi. Perkembang biakan burung hantu yang hanya bertelur sekitar 3-4 telur serta fase-fase hukum alam dimana anak burung hantu yang lemah maka ia akan cepat mati adalah beberapa faktor yang menyebabkan spesies burung hantu mulai terancam langka.

Burung hantu juga memiliki keunikan fisik yang berbeda dengan burung-burung pada umumnya, secara fisik semua burung hantu memiliki postur tubuh

tegak dan mata menghadap ke depan yang memberi mereka penglihatan teropong, sama halnya seperti manusia. Banyak spesies burung hantu yang memiliki telinga asimetris yang berbeda ukuran dan ketinggiannya di kepalanya. Konfigurasi ini membuat pendengaran burung hantu unggul dan memiliki kemampuan untuk menentukan posisi mangsa, bahkan ketika ia tidak dapat melihat mangsanya. Ada beberapa spesies burung hantu memiliki jumbai “telinga” di kepala, tetapi itu sebenarnya bukanlah telinga. Jumbai bulu ini dapat menunjukkan *mood* burung, membantunya dalam *kamuflase*, atau digunakan untuk menunjukkan agresi. Burung hantu memiliki bentuk muka yang rata dan bulat ini membuat ia mampu menyalurkan suara ke telinganya dan memperbesarnya sebanyak sepuluh kali lipat untuk membantunya mendengar suara-suara yang tidak dapat dideteksi manusia. Mata burung hantu juga disokong oleh soket mata bertulang dan burung ini tidak dapat mengerlingkan mata mereka. Sebaliknya, burung hantu mampu memutar kepala mereka hingga 270 derajat.

Berdasarkan keunikan fisik burung hantu yang tidak dimiliki oleh burung-burung pada umumnya, penulis berkesimpulan burung hantu sangat menarik untuk dijadikan objek penciptaan karya seni logam. Bentuk visualisasi burung hantu yang akan diekspresikan ke dalam karya seni logam dibuat mendekati bentuk asli dari burung hantu, disertai dengan kreativitas pribadi penulis dalam menciptakan karya seni logam beserta objek-objek pendukung lain seperti ranting, dedaunan, pepohonan, dan lainnya.

Pada penciptaan karya seni logam ini` penulis memilih logam tembaga ukuran 0,2 mm sebagai bahan utama, karena tembaga ukuran 0,2 mm lebih lunak

sehingga dapat mempermudah dalam proses berkarya. Teknik yang digunakan dalam penciptaan karya seni logam ini adalah dengan teknik sodetan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Burung hantu memiliki 222 spesies yang telah diketahui, yang menyebar di seluruh dunia kecuali Antartika.
2. Di Indonesia penyebaran burung hantu sedikitnya 54 spesies.
3. Kelangkaan burung hantu akibat pengolahan hutan menjadi lahan pertanian dan banyaknya minat manusia untuk mengoleksi burung hantu sebagai hewan peliharaan pribadi.
4. Fase perkembangbiakan burung hantu yang bertelur 3-4 butir merupakan faktor yang menyebabkan kelangkaan.
5. Burung hantu memiliki keunikan fisik yang berbeda dengan burung-burung pada umumnya.
6. Burung hantu sebagai penyeimbang rantai makanan dan pembasmi hama tikus secara alami.
7. Minimnya tingkat konservasi burung hantu juga mengakibatkan kelangkaan ekosistem burung hantu.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis membatasi permasalahan karyanya ini pada keunikan fisik burung hantu yang berbeda dengan burung-burung pada umumnya.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep dan tema penciptaan karya seni dengan menampilkan keunikan fisik burung hantu sebagai objek pada logam tembaga?
2. Bagaimana proses visualisasi karya seni dengan menampilkan keunikan fisik burung hantu sebagai objek pada logam tembaga?
3. Bagaimana bentuk karya seni dengan menampilkan keunikan fisik burung hantu sebagai objek pada logam tembaga?

E. Tujuan

1. Mendeskripsikan konsep dan tema penciptaan karya seni dengan menampilkan keunikan fisik burung hantu sebagai objek pada logam tembaga.
2. Mendeskripsikan proses visualisasi karya seni dengan menampilkan keunikan fisik burung hantu sebagai objek pada logam tembaga.
3. Mendeskripsikan bentuk karya seni dengan menampilkan keunikan fisik burung hantu sebagai objek pada logam tembaga.

F. Manfaat

1. Manfaat bagi diri sendiri

Manfaat yang dirasakan bagi diri sendiri, dengan menampilkan objek burung hantu sebagai inspirasi penciptaan seni kriya logam tembaga yaitu adanya pengembangan kreativitas dalam menciptakan karya seni logam tembaga dan dapat menjadi pembelajaran dalam rangka menuangkan teori maupun praktis yang dapat memacu diri untuk berkarya lebih maksimal lagi, sehingga dapat menjadi bekal untuk masa sekarang maupun masa yang akan datang.

2. Manfaat untuk Lembaga

Pembuatan karya seni logam dengan objek burung hantu, diharapkan dapat menambah referensi dan koleksi, serta dapat digunakan sebagai acuan dalam pembuatan karya yang akan datang, dan mudah-mudahan dengan adanya koleksi dan referensi tersebut dapat menciptakan karya baru dan lebih memiliki nilai estetika di dalamnya.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Tinjauan tentang burung hantu

Burung hantu adalah kumpulan burung yang dikelompokkan dalam ordo Strigiformes. Ordo ini terdiri atas dua suku (*family*) yaitu *Tytonidae* (burung serak) dan *Strigidae* (burung hantu sejati). Burung hantu dari *family Tytonidae* memiliki ciri muka berbentuk hati membulat dengan piringan muka yang lebar, bermata gelap, memiliki kaki yang cukup panjang, bulu sayap lembut sehingga tak terdengar ketika terbang, serta mengeluarkan suara berupa pekikan parau. Burung hantu dari *family Strigidae* memiliki ciri bermuka bulat atau membentuk hati dengan piringan muka yang lebih kecil, beberapa memiliki berkas telinga yang tegak, umumnya memiliki kaki yang lebih pendek. Indonesia memiliki jenis-jenis dari kedua *family* burung hantu tersebut.

1. *Ninox burhani* (Punggok Togian)



Gambar 1. *Ninox burhani* (Punggok Togian)

<http://alamendah.org/2014/10/17/54-jenis-burung-hantu-di-indonesia/>

Punggok Togian atau Pungguk Togian adalah hewan asli Indonesia (Kep. Togian, Sulawesi Tengah). Dalam bahasa Inggris disebut *Togian Boobook*. Status konservasi *Near Threatened* (Hampir Terancam) dan *CITES Appendix II*.

2. *Ninox ios* (Punggok Minahasa, Pungguk Merah-tua)



Gambar 2. *Ninox ios* (Punggok Minahasa, Pungguk Merah-tua)
<http://alamendah.org/2014/10/17/54-jenis-burung-hantu-di-indonesia/>

Pungguk Merah-tua atau Punggok Minahasa berukuran 22 cm. Burung ini asli dari Sulawesi Utara dan Gorontalo, Indonesia. Dalam bahasa Inggris disebut *Cinnabar Boobook*. Status konservasi *Vulnerable* (Rentan) *IUCN Redlist* dan *CITES Appendix II*.

3. *Ninox ochracea* (Punggok Oker)



Gambar 3. *Ninox ochracea* (Punggok Oker)

<http://alamendah.org/2014/10/17/54-jenis-burung-hantu-di-indonesia/>

Punggok Oker adalah hewan asli Pulau Sulawesi. Dalam bahasa Inggris disebut *Ochre-bellied Boobook*, atau *Ochre-bellied Hawk-Owl*. Status konservasi *Near Threatened* (Hampir Terancam) dan *CITES Appendix II*.

4. *Ninox rudolfi* (Punggok Wengi)



Gambar 4. *Ninox rudolfi* (Punggok Wengi)

http://alamendah.org/2014/10/17/54-jenis-burung-hantu-di-indonesia

Punggok Wengi berukuran 35-40 cm. Hewan asli Pulau Sumba, Nusa Tenggara Timur. Dalam bahasa Inggris disebut *Sumba Boobook*. Status konservasi *Near Threatened* (Hampir Terancam) dan *CITES Appendix II*.

5. *Tyto nigrobrunnea* (Serak Taliabu)



Gambar 5. *Tyto nigrobrunnea* (Serak Taliabu)

<http://alamendah.org/2014/10/17/54-jenis-burung-hantu-di-indonesia>

Serak Taliabu berukuran 32 cm. Burung hantu asli Pulau Taliabu (Kepulauan Sula, Maluku). Dalam bahasa Inggris disebut *Taliabu Masked-owl*, *Sula Barn-owl*, atau *Taliabu Owl*. Status konservasi *Endangered* (Terancam) *IUCN Redlist* dan *CITES Appendix II*.

6. *Tyto alba* (Serak Jawa)



Gambar 6. *Tyto alba* (Serak Jawa)

<http://alamendah.org/2014/10/17/54-jenis-burung-hantu-di-indonesia>

Serak Jawa atau *Common Barn-owl* berukuran 29-44 cm. Penyebaran burung hantu jenis ini sangat luas, hampir di seluruh dunia termasuk di Indonesia (Sumatera, Jawa, Bali, dan Nusa Tenggara). Status konservasi *Least Concern* (Berisiko Rendah) *IUCN Redlist* dan *CITES Appendix II*.

7. *Strix seloputo* (Seloputo)



Gambar 7. *Strix Seloputo* (Seloputo)

<http://alamendah.org/2014/10/17/54-jenis-burung-hantu-di-indonesia>

Burung hantu ini tersebar di Indonesia (Jawa dan Sumatera), Filipina, Kamboja, Malaysia, Myanmar, Singapura, Thailand, dan Vietnam. Dalam bahasa Inggris disebut *Spotted Wood-owl*. Status konservasi *Least Concern* (Berisiko Rendah) *IUCN Redlist* dan *CITES Appendix II*.

8. *Tyto longimembris* (Serak Padang)



Gambar 8. *Tyto longimembris* (Serak Padang)

<http://alamendah.org/2014/10/17/54-jenis-burung-hantu-di-indonesia>

Serak Padang berukuran antara 32-42 cm. Daerah sebarannya meliputi Indonesia (pulau-pulau di Nusa Tenggara Timur dan Sulawesi, Papua), Australia; China, India, Indonesia, Filipina, Myanmar, Nepal, New Caledonia, Papua Nugini, Taiwan, Thailand, Vietnam. Dalam bahasa Inggris disebut *Eastern Grass-owl*. Status konservasi *Least Concern* (Berisiko Rendah) *IUCN Redlist* dan *CITES Appendix II*.

B. Tinjauan tentang Logam

Menurut Suharto (1995: 117) logam adalah bahan yang mempunyai sifat-sifat fisik seperti ketahanan leleh, kehilangan panas yang sedikit, konduktivitas panas dan listrik yang baik, ketahanan gesek, dan ketahanan lentur yang baik yang berbeda-beda satu sama lain.

Sedangkan menurut Amanto (2003: 117) dikemukakan bahwa logam dibedakan menjadi logam ringan (aluminium dan magnesium) dan logam berat (tembaga, perunggu bebas seng, perunggu bebas seng padan kepal, perunggu seng, perunggu aluminium, perunggu silikon, perunggu timbel, loyang, seng timbel atau timah hitam, timah putih dan kuningan).

Menurut dan kemampuan setiap logam memiliki sifat-sifat sebagai berikut:

- a. Memiliki kemampuan yang baik sebagai penghantar daya listrik (konduktor)
- b. Memiliki kemampuan sebagai penghantar panas yang baik.
- c. Memiliki kerapatan yang tinggi.
- d. Untuk logam yang padat, dapat ditempa dan dibentuk.

C. Tinjauan tentang tembaga (Cu)

Tembaga adalah logam kemerahan, dengan kekonduksian elektrik dan kekonduksian haba yang tinggi (antara semua logam-logam tulen dalam suhu bilik, hanya perak mempunyai kekonduksian elektrik yang lebih tinggi dari padanya). Apabila dioksidakan, tembaga adalah besi lemah (Amanto 1996: 3).

Tembaga berasal dari bahasa Sanskrit: *tamra* atau *kuprum* (*L: Cuprum*) adalah unsur kimia dalam jadual berkala yang mempunyai simbol Cu dan nomor

atom 19. Ia merupakan logam mulur yang mempunyai kekonduksian elektrik yang sangat baik, dan digunakan secara meluas sebagai pengalir elektrik dan bahan pembinaan (Wikipedia, ensiklopedia: 2016).

Tembaga merupakan salah satu logam tertua yang dikenal. Di Indonesia logam tembaga pertama kali ditemukan di Irian Jaya pada tahun 1936, ditemukan juga di pulau Sumatra tepatnya di Aceh daerah Gle Broe, Aer Talu, dan Beutong. Logam tembaga adalah penghantar listrik yang baik, disamping itu tembaga digunakan untuk perabotan rumah tangga, mata uang, perkakas dan industri kerajinan.

Tembaga adalah logam lunak dan liat, oleh karena itu penulis memilih logam tembaga sebagai bahan utama dalam penciptaan karya ini. Logam tembaga yang digunakan berukuran 0,2 mm dengan teknik sodetan.

D. Tinjauan tentang objek

Objek dalam penciptaan karya seni berperan sangat penting, karena dalam penciptaan seni kehadiran objek dapat memberikan perhatian dan ketertarikan penikmat seni. Menurut Mikke Susanto (2012: 280) menyatakan bahwa objek adalah:

Material yang dipakai untuk mengekspresikan gagasan. Sesuatu yang ingin menjadi perhatian, perasaan, pikiran, atau tindakan, karena itu biasanya dipahami sebagai kebendaan, subhuman, dan pasif, berbeda dengan subjek yang biasanya aktif. Objek lukisan di pahami sebagai objek yang diambil berupa sesuatu yang bendawi. Sedangkan manusia sering disebut subjek lukisan.

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 3 (1990: 622) objek berarti hal, perkara, atau orang yang menjadi pokok pembicaraan, benda hal, dan sebagainya yang dijadikan sasaran untuk diteliti, diperhatikan, dsb.

Berdasarkan keterangan di atas penulis menyimpulkan bahwa objek adalah sebuah benda atau perkara yang menjadi hal utama atau menjadi pusat perhatian dalam mengekspresikan suatu gagasan.

E. Tinjauan tentang seni kriya

Karya seni rupa dapat digolongkan berdasarkan fungsi atau kegunaannya, dimensi, medium yang digunakan, gaya penciptaan, dan aspek kesejarahannya. Dalam sudut pandang fungsi atau kegunaannya, karya seni terbagi dalam beberapa kategori, yaitu seni murni (*fine art*), seni terapan (*applied art*), dan kriya (*craft*).

Kriya adalah kegiatan seni yang menitikberatkan kepada keterampilan tangan dan fungsi untuk mengolah bahan baku yang sering ditemukan di lingkungan menjadi benda-benda yang tidak hanya bernilai pakai, tetapi juga bernilai estetis.

Menurut Haryono (2002) istilah 'seni kriya' berasal dari akar kata 'kr' (bahasa Sanskerta) yang berarti 'mengerjakan'; dari akar kata tersebut kemudian menjadi kata : karya, kriya, kerja. Dalam arti khusus adalah mengerjakan sesuatu untuk menghasilkan benda atau objek. Dalam pengertian berikutnya semua hasil pekerjaan termasuk berbagai ragam keteknikannya disebut 'seni kriya'.

Menurut Gustami S. P (1992: 71) kriya adalah suatu karya seni yang unik dan karakteristik yang di dalamnya mengandung muatan nilai-nilai yang mantap dan mendalam menyangkut nilai estetik, simbolik, filosofis, dan fungsional.

Seiring dengan perkembangan zaman seni kriya tidak hanya melahirkan karya-karya yang fungsional saja melainkan juga melahirkan karya-karya seni yang tidak berhubungan dengan kegunaan praktis. Kriya seni yang tidak ada hubungannya dengan fungsi yang dibuat untuk kepentingan ekspresi ini lebih dikenal dengan nama kriya-ekspresi. Jika di lihat dari perkembangannya kriya dapat dikelompokkan menjadi 3 gugus berdasarkan wilayah kerja dan hasil-hasilnya. Menurut B Muria Zuhdi (2009: 107) menyatakan bahwa:

Ketiga gugus kriya itu adalah kriya-seni, kriya-desain, dan kriya-kerajinan. Secara ringkas ketiga gugus tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut: 1). Kriya-seni adalah bidang kekriyaan yang wilayah kerjanya menekankan penciptaan karya-karya untuk kepentingan ekspresi yang bersifat personal dengan berlandaskan pada pemanfaatan unsur-unsur tradisi yang ada pada kriya, 2). Kriya-desain adalah bidang kakriyaan yang wilayah kerjanya menekankan penciptaan karya-karya untuk pemenuhan (pelayanan) kebutuhan masal yang produknya merupakan hasil perpaduan dari pemanfaatan unsur-unsur tradisi yang ada pada kriya dengan dilandasi adaptasi prinsip-prinsip perancangan (desain), 3). Kriya-kerajinan adalah bidang kekriyaan yang wilayah kerjanya menekankan penguasaan keterampilan teknik untuk kepentingan produksi dan reproduksi benda-benda kriya.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kriya adalah pekerjaan atau tindakan yang menitikberatkan pada keahlian tangan yang memuat isi, pesan, dan penuh makna menyangkut nilai estetik, simbolik, filosofis, dan fungsional. Pada penciptaan karya seni logam ini konsepnya adalah penciptaan kriya-seni dengan didasari oleh pikiran-pikiran yang tumbuh dan diekspresikan melalui perwujudan karya dengan tujuan untuk menciptakan karya-karya guna kepentingan ekspresi yang bersifat personal.

F. Tinjauan tentang elemen seni rupa

Unsur – unsur terpenting dalam karya seni rupa adalah titik, garis, warna, tekstur, cahaya dan sosok gumpal. Unsur tidak berdiri sendiri tetapi merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Unsur mempunyai makna tersendiri, baik secara alami maupun karena melalui proses manusia.

1) Titik

Titik adalah elemen dasar dan elemen terkecil dalam seni rupa. Jika suatu titik ditarik maka akan menjadi suatu garis, dan titik jika diolah secara luas akan menjadi suatu bidang.

Menurut Mikke Susanto (2011: 402)

Titik atau *point*, merupakan unsur rupa terkecil yang terlihat oleh mata. Titik diyakini pula sebagai unsur yang menggabungkan elemen-elemen rupa menjadi garis atau bentuk. Titik secara simbolis berarti awal dan juga akhir. Dalam beberapa perangkat lunak menggambar dalam komputer grafik, titik dianggap sebagai “data” dengan koordinat yang ditentukan.

Dari keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa titik merupakan elemen terkecil yang dapat membentuk sebuah garis atau bentuk.

2) Garis

Garis adalah elemen kedua dalam seni rupa yang mempunyai sifat elastik, kaku dan tegas. Pengolahan garis dalam seni rupa bisa berupa garis lengkung, garis lurus, garis patah-patah, garis tebal, dan garis tipis.

Menurut Bahari (2008:98) garis mempunyai dimensi ukuran dan arah tertentu. Ia bisa pendek, panjang, halus, tebal berombak, lurus, melengkung, dan barangkali masih ada sifat lain.

Garis sebagai bentuk mengandung arti yang lebih dari pada titik; karena dengan bentuknya sendiri, garis menimbulkan kesan tertentu pada sang pengamat. Garis yang kencang memberikan perasaan yang lain dari pada garis membelok atau melengkung. Yang satu memberikaan kesan kaku, keras, dan yang lain memberikan kesan yang luwes, lemah lembut (A. A. M. Djelantik, 2004).

Menurut Mikke Susanto (2011: 148)

Garis memiliki tiga pengertian dan asal muasal: 1. Perpaduan sejumlah titik-titik yang sejajar dan sama besar. Garis memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek, panjang, halus, tebal, berombak, melengkung, lurus, dan lain-lain. Hal inilah yang menjadi ukuran garis. Ia tidak ditandai dengan sentimeter, akan tetapi dengan ukuran yang bersifat nisbi, yakni ukuran yang berupa panjang-pendek, tinggi-rendah, besar-kecil, dan tebal-tipis. Sedangkan arah garis hanya ada tiga: horizontal, vertikal dan diagonal, meskipun garis bisa melengkung, bergerigi, maupun acak. Garis sangat dominan sebagai unsur karya seni dan fungsinya dapat disejajarkan dengan peranan warna maupun tekstur. Garis dapat pula membentuk berbagai karakter dan watak pembuatnya. Manusia purba memulai membuat gambar hanya dengan sejumlah garis yang ditorehkan di tanah maupun dinding gua; 2. Dalam seni lukis, garis dapat pula dibentuk dari perpaduan antara dua warna; 3. Sedang dalam seni tiga dimensi garis dapat dibentuk kerena lengkungan, sudut yang memanjang maupun perpaduan tehnik dan bahan-bahan lainnya. Dengan menggunakan garis secara matang dan benar dapat pula membentuk kesan tekstur (->barik), nada dan nuansa ruang serta volume.

Dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa garis merupakan elemen kedua dalam seni rupa yang memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek, panjang, halus, tebal, berombak, melengkung, lurus, dan lain-lain. Sedangkan arah garis hanya ada tiga: horizontal, vertikal dan diagonal.

3) Bidang

Bidang adalah elemen yang mempunyai sisi lebar dan panjang. Bidang dalam karya seni rupa dapat merupakan bidang yang teratur dan tidak teratur. Bidang-bidang yang teratur misalnya segitiga, lingkaran, persegi panjang, dan kubus.

Menurut Bahari (2008:100) bidang (*shaper*) adalah suatu bentuk yang sekelilingnya dibatasi oleh garis. Secara umum bidang dikenal dalam dua jenis, bidang geometris dan organis. Bidang geometris seperti lingkaran atau bulatan, segi empat, segi tiga, dan segi-segi lainnya, sedangkan bidang organis dengan bentuk bebas yang terdiri dari aneka macam bentuk yang terbatas.

4) Warna

Warna adalah unsur seni yang memiliki spektrum warna tertentu, warna seringkali menjadi unsur utama yang digunakan untuk karya seni rupa. Warna adalah gelombang cahaya dengan frekuensi yang dapat mempengaruhi penglihatan kita (Bahari 2008:100). Berdasarkan spektrumnya, warna dibedakan menjadi 5 jenis yaitu warna primer, warna sekunder, warna tersier, warna analogus, dan warna komplementer.

- a. Warna primer adalah warna dasar tanpa campuran warna apapun. Contoh: kuning, merah, dan biru.
- b. Warna sekunder adalah warna yang diperoleh dari campuran warna primer. Contoh: Kuning + Biru= Hijau, Biru + Merah= Ungu, Merah + Kuning= Orange.

- c. Warna tersier adalah warna hasil campuran dari dua warna sekunder. Contoh: aquamarine, chartreuse, marigold, vermilion, magenta, dan violet.
- d. Warna analogous merupakan deretan warna yang letaknya berada dalam deretan dalam suatu lingkaran warna. Contoh: deretan warna hijau yang menuju warna kuning, deretan warna ungu yang menuju warna merah, dan lain sebagainya.
- e. Warna komplementer adalah warna kontras yang saling berseberangan dalam sebuah lingkaran warna. Contoh: deretan warna kuning yang berseberangan dengan warna ungu.

5) Tekstur atau Barik

Tekstur adalah kesan halus dan kasarnya suatu permukaan lukisan atau gambar, atau perbedaan tinggi dan rendahnya permukaan suatu lukisan atau gambar. Tekstur menyatakan kesan halus, kasar, kusam, mengkilap, licin, berpori dan sebagainya.

Menurut Mikke Susanto (2011: 49)

barik tekstur , nilai raba, kualitas permukaan. Barik dapat melukiskan sebuah permukaan objek, seperti kulit, rambut dan bisa merasakan kasar-halusnya, teratur-tidaknya suatu objek. Tekstur dimunculkan dengan memanfaatkan kanvas, cat atau bahan-bahan seperti pasir, semen, kerikil, *zone white* dan lain-lain. Ada 3 jenis nilai raba dalam lukisan. 1. Tekstur semu yakni tekstur yang dibuat pada kanvas terlihat bertekstur namun jika diraba secara fisik tidak ada kesan kasar. Biasanya tekstur yang dibuat dalam lukisan dibantu dengan teknik serap atau dilukis langsung. 2. Tekstur nyata yakni tekstur yang secara fisik terasa. Tekniknya bisa plotot, kolase atau dengan alat yang khusus. 3. Tekstur palsu yang merupakan pengembangan tekstur semu yakni lukisan yang meniru gaya lukisan perupa tertentu namun dilukis secara realistik seperti perupa melukis gaya Affandi atau gaya yang dikembangkan Jackson Pollock pada kanvas namun dilukis dengan gaya realistik.

6) Ruang dan Volume

Ruang dan volume merupakan unsur pokok dalam seni tiga dimensi seperti seni patung dan arsitektur. Dalam seni lukis ruang dan volume dimanfaatkan secara ilusif karena teknik penggarisan yang perspektif atau adanya tone (nada) dalam pewarnaan yang bertingkat dan berbeda-beda. Sedangkan dalam seni rupa dua dimensi unsur seni rupa ini hanya bersifat semu, dapat ditemukan melalui penggambaran pipih, menjorok, cembung, datar, cekung dan lain sebagainya.

7) Cahaya dan Bayang-bayang

Seperti halnya dengan ruang, citra cahaya dalam seni rupa juga terdiri dari dua jenis, yaitu cahaya nyata dan cahaya semu. Cahaya nyata dalam karya tiga dimensi menerangi benda-benda karya secara alamiah dan memisahkan efek visual benda-benda tersebut. Pada karya tiga dimensi cahaya berguna untuk menyatakan kesan kedalaman, dan memberikan perbedaan kontras untuk menyatakan bagian-bagian yang terang dan bagian-bagian yang gelap.

Sementara citra cahaya pada karya-karya dua dimensi, ilusi terang yang diakibatkan oleh pembubuhan warna terang pada bagian tertentu dari subjek gambar atau lukisan yang membedakan dengan warna gelap pada bagian lain secara bergradasi.

8) Sosok Gumpal

Sosok gumpal adalah bentuk-bentuk yang ada di dalam ruang, baik ruang nyata pada seni rupa tiga dimensi maupun ruang nyata pada seni rupa dua dimensi. Contoh sosok gumpal pada seni rupa dua dimensi adalah semua bentuk-

bentuk yang merespon ruang dalam bidang gambar. Sedangkan dalam seni rupa tiga dimensi, massa merupakan kepejalan benda-benda seni rupa yang merespon ruang nyata.

E. Tinjauan Prinsip Seni Rupa

Untuk menciptakan sebuah karya seni yang memiliki nilai artistik perlu memiliki bahan-bahan berupa unsur-unsur seni dan desain. Prinsip-prinsip dasar seni dan desain ini dapat dikatakan dari segi ilmiahnya seni, artinya suatu karya dapat dikatakan memiliki nilai seni jika dianalisis di dalamnya memiliki prinsip tersebut. Prinsip-prinsip tersebut adalah:

1. Harmoni

Harmoni merupakan sebagai keteraturan tatanan diantara bagian-bagian suatu karya. Harmoni merupakan pembentukan unsur-unsur keseimbangan, keteraturan, kesatuan, dan perpaduan yang masing-masing saling mengisi dan menimbang.

Menurut Mikke Susanto (2011: 175) Harmoni tatanan atau proporsi yang dianggap seimbang dan memiliki keserasian. Juga merujuk pada memperdayagunaan ide-ide dan potensi-potensi bahan dan teknik tertentu dengan pedoman pada aturan-aturan ideal.

2. Kontras

Kontras merupakan perbedaan yang mencolok dan tegas antara elemen-elemen dalam sebuah tanda yang ada pada sebuah komposisi atau desain. Kontras dapat dimunculkan dengan menggunakan warna, bentuk, tekstur, ukuran dan

ketajaman. Kontras digunakan untuk memberi ketegasan dan mengandung oposisi-oposisi seperti gelap-terang, cerah-buram, kasar-halus, besar-kecil dan lain-lain. Dalam hal ini kontras dapat pula memberi peluang munculnya tanda-tanda yang dipakai sebagai tampilan utama maupun pendukung dalam sebuah karya (Mikke Susanto 2011: 227)

3. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan (*unity*) merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa. *Unity* bisa juga disebut keutuhan. Karya seni/ desain harus tampak menyatu menjadi satu keutuhan (Sadjiman 2009: 213). Sedangkan menurut Purnomo (2004:58) kesatuan adalah penyusunan atau pengorganisasian dari unsur-unsur visual menjadi satu karya yang harmonis. Penciptaannya harus saling mendukung agar memperoleh wujud komposisi yang utuh.

Menurut Mikke Susanto (2011: 416)

Unity (ing) merupakan salah satu unsur dan pedoman dalam berkarya seni (azaz-azaz desain). *Unity* merupakan kesatuan yang diciptakan lewat sub-azaz dominasi subordinasi (yang utama dan kurang utama) dan koheren dalam satu komposisi karya seni. Dominasi diupayakan lewat ukuran-ukuran, warna dan tempat serta konvergensi dan perbedaan atau pengecualian.

4. Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan atau balans dari kata *balance* (ing.) merupakan salah satu prinsip dasar seni rupa. Karya seni/ desain harus memiliki keseimbangan, agar enak dilihat, tenang, tidak berat sebelah, tidak menggelisahkan, tidak *nggelimpang* (jomplang, jw). Ada beberapa jenis keseimbangan, antara lain adalah keseimbangan simetris (*symmetrical balance*), keseimbangan memancar

(*radial balance*), keseimbangan sederajat (*obvious balance*), dan keseimbangan tersembunyi (*axial balance*) (Sadjiman Ebdi 2009: 237).

Menurut Mikke Susanto (2011: 45) *Balance* (ing.) keseimbangan, persesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas suatu komposisi karya seni.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *balance* merupakan keseimbangan suatu karya akan lebih indah dipandang atau dinikmati dari komposisi, bentuk agar tidak berat sebelah.

5. Irama (*rhythm*)

Irama dalam sebuah karya akan timbul jika ada unsur garis, raut, warna, tekstur, terang-gelap, besar-kecil, tebal-tipis secara berulang-ulang. Menurut Mikke Susanto (2011: 334) irama dalam seni rupa menyangkut persoalan warna, komposisi, garis, maupun lainnya. Menurut E.B. Feldman *rhythm* atau ritme adalah urutan atau pengulangan yang teratur dari sebuah elemen atau unsur-unsur dalam karya lainnya. *Rhythm* terdiri dari bermacam-macam jenis, seperti repetitif, alternatif, progresif, dan *flowing* (ritme yang memperlihatkan gerak berkelanjutan).

6. Kesederhanaan

Kesederhanaan dalam desain, pada dasarnya adalah kesederhanaan selektif dan kecermatan pengelompokan unsur-unsur artistik dalam desain. Menurut Sadjiman Ebdi (2009: 263) kesederhanaan tidak lebih dan tidak kurang, jika ditambah terasa menjadi ruwed dan jika dikurangi terasa ada yang hilang.

Sederhana bukan berarti harus sedikit, tetapi yang tepat adalah "pas", artinya tidak lebih dan tidak kurang.

7. Proporsi

Dalam penciptaan karya seni harus ada proporsi yang seimbang, dimaksudkan agar karya yang dihasilkan dapat memperoleh keserasian. Proporsi dalam sebuah karya sangat penting untuk menunjang hasil karya yang artistik. Proporsi sebenarnya berasal dari kata *proportion* (ing.) yang artinya perbandingan, proporsional artinya seimbang, sebanding. Dengan demikian proporsi dapat diartikan perbandingan atau kesebandingan yakni dalam suatu objek antara bagian satu dengan bagian yang lainnya sebanding.

Menurut Mikke Susanto (2011: 320) proporsi hubungan ukuran antar bagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan/keseluruhannya. Proporsi berhubungan erat dengan *balance* (keseimbangan), *rhythm* (irama, harmoni) dan *unity*. Proporsi dipakai pula sebagai salah satu pertimbangan untuk mengukur dan menilai keindahan artistik suatu karya seni.

F. Ide

Ide merupakan hasil pemikiran atau pandangan tentang sesuatu yang terancang di dalam pikiran. Ide pokok isi yang dibicarakan oleh perupa ialah melalui karya-karyanya. Sedangkan pencipta berasal dari kata "cipta" yang artinya kesanggupan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru atau angan-angan yang kreatif. Jadi ide penciptaan adalah hasil pemikiran terhadap sesuatu,

hal ini terjadi melalui pengamatan suasana atau keadaan tertentu (Djelantik 2004: 60).

Ide penciptaan karya seni logam ini berawal dari ketertarikan penulis dengan bentuk fisik burung hantu yang berbeda dengan burung lainnya, terlepas dari mitos tentang burung hantu sebenarnya burung hantu memiliki bentuk fisik seperti muka yang seram tetapi berbentuk hati dan kepala yang bisa berputar pada keadaan 180 derajat bahkan bisa sampai 270 derajat, burung hantu juga memiliki bahasa tubuh yang sangat ekspresif. Dari bentuk fisik tersebut penulis mempunyai ide untuk menjadikan burung hantu sebagai objek dalam penciptaan karya seni logam.

G. Konsep

Konsep merupakan pertama/utama yang mendasari keseluruhan pemikiran. Konsep biasanya ada dalam pikiran atau kadang-kadang tertulis secara singkat. Dalam penyusunan Ilmu Pengetahuan diperlukan kemampuan menyusun konsep-konsep dasar yang dapat diuraikan terus menerus, kemampuan abstrak (menyusun kesimpulan). Pembentukan konsep merupakan konkretisasi indera, suatu proses pelik yang mencakup penerapan metode, pengenalan seperti perbandingan, analisis, abstraksi, idealisasi dan bentuk-bentuk deduksi yang pelik. Keberhasilan konsep tergantung pada ketepatan pemantulan realitas objektif di dalamnya. Konsep sangat berarti dalam berkarya seni. Ia dapat lahir sebelum, bersamaan, maupun setelah pengerjaan sebuah karya seni. Konsep dapat menjadi pembatas berfikir kreator maupun penikmat dalam melihat dan mengapresiasi

karya seni. Sehingga kreator dan penikmat dapat memiliki persepsi dan kerangka berpikir yang sejajar (Mikke Susanto 2011: 227).

Sedangkan menurut A. A. M. Djalantik (2004: 2) konsep merupakan konkretisasi dari indra dimana peran panca indra berhubungan dengan rasa nikmat atau indah yang terjadi pada manusia. Rasa tersebut timbul karena peran panca indra yang memiliki kemampuan untuk menangkap rangsangan dari luar dan meneruskannya ke dalam. Rangsangan tersebut kemudian diolah menjadi sebuah kesan menggunakan perasaan sehingga dapat dinikmati. Panca indra yang dimaksud adalah kesan visual yang kemudian diperoleh dari perwujudan suatu pemikiran untuk divisualisasikan ke dalam sebuah karya.

Dari keterangan di atas disimpulkan bahwa konsep adalah sebuah hasil dari pengamatan melalui indra, peresapan dengan hati suatu objek pada keadaan alam lingkungan sekitar dan divisualisasikan atau dituangkan pada suatu karya. Konsep penciptaan karya seni logam ini penulis memilih burung hantu seperti figur aslinya (*representasional*) dengan lingkungan alamnya sebagai objek pendukungnya. Menggunakan teknik sodetan untuk objek utama dan pendukung serta untuk *background* menggunakan teknik tekan dari depan dengan menggunakan pulpen mati.

H. Tema

Tema adalah gagasan atau ide yang terkandung dalam sebuah karya seni. Tema dimaksudkan untuk memberi tahu penikmat seni arti dari karya tersebut, pokok pikiran yang akan disampaikan oleh seniman. Tema biasanya menyangkut

masalah sosial, masalah religi, masalah pendidikan, politik dan apapun yang terjadi pada lingkungan sekitar.

Tema merupakan suatu gagasan pokok atau ide pikiran tentang suatu hal (Wikipedia), sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia tema ialah pokok pikiran atau dasar cerita.

Dari pengertian di atas ditarik kesimpulan bahwa tema merupakan ide, pokok pikiran, dasar cerita dalam kehidupan manusia yang menyangkut masalah duniawi dan kerohanian seniman untuk dijadikan subjek yang artistik dalam karyanya. Tema pada penciptaan karya seni logam ini adalah kehidupan burung hantu di alam liar yang digambarkan sebagai berikut: burung hantu sebagai objek utama, kemudian ranting, pepohon, dedaunan, bebatuan, dan kondisi alam seperti penggambaran malam sebagai objek pendukungnya.

I. Bentuk

Bentuk ialah satu titik temu antara ruang dan massa. Bentuk juga merupakan penjabaran geometris dari bagian semesta bidang yang di tempati oleh objek tersebut, yaitu ditentukan oleh batas-batas terluarnya namun tidak tergantung pada lokasi (koordinat) dan orientasi (rotasi) –nya terhadap bidang semesta yang di tempati. Bentuk objek juga tidak tergantung pada sifat-sifat spesifik seperti: warna, isi, dan bahan.

Bentuk sederhana dapat diterangkan oleh teori benda geometri dasar (dua dimensi) misalnya titik, garis, kurva, bidang (misal persegi atau lingkaran), atau bisa pula diterangkan oleh benda padat (tiga dimensi) seperti kubus atau bola.

Namun, kebanyakan bentuk yang kita temui dalam kehidupan sehari-hari adalah bentuk rumit. Misalnya bentuk pohon dan bentuk garis pantai, yang mana sangat rumit sehingga diperlukan lebih sekedar teori geometri sederhana untuk menganalisisnya. Salah satu teori yang berusaha menganalisa bentuk-bentuk rumit ini adalah teori fraktal (Wikipedia: <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Bentuk>).

Menurut Mikke Susanto (2011: 54) bentuk adalah; 1. Bangun, gambaran; 2. Rupa, wujud; 3. Sistem, susunan. Dalam karya seni rupa biasanya dikaitkan dengan matra yang ada seperti: dwimatra atau trimatra.

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa bentuk merupakan wujud, susunan, yang bersifat dua dimensi atau tiga dimensi. Bentuk yang ditampilkan dalam karya penciptaan karya seni logam adalah bentuk asli burung hantu dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip desain dan elemen-elemen seni rupa serta ditunjang dengan objek pendukung seperti pepohonan, ranting, bebatuan, dedaunan dan lainnya.

J. Media dan Teknik

1. Media

Menurut Mikke Susanto (2011: 255) medium bentuk tunggal dari kata "media" yang berarti perantara atau penengah. Biasa dipakai untuk menyebut berbagai hal yang berhubungan dengan bahan (termasuk alat dan teknik) yang dipakai dalam karya seni. Jenis medium yang dipakai untuk bahan melukis misalnya medium air dan medium minyak sebagai penengah antara pigmen dan kanvas.

Media dalam karya seni berfungsi sebagai alat perantara yang digunakan oleh seniman untuk mewujudkan gagasannya menjadi sebuah karya seni. Kamus Bahasa Indonesia Edisi 4 (2008: 892) menyatakan bahwa media adalah alat.

Dapat disimpulkan bahwa media ialah alat untuk perantara yang dipakai oleh seniman dalam membuat karya seni. Dalam penciptaan karya seni logam ini menggunakan logam tembaga sebagai media.

2. Teknik

Dalam penciptaan karya seni tentunya tidak hanya membutuhkan media saja, namun harus ada teknik yang digunakan sehingga gagasan akan tersampaikan dengan tepat. Teknik yang digunakan oleh seniman dalam menciptakan karya seni sangat menentukan karya yang akan dihasilkan.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 4 (2008: 1422), menyatakan bahwa teknik adalah pengetahuan dan kepandaian membuat sesuatu yang berkenaan dengan hasil industri (bangunan, mesin), cara (kepandaian, dsb), membuat atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan seni.

Jadi teknik merupakan cara yang digunakan seniman dalam menciptakan karya seninya, teknik yang digunakan seniman mempengaruhi hasil karya yang dihasilkan. Ada beberapa teknik dalam penciptaan karya logam diantaranya:

1. Teknik Pahatan

Teknik pahatan adalah teknik yang masih bersifat tradisional yang biasanya dilakukan oleh pengrajin yang ada di Yogyakarta misalnya Kota Gedhe dan pengrajin di Boyolali. Bahan logam yang digunakan berbentuk *plat* atau lembaran, lazimnya menggunakan yang berukuran 0,2 mm- 0,1 mm.

2. Jenis Pahat Ukir Logam

a. Pahat Ukir Logam Tajam

Pahatan ini digunakan untuk teknik pahatan tembus. Pahatan ini mempunyai mata pahat yang tajam.

b. Pahatan Ukir Logam Tumpul/ Wudul

Pahatan ini digunakan untuk teknik pahatan wudulan dan teknik pahatan endak-endakan, mempunyai mata pahatan yang tumpul.

c. Pahatan Ukir Logam Tekan/ Sodetan

Digunakan sebagai alat penekan pada teknik tekan atau sodetan, biasanya terbuat dari kayu atau tanduk. Memiliki mata pahatan yang tumpul.

Untuk lebih jelasnya akan diuraikan beberapa teknik dalam penciptaan karya seni logam sebagai berikut:

a. Teknik Pahatan Rancangan

Teknik pahatan rancangan adalah memahat pada permukaan logam sehingga menimbulkan alur/ garis yang dikehendaki pada permukaan yang tetap rata tanpa mengubah volume.

b. Teknik Pahatan Wudulan

Teknik pahatan wudulan adalah cara membuat dengan dua arah yaitu negatif dan positif, dengan menekan logam dengan mata pahatan yang tumpul.

c. Teknik Endak-Endakan

Teknik endak-endakan adalah teknik memahat logam dengan menurunkan bagian dasarnya saja yang menjadi objek yaitu gambar yang tidak diturunkan.

d. Teknik Pahatan Tembus

Teknik pahatan tembus adalah bentuk pahatan dimana dibuang dasarnya, sehingga tinggal objek yang diinginkan mampu membalikinya.

e. Teknik Pahatan Sodetan

Jenis pahatan yang paling ringan, pahatan ini menggunakan penekanan dari dua arah, negatif dan positif dengan menggunakan landasan kain atau bahan yang lunak.

Teknik dalam pembuatan karya seni logam dibagi menjadi beberapa, yaitu:

1. Teknik etsa (*Etching*)

Teknik etsa (*Etching*) merupakan teknik dimana teknik ini menggunakan asam kuat untuk mengikis bagian permukaan logam yang tak terlindungi untuk menciptakan desain pada logam. (<http://id.wikipedia.org/wiki/etsa>).

Sedangkan menurut Mikke Susanto (2011: 126) teknik etsa merupakan salah satu teknik dalam seni grafis. Pada teknik ini lembaran logam (tembaga) diberi lapisan pelindung tahan asam (resin, aspal atau *wax*).

Jadi teknik etsa adalah teknik yang digunakan untuk mengikis bagian logam tembaga dengan menggunakan asam kuat seperti resin, aspal atau *wax*.

2. Teknik Kenteng/ *Impes*

Teknik kenteng/ *impes* adalah teknik pengerjaan logam untuk membuat bentuk cekungan yang berbentuk mangkok/ piringan atau bentuk cembung yang terbuat dari plat logam dengan cara ditempa/ dibentuk dengan palu pada bagian dalam.

Teknik ini mengandalkan tekanan yang kuat dan pukulan , benda kerja yang biasanya merupakan benda setengah jadi, kebanyakan menggunakan dari berbagai jenis logam.

3. Teknik Sodetan

Teknik sodetan adalah teknik yang digunakan untuk menekan pada bagian arah depan dan belakang, atau positif dan negatif dengan menggunakan alas handuk atau karpet tebal.

Teknik ini mengandalkan tekanan yang kuat tergantung dengan ukuran media logam yang digunakan, menggunakan alat yang bermata tumpul.

4. Teknik Tuang/ Cor

Teknik Tuang/ cor adalah teknik yang membuat karya seni menggunakan cetakan kemudian dituangkan pada adonan berupa semen, gips dan sebagainya. Teknik ini digunakan untuk membuat karya seni secara masal untuk memenuhi kebutuhan pasar.

5. Teknik las

Teknik las adalah teknik dengan cara menggabungkan logam yang satu dengan logam yang lain untuk mendapatkan bentuk tertentu.

Ada beberapa alat-alat las yang digunakan, yaitu :

1. Las Listrik

Las gas tungsten (las TIG) adalah proses pengelasan dimana busur nyala listrik ditimbulkan oleh elektroda tungsten (elektroda tak terumpan) dengan benda kerja logam (Purnomo, 2007:13). Daerah pengelasan dilindungi oleh gas lindung (gas tidak aktif) agar tidak terkontaminasi dengan udara luar. Kawat las

dapat ditambah atau tidak tergantung dari bentuk sambungan dan ketebalan benda kerja yang dilas.

2. Las Karbit / Las Oksi Asetilen (*Oxy- Acetylene Welding*)

Hery Sonawan (2004) menyatakan bahwa proses lain yang termasuk pengelasan mencair adalah las oksidasi-asetilen atau las karbit memanfaatkan campuran gas Oksigen dan gas Asetilen untuk menghasilkan panas. Panas yang dihasilkan sebenarnya berasal dari nyala api yang keluar dari nosel las (*torch*). Nyala api ini dipakai untuk mencairkan logam induk dan logam pengisian selama pengelasan. Alat-alat pengelasan meliputi regulator gas, selang gas, tabung Oksigen, tabung Asetilen, katup pengatur gas, *torch* dan nyala api.

Pada penciptaan karya seni logam tembaga ini penulis menggunakan teknik sodetan, yaitu teknik yang paling mudah dengan menekan bagian arah depan dan belakang atau positif dan negatif dengan alas karpet tebal. Menggunakan alat pahatan dengan mata yang tumpul.

K. Metode penciptaan

Dalam proses penciptaan karya seni diperlukan suatu metode yang digunakan untuk menguraikan tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses penciptaannya, sebagai upaya untuk menciptakan karya seni yang dapat diterangkan secara ilmiah dan argumentatif.

Dalam penciptaan karya seni logam ini yang berjudul "burung hantu sebagai objek penciptaan karya seni pada logam tembaga" menggunakan metode tahap eksplorasi, tahap perancangan dan tahap perwujudan.

1. Tahap Eksplorasi

Tahap eksplorasi merupakan tahap yang digunakan untuk menemukan keunikan bentuk fisik dari burung hantu sebagai ide penciptaan karya. Cara yang digunakan yaitu observasi langsung dan pengamatan secara menyeluruh, dikarenakan populasi burung hantu di alam liar semakin sedikit dan sulit ditemukan penulis melakukan pengamatan burung hantu secara langsung di pasar hewan PASTY (Pasar Satwa dan Taman Hias Yogyakarta) Jalan Bantul KM 1, Dongkelan, Yogyakarta. Selain dengan pengamatan langsung, melalui gambar-gambar yang ada di internet maupun buku. Dari pengamatan penulis dapat memahami bagaimana keunikan bentuk fisik burung hantu yang berbeda dengan burung-burung lainnya sebelum melanjutkan ketahapan berikutnya yaitu membuat desain atau sketsa. Setelah menemukan bentuk yang sesuai, kemudian penulis menerapkan ke dalam sebuah sketsa dengan menggunakan pertimbangan prinsip desain.

2. Tahap Perancangan

Dalam tahapan perancangan ini penulis akan mendapatkan bentuk-bentuk, komposisi serta bagian gelap terang yang diinginkan, kemudian sketsa tersebut dijadikan sketsa awal pada lembaran logam tembaga sebagai bentuk dari gagasan penulis.

3. Tahap Perwujudan

Tahapan perwujudan karya seni logam yaitu dengan mewujudkan sketsa yang terpilih dengan memindahkan sketsa pada logam tembaga, tahapan ini merupakan tahapan yang paling akhir. Setelah sketsa sudah diterapkan pada

lembaran logam tembaga , maka perwujudan karya siap dikerjakan menggunakan tehnik sodet untuk objeknya, sedangkan untuk *background* atau latar belakang dibuat sederhana dengan menerapkan pendukung objek dan titik-titik.

Tahap selanjutnya adalah proses pewarnaan dengan bahan kimia. Diawali dengan merendam lembaran logam dengan SN (*sulfida natrium*) secara merata, kemudian bilas dengan air mengalir sampai bersih. Tahap selanjutnya merendam logam dengan larutan HCl ini berfungsi untuk mengunci warna, kemudian bilas lagi dengan air mengalir. Melakukan tahap yang sama beberapa kali sampai warna yang diinginkan. Setelah selesai dengan tahapan itu melanjutkan dengan proses menghilangkan sebagian warna hitam yang diakibatkan oleh SN dengan menggunakan brasso dan autosol. Selanjutnya menyemprotkan *clear* secara merata tipis-tipis untuk membuat karya lebih mengkilap dan awet. Dalam penyajian karya seni logam akan menggunakan figura supaya rapi dan untuk mendapatkan kesan yang indah, menarik serta dapat menambah kesan mewah bagi penikmat seni.

L. Pertimbangan Beberapa Aspek dalam Penciptaan Karya

Beberapa aspek dalam penciptaan karya seni logam tembaga yang berwujud hiasan dinding, sebagai berikut :

a. Aspek Fungsi

Dari segi fungsi penciptaan karya seni logam tembaga ini adalah untuk pemenuhan kebutuhan manusia sebagai wujud kepuasan dan keindahan dalam suasana ruangan.

b. Aspek Bahan

Dari segi bahan yang digunakan untuk penciptaan karya seni logam tembaga ini tentunya dengan menggunakan lembaran logam tembaga dengan ukuran 0,2 mm. Pemilihan tembaga dikarenakan jenis logam ini lebih lunak dan mudah dibentuk.

c. Aspek Teknik

Dari segi teknik penciptaan karya seni logam tembaga ini menggunakan teknik sodetan dengan alat sudip untuk menekan logam sehingga menjadi menonjol. Objek utama yang ditonjolkan adalah burung hantu. Teknik tekan dari depan dengan pulpen mati digunakan untuk *background*.

d. Aspek Estetik

Dari segi estetik atau keindahan, penciptaan karya seni logam tembaga ini dibuat menggunakan prinsip-prinsip desain untuk tujuan memberikan kesan estetik pada karya sehingga dapat menimbulkan rasa kepuasan, keindahan, senang dan nyaman pada semua penikmat seni.

BAB III

HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN

A. Konsep

Dalam penciptaan karya seni logam ini penulis memilih konsep dengan menampilkan objek burung hantu dengan beberapa pendukung sesuai dengan keadaan alam sekitar burung hantu, yang diekspresikan melalui media logam tembaga dengan teknik sodetan. Objek utama yaitu burung hantu yang tersebar di beberapa wilayah Indonesia yang dibuat mendekati figur aslinya (*representasional*). Burung hantu memiliki keunikan fisik tersendiri dibandingkan burung-burung pada umumnya. Jenis burung hantu yang dijadikan objek misalnya *Tyto alba* (Serak Jawa), *Strix seloputo* (Seloputo), *Tyto longimembris* (Serak Padang), *Ninox ios* (Punggok Minahasa) dan *Ninox burhani* (Punggok Togian). Objek pendukung karya seni logam ini berupa pepohonan, dedaunan, ranting, bebatuan, serta rerumputan sesuai dengan keadaan alam kehidupan burung hantu. Tujuan menghadirkan objek utama dan pendukung ini adalah untuk menguatkan atau menegaskan maksud pesan yang ingin disampaikan penulis kepada publik.

Penciptaan karya seni yang berjudul “ Burung Hantu Sebagai Objek Penciptaan Karya Kriya Logam Tembaga” ini terbentuk melalui observasi namun dengan kondisi populasi burung hantu yang semakin menurun observasi atau pengamatan dilakukan di pasar hewan karena burung hantu sangat sulit ditemukan di alam liar, pola hidup yang nokturnal juga menjadi faktor sulitnya pengamatan secara langsung di alam liar. Pengamatan yang sudah didapat dengan melihat keunikan fisik secara langsung kemudian melakukan perancangan desain yang kemudian akan diwujudkan menjadi karya logam tembaga. Proses penciptaan

karya yang dilakukan yaitu dengan memindahkan sketsa desain burung hantu ke lembaran tembaga dengan menggunakan prinsip-prinsip seni rupa. Burung hantu sebagai objek utama dan objek lain sebagai objek pendukung agar ide atau gagasan penulis dapat tersampaikan.

B. Tema

Tema pada penciptaan karya seni logam ini adalah kehidupan burung hantu di alam liar yang digambarkan sebagai berikut: burung hantu sebagai objek utama, kemudian ranting, pepohon, dedaunan, bebatuan, dan kondisi alam seperti penggambaran waktu malam sebagai objek pendukungnya. Karya ini menampilkan keunikan fisik dari burung hantu yang tidak ada pada burung-burung lainnya, misalnya bentuk mata yang sejajar, memutar kepala hingga 180° serta bentuk muka yang sangat menonjol yaitu berbentuk hati.

Tujuan menggambarkan tema tersebut adalah diharapkan akan timbul rasa untuk menjaga dan melestarikan burung hantu pada alam sekitar, karena seperti kita ketahui populasi burung hantu di habitat aslinya semakin menurun bahkan ada spesies tertentu yang terancam punah.

C. Proses dan Hasil Penciptaan Karya

1. Bahan, Alat, dan Teknik

a. Bahan

Untuk membuat karya seni logam ini menggunakan beberapa bahan, yaitu:

1) Lembaran Logam Tembaga



Gambar 9. Lembaran logam tembaga

Lembaran logam tembaga adalah bahan utama untuk membuat karya seni logam. Pemilihan logam tembaga karena teksturnya lebih lentur sehingga mudah untuk ditekan dan dibentuk. Ukuran lembaran logam yang digunakan yaitu 36x60 cm dengan ketebalan 0,2 mm.

2) SN (*Sulfida Natrium*)



Gambar 10. *Sulfida Natrium*

SN (*Sulfida Natrium*) merupakan bahan kimia digunakan untuk pewarnaan logam yang menghasilkan warna hitam.

3) HCl



Gambar 11. HCl

HCl adalah cairan kimia digunakan untuk mengunci warna hitam dari SN berfungsi juga anti jamur pada logam.

4) Brasso



Gambar 12. Brasso

Brasso adalah bahan yang digunakan untuk menghilangkan warna hitam yang dihasilkan SN, sehingga objek akan terlihat menonjol dan lebih mengkilap

5) Autosol



Gambar 13. Autosol

Merupakan bahan yang digunakan untuk melindungi bagian logam agar terhindar dari karat dan korosi.

6) *Cat Clear*



Gambar 14. Cat Clear

Adalah cat tak berwarna digunakan untuk mengkilapkan hasil karya agar terlihat lebih mengkilap dan menarik. Penggunaan cat *clear* adalah proses yang terakhir dalam penciptaan karya seni logam sebelum difigura.

7) Malam atau lilin bekas



Gambar 15. Malam atau Lilin

Malam atau lilin bekas digunakan untuk menutup ruang atau cekungan belakang karya yang telah jadi agar logam tembaga menjadi kuat dan tahan pada tekanan.

8) Air Panas dan Air Dingin

Air panas digunakan untuk mencairkan SN (*Sulfida Natrium*) karena berbentuk padat, ini hanya untuk mempercepat pelarutan saja. Kemudian air dingin digunakan untuk pelarut SN (*Sulfida Natrium*) yang sudah cair dan pelarut HCl serta pembilas.

b. Alat

1) Peralatan Desain



Gambar 16. Peralatan Desain

Peralatan desain adalah alat yang digunakan untuk mengaplikasikan atau menggambar desain objek seperti: pensil, kertas dan penghapus.

2) Gunting



Gambar 17. Gunting

Gunting adalah alat untuk memotong lembaran logam menjadi dua bagian. Dengan ukuran 36 cm x 60 cm.

3) Pulpen Mati



Gambar 18. Pulpen mati

Pulpen mati digunakan untuk proses perwujudan sket pada lembaran logam tembaga, ini bertujuan untuk menimbulkan alur atau tekstur pada lembaran logam tembaga. Selain itu pulpen mati juga digunakan untuk membuat *background* titik-titik pada karya.

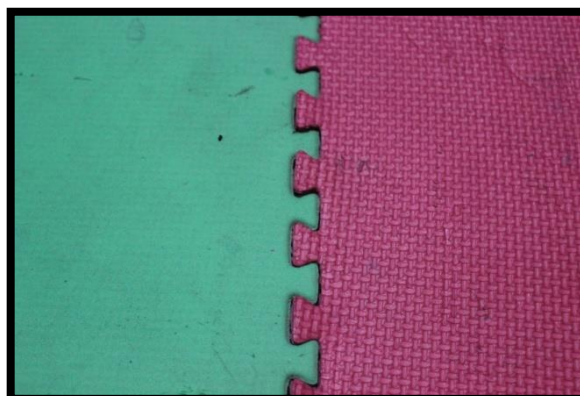
4) Alat Sodetan



Gambar 19. Alat sodetan

Proses menyodet menggunakan alat sodetan seperti sudip yang bermata tumpul, untuk menyodet lembaran logam tembaga dari arah positif dan negatif agar menonjolkan objek utama.

5) Alas



Gambar 20. Alas

Alas yaitu alat untuk mengalasi lembaran logam tembaga saat proses penyodetan, tujuannya agar tidak merusak bagian yang sudah disodet atau

menonjol. Alas yang digunakan harus lunak seperti karpet gabus atau handuk tebal.

6) Kain



Gambar 21. Kain

Kain digunakan untuk membersihkan logam tembaga dari SN, menggunakan brasso kemudian digosok-gosokan pada logam tembaga bertujuan untuk memberikan efek kontras pada karya.

7) Wadah Perendaman



Gambar 22. Wadah Perendam

Wadah perendaman adalah wadah yang digunakan untuk merendamkan lembaran logam tembaga. Dalam penciptaan karya logam ini penulis

menggunakan dua wadah perendaman yaitu perendaman yang berisi larutan Sn dan perendaman yang berisi larutan HCl.

8) Sarung Tangan



Gambar 23. Sarung tangan

Sarung tangan digunakan untuk melindungi tangan saat proses perendaman logam ke cairan Sn dan HCl, agar tidak terjadi alergi atau gatal-gatal.

c. Teknik

Pada penciptaan karya seni logam tembaga yang berjudul "Burung Hantu Sebagai Objek Penciptaan Karya Kriya Logam Tembaga" ini penulis menggunakan teknik sodetan, yaitu teknik yang paling mudah dengan menekan bagian arah depan dan belakang atau positif dan negatif dengan alas karpet tebal. Menggunakan alat pahatan dengan mata yang tumpul serta teknik tekan dari depan dengan menggunakan pulpen mati pada *background*.

2. Tahap Penciptaan Karya

a. Sketsa

Sketsa adalah proses awal dalam penciptaan karya kriya logam tembaga. Sketsa bertujuan untuk mempermudah dalam penciptaan karya.

Ada 12 sketsa awal yang diajukan untuk memulai penciptaan karya kriya logam, dengan judul diantaranya adalah Sang Jantan dan Si Betina, 180 Derajat, Empat Bersaudara Membagikan Buruan , Berlindung , Nokturnal , Bertenggar, Jangan Usik Aku , Si Karnivora, Berburu, Memangsa dan Berhasil, dengan perbandingan 1:3 untuk ukuran logam 36x60 cm. Dari 12 sketsa alternatif yang diajukan, 10 dipilih untuk dikerjakan menjadi karya dengan persetujuan dosen pembimbing diantaranya sketsa pada nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 dan 10. Adapun sketsa yang tidak dikerjakan menjadi karya yaitu sketsa pada nomor 11 dan 12.

Dari 12 sketsa alternatif yang diajukan sebagai berikut:

1. Sang Jantan dan Si Betina



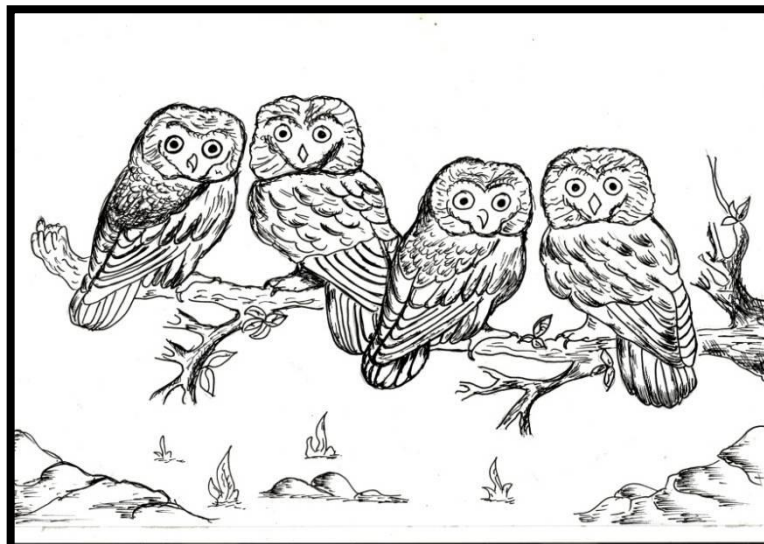
Gambar 24. Sang jantan dan Si betina

2. 180 Derajat



Gambar 25. 180 derajat

3. Empat Bersaudara



Gambar 26. Empat bersaudara

4. Membagi Buruan



Gambar 27. Membagi buruan

5. Berlindung



Gambar 28. Berlindung

6. Nokturnal



Gambar 29. Nokturnal

7. Bertengger



Gambar 30. Bertengger

8. Jangan Usik Aku



Gambar 31. Jangan usik aku

9. Si Karnivora



Gambar 32. Si Karnivora

10. Berburu



Gambar 33. Berburu

11. Berhasil



Gambar 34. Berhasil

12. Memangsa



Gambar 35. Memangsa

b. Proses Penciptaan Karya

1) Pemotongan Logam Tembaga

Menyiapkan logam tembaga dengan tebal 0,2 mm kemudian memotongnya menjadi dua bagian dengan ukuran 36x60 cm.



Gambar 36. Pemotongan lembar logam tembaga

2) Pemindahan Sketsa ke Dalam lembaran Logam Tembaga

Pada proses pemindahan sketsa ke logam tembaga menggunakan desain yang sudah di print dengan memperbesar 1:3 ukuran desain, kemudian ditempel diatas logam tembaga. Selanjutnya menjiplak gambar dengan menggunakan pulpen mati dengan cara ditekan sehingga akan menimbulkan goresan pada logam tembaga. Menggunakan cara menjiplak karena dapat mempermudah proses penyodetan dan hasil karya logam sesuai dengan desain yang dibuat.



Gambar 37. Pemindahan sket pada logam

3) Proses Penyodetan Objek Utama dan Pendukung

Proses penyodetan merupakan proses utama dari penciptaan karya kriya logam tembaga. Proses penyodetan yaitu dengan cara menekan logam tembaga dengan alat sodetan yang sudah disediakan sehingga akan timbul cekungan pada logam tembaga menggunakan alas di bawahnya untuk mempermudah proses penyodetan.

Proses penyodetan dilakukan pada objek utama dan objek pendukung. Pada objek utama penyodetan menggunakan mata sodetan yang lebih lebar karena bidang pada objek utama lebih besar sedangkan untuk objek pendukung menggunakan mata sodetan yang lebih kecil karena pada objek pendukung bidangnya lebih kecil.



Gambar 38. Proses penyodetan objek utama dan pendukung

4) Pembuatan *Background* Titik-titik

Proses pembuatan *background* titik-titik dibuat menggunakan pulpen mati dengan ditotok-totok secara acak agar menciptakan efek yang indah.

Background sengaja dibuat titik-titik untuk menciptakan kesan kesederhanaan dalam karya, agar objek utama pada karya lebih terlihat menonjol.



Gambar 39. Pembuatan *background* titik-titik

5) Perendaman Logam Tembaga ke Dalam Larutan SN

Proses merendamkan logam tembaga ke dalam larutan SN merupakan proses pewarnaan untuk menghasilkan logam agar menghitam.



Gambar 40. Perendaman logam tembaga ke dalam larutan SN

6) Pembilasan dengan Air Dingin

Membilas dengan air dingin bertujuan untuk menghilangkan sisa-sisa kotoran dari proses perendaman SN.



Gambar 41. Pembilasan dengan air dingin

7) Perendaman Logam dengan Larutan HCl

Perendaman logam dengan larutan HCl bertujuan untuk mencegah logam berkarat dan menjaga logam agar tetap awet. Sebenarnya proses ini tidak dilakukan tidak apa-apa akan tetapi untuk memperoleh hasil yang maksimal proses ini diperlukan.



Gambar 42. Perendaman logam dengan larutan HCl

8) Mengulangi proses pada nomor 5,6 dan 7 sampai warna logam menghitam sampai 3 kali atau sampai warna yang diinginkan.

9) Proses Pembersihan SN dengan Menggunakan Brasso dan Autosol

Membersihkan SN menggunakan Brasso bertujuan untuk memberikan efek kontras pada karya dan juga untuk membuat logam mengkilat. Caranya dengan menggosok-gosokan kain pada logam tembaga yang telah diolesi brasso.

Pembersihan dengan autosol juga diperlukan untuk mengawetkan warna logam dan membuat mengkilat pada logam. Caranya hampir sama dengan menggosok-gosokan kain yang telah diolesi autosol pada logam tembaga.



Gambar 43. Proses pembersihan SN dengan menggunakan brasso dan autosol



Gambar 44. Proses pembersihan SN dengan menggunakan brasso



Gambar 45. Proses pembersihan SN dengan menggunakan autosol

9) Pemberian lilin pada karya

Proses pemberian lilin dilakukan ketika karya sudah jadi dengan melelehkan lilin terlebih dahulu kemudian menuangkannya ke dalam cekungan-cekungan karya. Bertujuan agar ketika karya mengalami tekanan dari luar tidak penyok.



Gambar 46. Pemberian lilin pada karya

10) Proses meng*clear* pada karya

Meng*clear* menggunakan cat *clear* bertujuan untuk mengkilapkan logam tembaga dan melindungi logam tembaga. Setelah proses meng*clear* karya diangin-anginkan agar kering.



Gambar 47. Proses meng*clear* pada karya

11) Finishing dengan pemberian bingkai pada karya

Pemberian bingkai pada karya adalah proses terakhir, pemilihan bingkai dengan warna hitam dan tidak berukir bertujuan untuk memberikan kesan sederhana agar objek pada logam tembaga menjadi lebih menonjol.



Gambar 48. Finishing dengan pemberian bingkai pada karya

3. Pembahasan Karya

Hasil penciptaan karya seni logam tembaga ini berjumlah 10 karya, sebagai berikut: Sang Jantan dan Si Betina (36x60 cm), 180 Derajat (36x60 cm), Empat Bersaudara (36x60 cm), Membagikan Buruan (36x60 cm), Berlindung (36x60 cm), Nokturnal (36x60 cm), Bertenggar (36x60 cm), Jangan Usik Aku (36x60 cm), Si Karnivora (36x60 cm), Berburu (36x60 cm).

Dalam hasil penciptaan karya terdapat pembahasan dari 10 karya yang sudah selesai dibuat secara rinci, pembahasan bertujuan untuk mempermudah pembaca memahami karya seni logam ini. Pembahasan 10 karya logam tembaga tersebut sebagai berikut:

1. Sang Jantan dan Si Betina



Gambar 49. Sang jantan dan Si betina

Pada karya yang berjudul “ Sang Jantan dan Si Betina” menggambarkan objek utama dua ekor burung hantu yang sedang bertengger, objek memiliki ukuran badan yang berbeda. Visualisasi objek utama sesuai dengan aslinya dengan ukuran badan Sang jantan lebih kecil dibandingkan Si betina. Biasanya ukuran betina 25% lebih besar dari jantan. Objek pendukung yang digambarkan adalah ranting di sebelah kanan, kiri dan tengah agar terlihat seimbang dan dedaunan yang digambarkan pada posisi dibawah objek utama. Ukuran karya 36 cm x 60 cm menggunakan teknik sodet yaitu teknik dengan menekan bagian depan dan belakang dengan menggunakan alat bermata tumpul.

Komposisi pada karya ini adalah keseimbangan memancar atau disebut juga (*radial balance*), penggambaran bentuk burung di samping kanan dan kiri dengan ukuran aslinya ditambah objek pendukung menjadi satu kesatuan yang terlihat seimbang.

Kesederhanaan diterapkan pada *background* titik – titik yang dibuat dengan pulpen mati, sehingga objek utama lebih menonjol. Kontras pada karya seni ini diterapkan pada pewarnaan pada objek utama yang lebih terang sedangkan *background* lebih gelap ini bertujuan untuk memusatkan perhatian pada objek utama yaitu dua ekor burung hantu.

Harmonisasi terlihat dari penggambaran objek utama yang menonjol, posisi penggambaran objek pendukung yang seimbang, kontras pewarnaan gelap terang, objek utama lebih terang dibandingkan *background* serta kesederhanaan dengan tekstur pada *background* menciptakan harmonisasi yang indah.

2. 180 Derajat



Gambar 50. 180 derajat

Pada karya seni logam tembaga berjudul “ 180 Derajat “ menggambarkan tiga ekor burung hantu dengan keunikannya yaitu memiliki muka berbentuk hati. Salah satu dari objek utama sedang memutar kepalanya hingga 180⁰, sesuai dengan keunikan aslinya burung hantu mampu memutarakan kepalanya hingga 235⁰. Objek utama yang lainnya yaitu dua ekor burung hantu sedang bertengger diranting dengan penggambaran mata yang sedang mengawasi. Objek pendukung dalam karya seni logam ini yaitu penggambaran ranting dan daun pinus dengan ciri khas daun yang kecil–kecil memanjang garis–garis. Pemilihan penggambaran pohon pinus ini dipilih karena di alam bebas burung hantu biasanya bertengger di pohon pinus karena memiliki karakter pohon yang menjulang tinggi.

Komposisi yang terdapat pada karya seni logam ini menggunakan prinsip keseimbangan asimetris. Penggambaran tiga ekor burung hantu sebagai objek utama digambarkan tidak sejajar, objek utama sebagai *center of interest*

digambarkan diposisi bawah dengan melakukan keunikan yaitu sedang memutar kepala hingga 180 derajat. Penggambaran objek pendukung berupa ranting dan daun pinus beserta buahnya menjadikan satu kesatuan pada karya seni logam ini.

Kesederhanaan diterapkan pada *background* yaitu menggunakan tekstur titik – titik, kemudian penggambaran daun pinus yang hanya terdiri dari garis – garis yang tumpang tindih, bertujuan untuk lebih menonjolkan objek utama.

Kontras pada seni logam ini diterapkan pada pewarnaan SN, objek utama dan objek pendukung dibraso lebih terang dibandingkan *background* sehingga objek lebih terlihat menonjol.

Repetisi atau pengulangan diterapkan pada pengulangan titik – titik pada *background* dan pengulangan garis – garis lurus pada daun pinus secara tumpuk – tumpuk atau tumpang tindih.

Harmonisasi dalam karya seni logam ini diterapkan melalui penggambaran objek utama yang asimetris, pengulangan bentuk yang selaras seperti dedaunan pohon pinus dan tekstur titik – titik, sehingga menciptakan harmoni yang selaras dan juga menjadi penyeimbang dari keseluruhan karya.

3. Empat Bersaudara



Gambar 51. Empat bersaudara

Karya seni yang berjudul “Empat Bersaudara” menggambarkan empat ekor burung hantu jenis *Ninox Burhani* asli Indonesia kepulauan Togion Sulawesi Tengah, yang memiliki muka khas berbentuk hati karena termasuk *family Tytonidae* dengan mata bulat hitam. Burung hantu ini memang dikenal memiliki mata besar dan menghadap ke depan tidak seperti jenis burung umumnya yang memiliki mata menghadap ke samping, bersama paruh yang bengkok tajam seperti parung burung elang serta susunan bulu di kepala yang membentuk lingkaran wajah. Jumlah empat dipilih karena sesuai dengan perkembangbiakan burung hantu yang hanya bertelur 3-4 butir per masa kawin.

Komposisi dalam karya seni logam ini menggunakan prinsip keseimbangan simetris, karena pada objek utama menggambarkan empat ekor burung hantu dengan posisi dan wajah yang sama. Objek pendukung seperti

ranting, bebatuan dan rumput menjadi satu kesatuan dalam memberi keseimbangan pada karya sehingga terlihat selaras.

Kesederhanaan diterapkan pada *background* yang menggambarkan tekstur titik – titik yang dibuat menggunakan pulpen mati dengan penerapan posisi yang acak sehingga memunculkan kesan artistik dan tidak monoton.

Kontras pada karya seni logam ini terlihat pada pewarnaan SN, dengan objek utama dan objek pendukung yang terang sedangkan *background* yang gelap, sehingga pusat perhatian dari karya logam ini adalah empat ekor burung hantu.

Repetisi atau pengulangan yang diterapkan pada karya seni logam ini terdapat pada penggambaran *background* dengan tekstur titik – titik.

Harmonisasi karya seni logam ini pada penggambaran objek utama yang menggunakan keseimbangan simetris ditambah objek pendukung yang digambarkan secara tertata serta *background* yang sederhana menciptakan harmoni yang indah.

4. Membagi Buruan



Gambar 52. Membagi buruan

Karya seni logam dengan judul “Membagi Buruan” menggambarkan burung yang sedang terbang menghampiri sarangnya untuk mambagikan hasil buruan kepada anak – anaknya. Karya ini dikerjakan dengan menggunakan media logam tembaga tebal 0,2 mm dengan ukuran 36x60 cm. Teknik yang digunakan sodetan yaitu dengan menekan pada bagian depan dan belakang. Objek utama yaitu seekor burung hantu yang sedang terbang menghampiri sarangnya untuk memberikan buruan dan tiga ekor anak burung hantu yang ada di dalam sarang. Objek pendukung di dalam karya seni ini adalah pepohonan yang menjulang tinggi dan dedaunan yang digambarkan pada bagian samping kanan dan kiri serta atas bawah untuk menciptakan keseimbangan dan menjadi satu kesatuan dalam karya ini.

Komposisi pada karya seni logam ini menggunakan prinsip keseimbangan asimetris, penggambaran objek utama burung hantu yang sedang mengepakan

sayapnya digambarkan sesuai dengan ukuran aslinya, karena pada kondisi aslinya sayap burung hantu 2-3 kali lebih besar dibanding tubuhnya

Kesederhanaan diterapkan pada *background* yang menggambarkan tekstur titik – titik dengan pewarnaan yang lebih gelap, ini bertujuan agar fokus pada objek utama.

Kontras pada karya seni logam ini terlihat pada pewarnaan SN, dengan objek utama dan objek pendukung yang terang sedangkan *background* yang gelap, sehingga pusat perhatian dari karya logam ini adalah seekor .burung hantu dan ketiga anaknya.

Repetisi atau pengulangan yang diterapkan pada karya seni logam ini terdapat pada penggambaran *background* dengan tekstur titik–titik serta pembuatan dedaunan yang menggunakan garis lengkung secara berulang - ulang.

Harmonisasi karya seni logam ini pada penggambaran objek utama yang menggunakan keseimbangan asimetris ditambah objek pendukung yang digambarkan secara tertata serta *background* yang sederhana menciptakan harmoni yang indah.

5. Berlindung



Gambar 53. Berlindung

Pada karya yang berjudul “Berlindung” menggambarkan dua ekor burung hantu yaitu anak dan induknya. Objek utama termasuk burung hantu serak jawa dengan ciri khas memiliki wajah berbentuk hati. Objek pendukung dalam karya seni logam ini rerumputan ilalang yang menjulang tinggi dan bebatuan. Karya seni logam ini berukuran 36 cm x 60 cm menggunakan teknik sodet yaitu teknik dengan menekan bagian depan dan belakang dengan menggunakan alat bermata tumpul.

Komposisi pada karya ini adalah keseimbangan memancar atau disebut juga (*radial balance*), penggambaran induk burung hantu dengan anaknya yang menjadi titik fokus sedangkan rumput ilalang dan bebatuan menjadi objek pendukung. Semua menjadi satu kesatuan (*unity*) dalam karya seni ini sehingga indah untuk dinikmati.

Kesederhanaan diterapkan pada *background* titik–titik yang dibuat dengan pulpen mati, sehingga objek utama lebih menonjol.

Kontras pada karya seni ini diterapkan pada pewarnaan pada objek utama yang lebih terang sedangkan *background* lebih gelap ini bertujuan untuk memusatkan perhatian pada objek utama yaitu induk dan anak burung hantu.

Harmonisasi terlihat dari penggambaran objek utama yang menonjol, posisi penggambaran objek pendukung yang seimbang, kontras pewarnaan gelap terang, objek utama lebih terang dibandingkan *background* serta kesederhanaan dengan tekstur pada *background* menciptakan harmonisasi yang indah.

6. Nokturnal



Gambar 54. Nokturnal

Pada karya seni logam tembaga berjudul “Nokturnal“ menggambarkan objek utama yaitu dua ekor burung hantu dengan digambarkan berbeda, objek pertama dengan posisi terbang mengepakkan kedua sayapnya kemudian objek kedua sedang bertengger. Objek pendukung yaitu ranting – ranting yang digambarkan di sudut kanan dan sudut kiri, kemudian penggambaran bulan setengah lingkaran dengan tambahan awan–awan menciptakan kesan penggambaran diwaktu malam. Sesuai dengan aktifitas burung hantu yang mencari makan dan beraktifitas malam hari atau disebut juga hewan nokturnal.

Komposisi yang terdapat pada karya seni logam ini menggunakan prinsip keseimbangan asimetris. Penggambaran dua ekor burung hantu sebagai objek utama digambarkan tidak sejajar, Objek utama berupa burung hantu yang dibuat mendekati figur yang aslinya (*representasional*). Objek pendukung seperti ranting dan awan serta ditambah dengan penggambaran bulan setengah lingkaran

menciptakan satu kesatuan (*unity*) dalam karya ini untuk memberikan kesan suasana malam hari sesuai dengan aktifitas di lingkungan aslinya.

Kesederhanaan diterapkan pada *background* yaitu menggunakan tekstur titik – titik. Kontras pada seni logam ini diterapkan pada objek utama dan objek pendukung yang lebih terang dibandingkan *background* yang sengaja lebih gelap sehingga objek lebih terlihat menonjol.

Repetisi atau pengulangan diterapkan pada pengulangan titik – titik pada *background* dan pengulangan pada objek tambahan penggambaran awan, yang menggunakan garis lengkung atas bawah secara berulang sehingga menghasilkan lekukan seperti awan.

Harmonisasi dalam karya seni logam ini diterapkan melalui penggambaran objek utama yang asimetris, pengulangan bentuk yang selaras seperti dedaunan pohon pinus dan tekstur titik – titik, sehingga menciptakan harmoni yang selaras dan juga menjadi penyeimbang dari keseluruhan karya.

7. Bertengger



Gambar 55. Bertengger

Karya seni logam dengan judul “Bertengger” menggambarkan dua ekor burung hantu yang sedang diam bertengger pada batang pohon. Seperti pada kondisi di alam bebas kebiasaan burung hantu bertengger dalam posisi diam hanya sesekali memutar kepalanya dan menyisir bulu - bulu dengan paruhnya yang tajam. Objek pendukung seperti dedaunan, batang pohon dan ranting – ranting yang menjulang ke atas.

Komposisi pada karya seni logam ini menggunakan prinsip keseimbangan asimetris, penggambaran Objek utama berupa burung hantu yang dibuat mendekati figur yang aslinya (representasional) dengan ukuran 1:1 sesuai dengan ukuran bentuk yang asli.

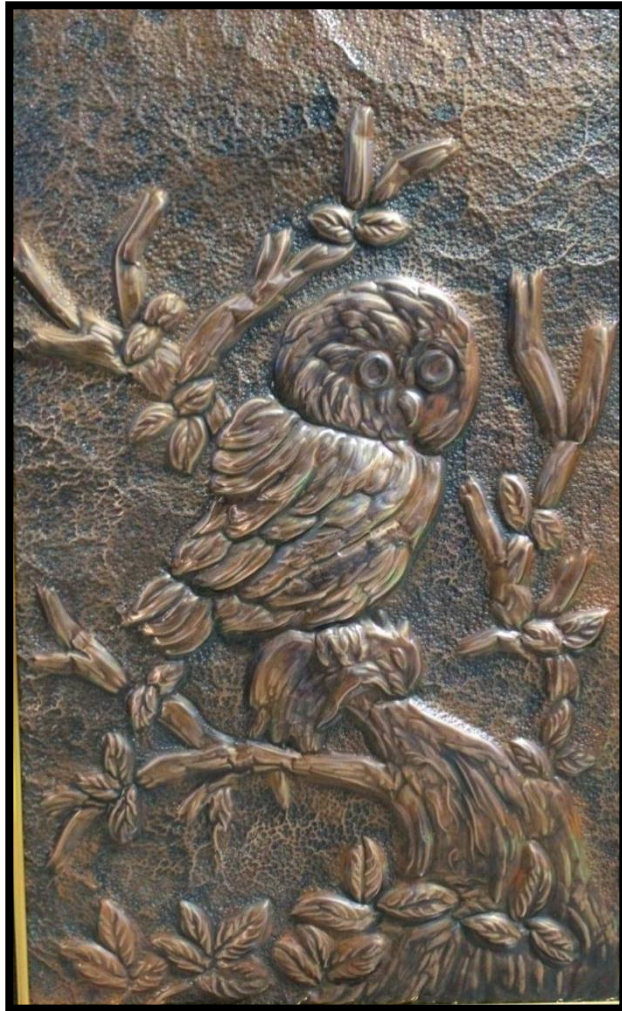
Kesederhanaan diterapkan pada *background* yang menggambarkan tekstur titik – titik serta objek tambahan seperti ranting yang hanya digambarkan dengan garis – garis sambung menyambung bertujuan untuk agar objek utama menjadi titik fokus.

Kontras pada karya seni logam ini terlihat pada objek utama dan objek pendukung yang dibuat lebih terang sedangkan *background* yang dibuat lebih gelap, sehingga pusat perhatian dari karya logam ini adalah dua ekor burung hantu yang sedang bertengger.

Repetisi atau pengulangan yang diterapkan pada karya seni logam ini terdapat pada penggambaran *background* dengan tekstur titik – titik dan penggambaran ranting yang tersusun dari garis sambung menyambung.

Harmonisasi karya seni logam ini pada penggambaran objek utama yang menggunakan keseimbangan asimetris, digambarkan mendekati figur aslinya (*representasional*), objek pendukung yang digambarkan secara tertata serta *background* yang sederhana dengan kontras yang lebih gelap sedangkan objek utama memiliki kontras yang lebih terang menciptakan harmoni yang indah.

8. Jangan Usik Aku



Gambar 56. Jangan usik aku

Karya seni yang berjudul “Jangan Usik Aku” menggambarkan seekor burung hantu yang sedang mencengkram seekor tikus. Burung hantu yang digambarkan jenis *Ninox ios* (Punggok Minahasa) yang memiliki ukuran tubuh 22 cm merupakan burung asli Sulawesi Utara dan Gorontalo. Pada karya ini burung hantu yang sedang mencengkram mangsanya dengan mimik muka yang was – was, digambarkan dengan bentuk mata yang seakan – akan mengawasi. Cakar

burung hantu sangat kuat seperti cakar elang, ia mampu menerkam mangsanya dengan ukuran hampir setengah dari ukuran tubuhnya.

Komposisi dalam karya seni logam ini menggunakan prinsip keseimbangan asimetris dengan penggambaran objek utama mendekati figur aslinya (*representasional*) dengan perbandingan 1:1. Objek pendukung seperti ranting, pohon dan dedaunan menjadi satu kesatuan dalam memberi keseimbangan pada karya sehingga terlihat selaras.

Kesederhanaan diterapkan pada *background* yang menggambarkan tekstur titik – titik yang dibuat menggunakan pulpen mati dengan penerapan posisi yang acak sehingga memunculkan kesan artistik dan tidak monoton.

Kontras pada karya seni logam ini terlihat pada pewarnaan SN, dengan objek utama dan objek pendukung yang terang sedangkan *background* yang gelap, sehingga pusat perhatian dari karya logam ini adalah seekor burung hantu dan mangsanya tikus.

Harmonisasi karya seni logam ini pada penggambaran objek utama mendekati figur yang aslinya (*representasional*) dengan perbandingan 1:1, ditambah objek pendukung yang digambarkan secara tertata serta *background* yang dibuat tekstur titik - titik sederhana menciptakan harmoni yang indah.

9. Si Karnivora



Gambar 57. Si karnivora

Pada karya seni logam tembaga berjudul “ Si Karnivora“ menggambarkan objek utama seekor burung hantu yang sedang membawa mangsanya yaitu seekor tikus. Pada keadaan alamnya burung hantu termasuk hewan karnivora pemakan daging, hewan yang biasanya menjadi mangsanya yaitu tikus. Sebagai predator alam, burung hantu merupakan pemburu tikus yang paling populer dan handal, baik di perkebunan kelapa sawit maupun di pertanian padi. Karena itu mulai banyak petani maupun perusahaan pertanian yang menggunakan burung hantu

untuk menanggulangi serangan tikus. Burung hantu lebih efektif dibandingkan pengendalian tikus menggunakan racun tikus, *gropyokan* (perburuan tikus melibatkan banyak orang secara bersama-sama dan serempak) dan lain-lain. Objek pendukung seperti bebatuan, rerumputan dan ranting ranting pohon yang sengaja digambarkan tidak memiliki daun bertujuan untuk membuat objek utama lebih menonjol dan menjadikan karya ini terlihat seimbang tidak berat sebelah.

Komposisi yang terdapat pada karya seni logam ini menggunakan prinsip keseimbangan asimetris. Penggambaran burung hantu dan tikus sebagai objek utama. Penggambaran objek pendukung berupa bebatuan, rerumputan dan ranting ranting pohon menjadikan satu kesatuan pada karya seni logam ini.

Kesederhanaan diterapkan pada *background* yaitu menggunakan tekstur titik – titik yang dibuat dengan pulpen mati. Kontras pada seni logam ini diterapkan pada pewarnaan SN, objek utama dan objek pendukung dibraso lebih terang dibandingkan *background* sehingga objek lebih terlihat menonjol. Repetisi atau pengulangan diterapkan pada pengulangan titik – titik pada *background* yang dibuat secara berulang – ulang pada seluruh bagian karya yang menjadi latar belakangnya.

Harmonisasi dalam karya seni logam ini diterapkan melalui penggambaran objek utama yang asimetris, pengulangan bentuk yang selaras seperti dedaunan pohon pinus dan tekstur titik – titik, sehingga menciptakan harmoni yang selaras dan juga menjadi penyeimbang dari keseluruhan karya.

10. Berburu



Gambar 58. Berburu

Karya seni logam dengan judul “Berburu” menggambarkan seekor burung hantu sedang siap menerkam seekor tikus yang berada di atas tanah. Menggambarkan posisi burung hantu dengan terbang rendah mengepakkan kedua sayapnya lalu kedua cakarnya siap menerkam mangsanya. Objek pendukung terlihat pada penggambaran bebatuan, rerumputan, dan batang pohon.

Komposisi yang terdapat pada karya seni logam ini menggunakan prinsip keseimbangan asimetris. Penggambaran burung hantu dan tikus sebagai objek utama dengan penggambaran objek utama mendekati figur yang aslinya (*representasional*). Penggambaran objek pendukung berupa bebatuan, rerumputan dan ranting ranting pohon menjadikan satu kesatuan pada karya seni logam ini.

Kesederhanaan diterapkan pada *background* yang menggambarkan tekstur titik – titik dengan pewarnaan yang lebih gelap, ini bertujuan agar fokus pada objek utama.

Kontras pada karya seni logam ini terlihat pada pewarnaan, objek utama dan objek pendukung yang lebih terang sedangkan *background* yang gelap, sehingga pusat perhatian dari karya logam ini adalah seekor .burung hantu dengan seekor tikus. Repetisi atau pengulangan yang diterapkan pada karya seni logam ini terdapat pada penggambaran *background* dengan tekstur titik – titik.

Harmonisasi karya seni logam ini pada penggambaran objek utama yang menggunakan keseimbangan asimetris ditambah objek pendukung yang digambarkan secara tertata serta *background* yang sederhana menciptakan harmoni yang indah.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Dari pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa konsep dalam penciptaan karya seni logam ini yaitu menampilkan objek burung hantu dengan objek pendukungnya yang diekspresikan ke dalam bentuk karya seni kriya logam tembaga. Objek utama berupa burung hantu yang dibuat mendekati figur aslinya (*representasional*) dengan perbandingan 1:1 sesuai bentuk aslinya. Objek pendukung dalam karya ini seperti bebatuan, rerumputan, pohon, ranting dan awan sesuai dengan keadaan lingkungan alamnya. Tema pada penciptaan karya seni logam ini adalah kehidupan burung hantu di alam liar yang digambarkan sebagai berikut: burung hantu sebagai objek utama ditambah ada beberapa karya dengan objek utama burung hantu dan tikus, karena tikus merupakan makanan burung hantu. Objek pendukungnya adalah ranting, pepohonan, dedaunan, bebatuan, dan kondisi alam seperti penggambaran siang dan malam sebagai objek pendukungnya.

Proses penciptaan karya seni logam tembaga ini menggunakan teknik sodetan, yaitu teknik yang paling mudah dengan menekan bagian arah depan dan belakang atau positif dan negatif dengan alas karpet tebal. Alat yang digunakan berupa sudip yang memiliki mata yang tumpul. Untuk pembuatan *background* menggunakan pulpen mati untuk menciptakan tekstur titik – titik yang tidak beraturan. Selanjutnya pewarnaan dengan SN dan pengawetan logam dengan perendaman larutan HCl. Proses selanjutnya menghilangkan warna hitam akibat pencelupan SN dengan menggunakan brasso dan autosol bertujuan untuk

mendapatkan kontras warna. Kemudian menyemprotkan *clear* pada karya setelah selesai proses terakhir pemasangan karya ke dalam figura.

Hasil karya seni kriya logam tembaga berjumlah 10 karya, sebagai berikut: Sang Jantan dan Si Betina (36x60 cm), 180 Derajat (36x60 cm), Empat Bersaudara (36x60 cm), Membagikan Buruan (36x60 cm), Berlindung (36x60 cm), Nokturnal (36x60 cm), Bertengger (36x60 cm), Jangan Usik Aku (36x60 cm), Si Karnivora (36x60 cm), Berburu (36x60 cm).

B. SARAN

Bagi pembaca jika ingin berkarya sejenis ini diharapkan lebih teliti atau selektif dalam pemilihan bahan utama, kemudian kemantapan ide dan konsep dapat mempengaruhi hasil dari karya yang akan dibuat, pengalaman serta observasi langsung pada objek sangat diperlukan guna kematangan dalam proses pembuatan karya. Pemilihan teknik sesuai kemampuan dan keahlian juga dibutuhkan dalam proses perwujudan karya. Kesiapan proses perencanaan sebelum mewujudkan karya juga sangat menentukan keberhasilan dalam suatu karya seni, dengan mempersiapkan beberapa alternatif sketsa, menyediakan alat dan bahan yang dibutuhkan, maka akan mendukung terciptanya suatu karya sesuai yang diharapkan.

Daftar Pustaka

- Amanto, Hari dan Daryanto. 2003. *Ilmu Bahan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Bahrudin, Ahmad. *Karya Seni Kelahiran dan Estetikanya*. Jurnal ISI Padang Panjang.
- Departemen Pendidikan Nasional. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi 3*. Jakarta. Balai Pustaka Departemen Pendidikan dan Budaya.
- . 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi 3*. Jakarta. Balai Pustaka Departemen Pendidikan dan Budaya.
- . 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi 4*. Jakarta. Balai Pustaka Departemen Pendidikan dan Budaya.
- Djalantik, A. A. M, 2004. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Ebdi Sanyoto, Sadjiman. 2009. *Nirmana (Elemen-Elemen Seni dan Desain)*. JALASUTRA. Yogyakarta
- Gunawan, Prasetyo Eko. 2016. Tokoh Semar Sebagai Sumber Ide Pembuatan Karya Seni Logam. Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Volume 04 Nomor 01, hlm. 044-050
- Krisnanto, Sri. 2009. *Seni Kriya dan Kearifan Lokal dalam Melintas Ruang dan Waktu*. BID ISI. Yogyakarta.
- Sudjoko. 2001. *Pengantar Seni Rupa*. ITB. Bandung.
- Suharto, 1997. *Tehnik Kerajinan Logam*. Yogyakarta. IKIP
- Sukiya. 2005. *Biologi Veterbrata*. Universitas Negeri Malang. Malang

Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. ITB. Bandung.

Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa*. DictiArt Lab. Yogyakarta.

Zuhdi, B Muria. 2009. “Kriya Melintas Zaman” dalam *Seni Kriya dan Kearifan Lokal*. Yogyakarta: B.I.D. ISI Yogyakarta

INTERNET

<http://alamendah.org/2014/10/17/54-jenis-burung-hantu-di-indonesia/>. Diunduh pada tanggal 1 Februari 2016.

<http://id.wikipedia.org/etsa/>. Diunduh pada tanggal 20 Februari 2016

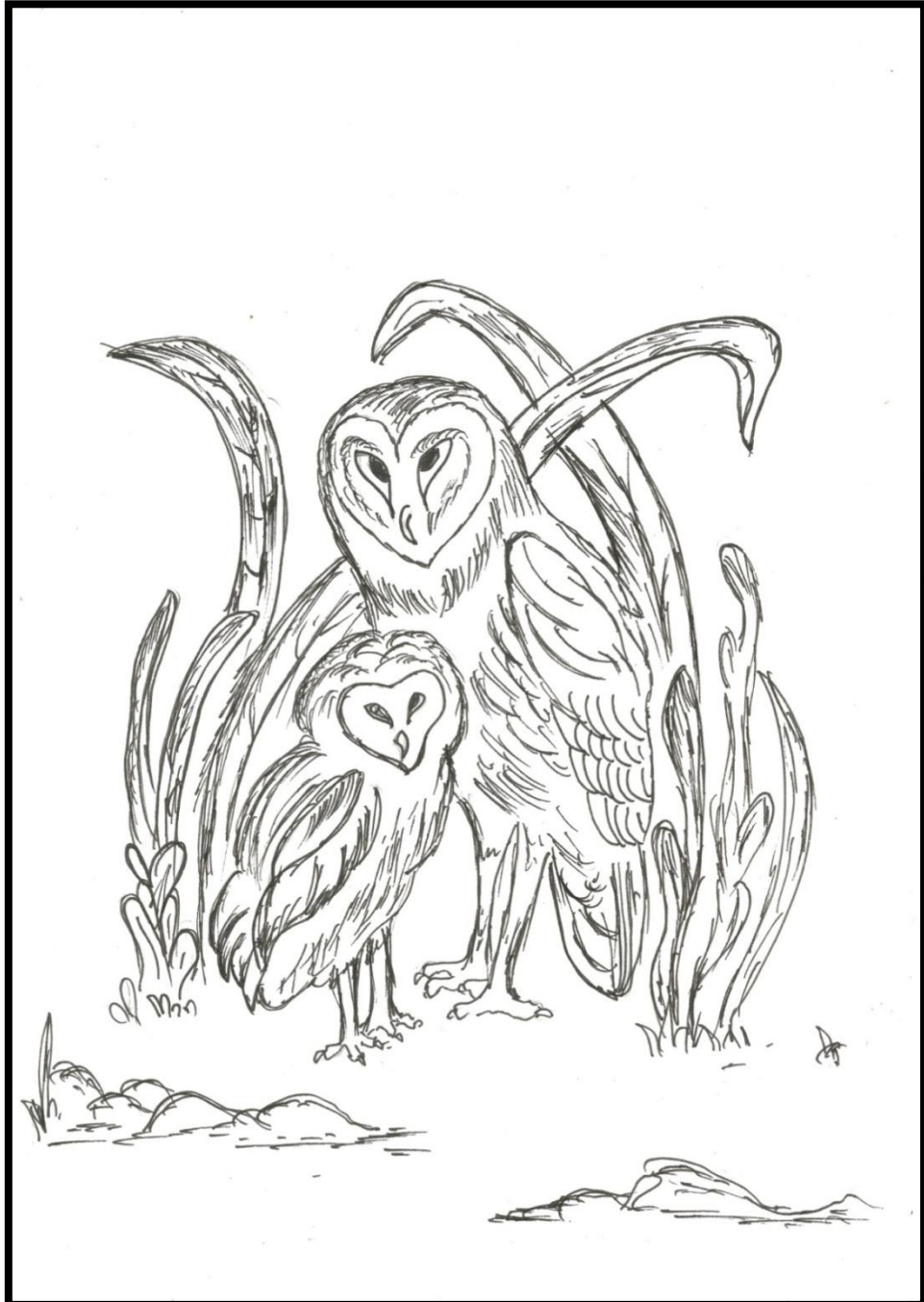
Wikipedia,ensiklopopedia.2016/PengertianTembaga. Diunduh pada tanggal 1 Maret 2016.

Wikipedia:<https://id.m.wikipedia.org/Wiki/Bentuk/>. Diunduh pada tanggal 1 Maret 2016.

LAMPIRAN
Sketsa 1



Sketsa 2



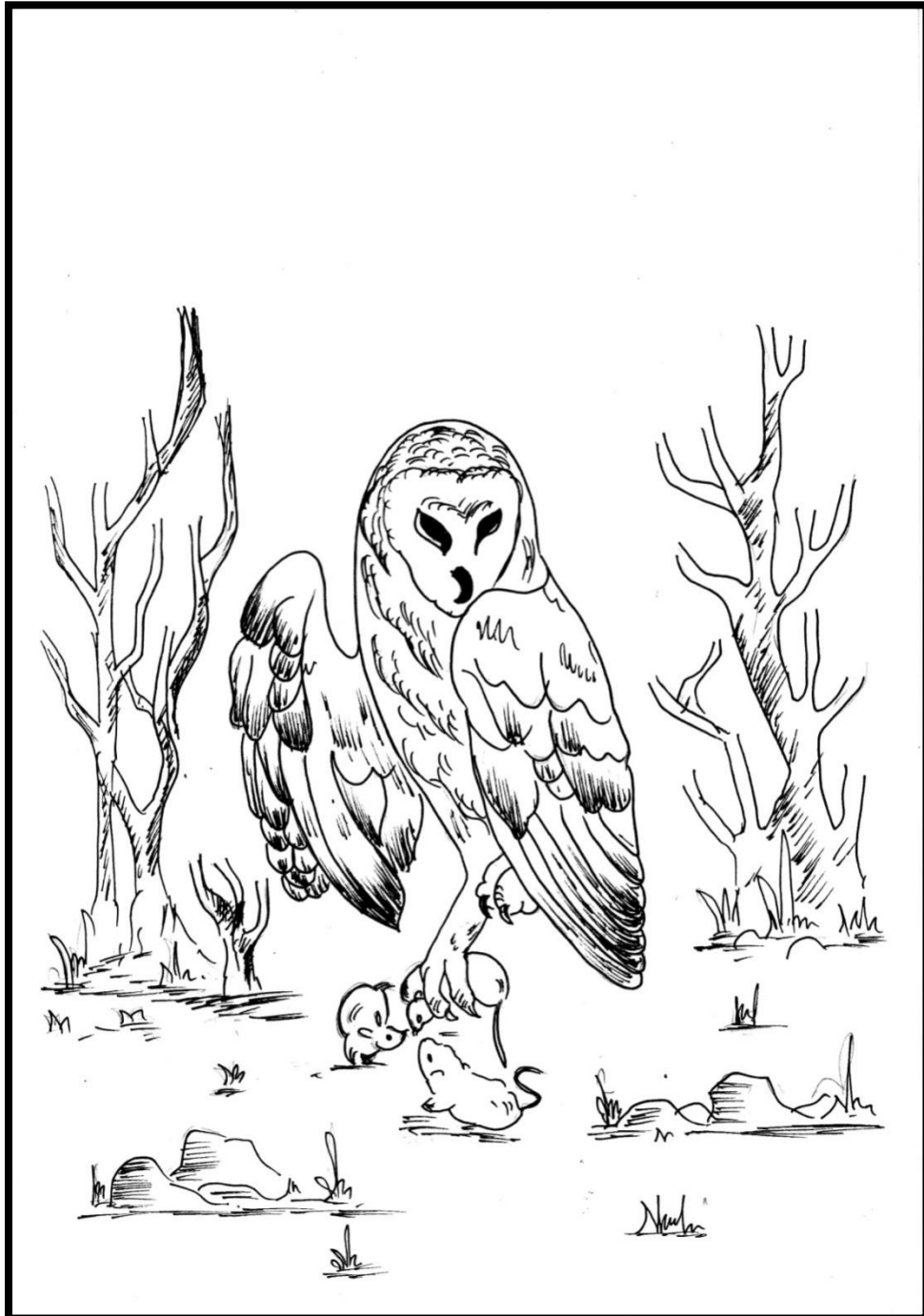
Sketsa 3



Sketsa 4



Sketsa 5



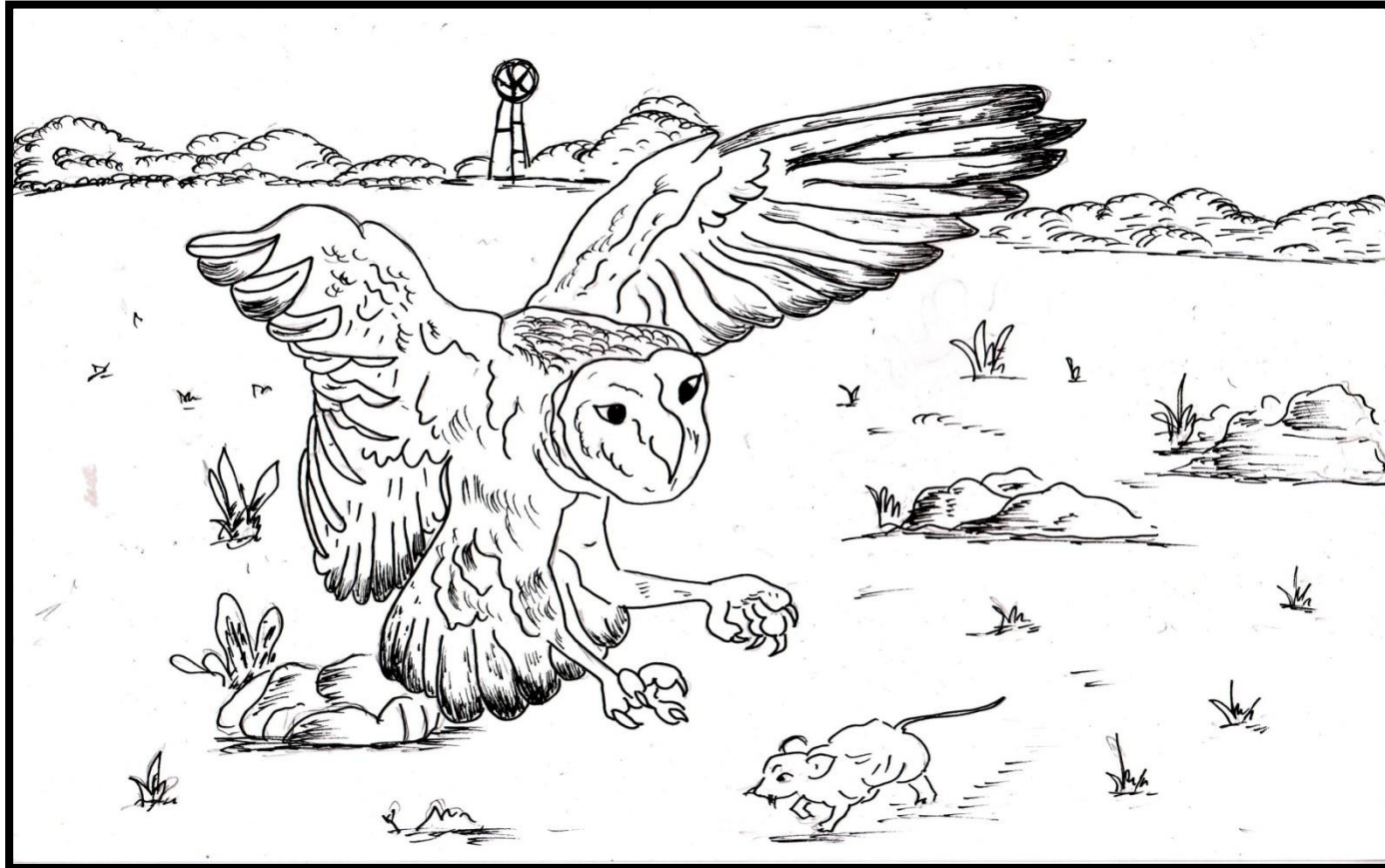
Sketsa 6



Sketsa 7



Sketsa 8



Sketsa 9



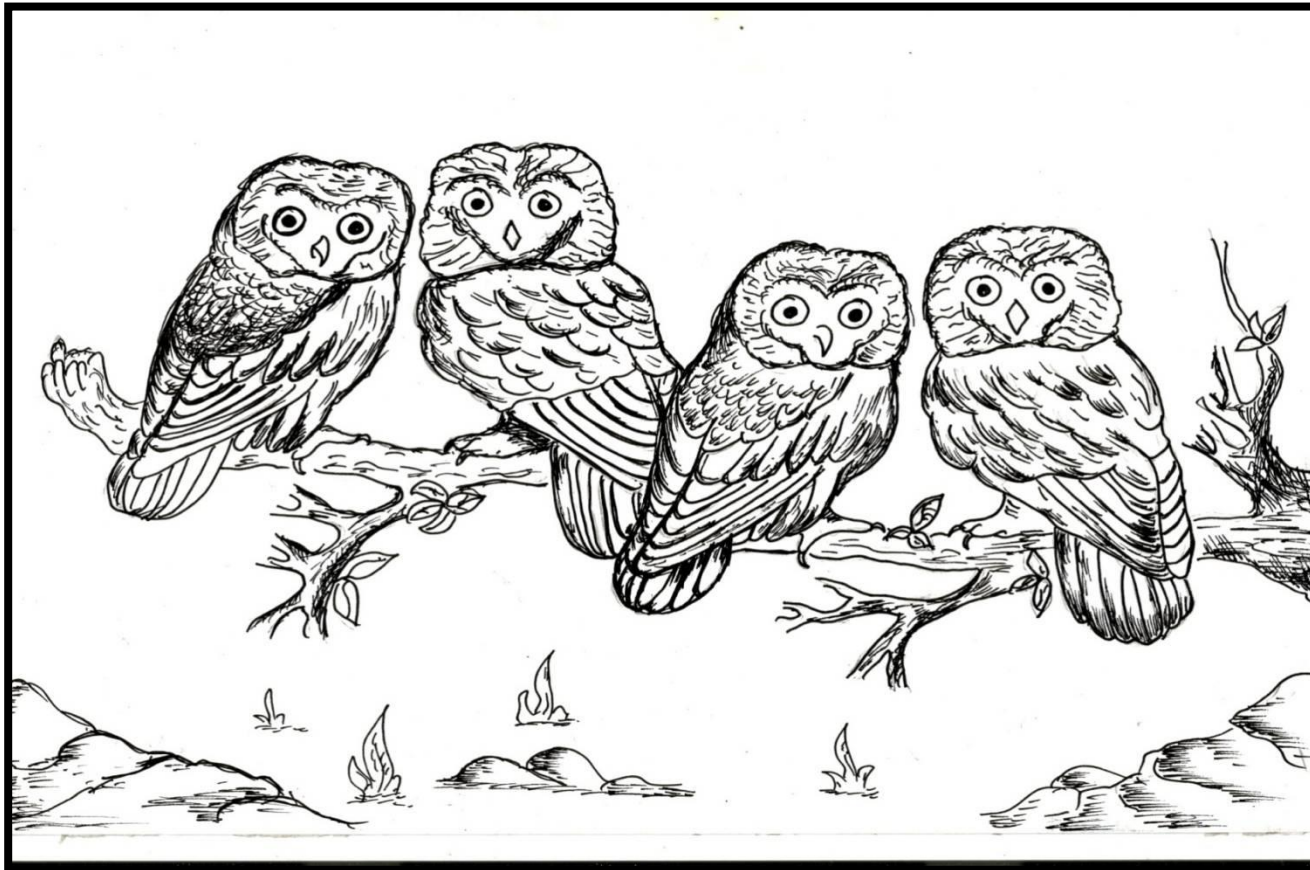
Sketsa 10



Sketsa 11



Sketsa 12



Desain Katalog

**PAMERAN TUGAS AKHIR KARYA SENI
(TAKS)**

**BURUNG HANTU SEBAGAI OBJEK PENCIPTAAN
KARYA KRIYA LOGAM TEMBAGA**



**DWI RETNO ARIYANI
12206244025
PENDIDIKAN SENI RUPA
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

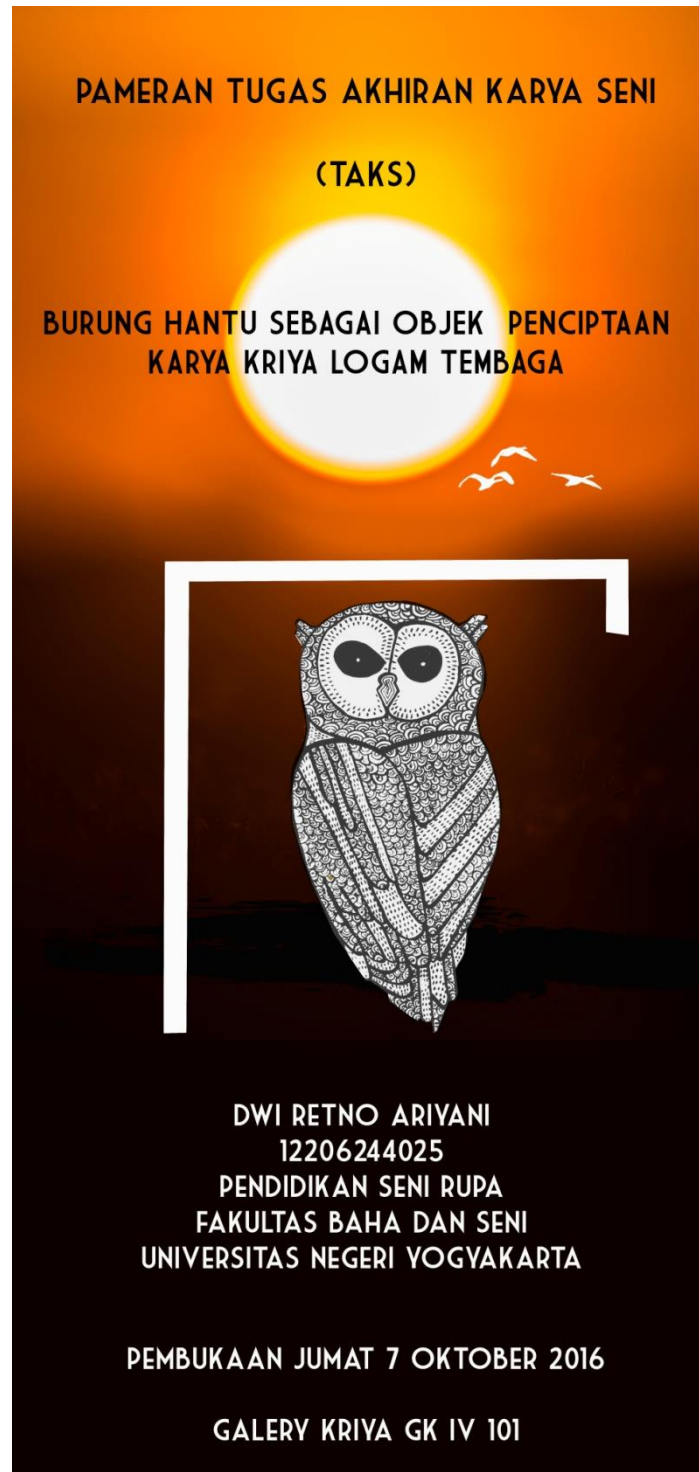
	<p>SANG JANTAN DAN SI BETINA</p> <p>36 X 60 CM</p> <p>SODET TEMBAGA</p>	<p>IDE IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LOGAM INI BERAWAL DARI KETERTARIKAN PENULIS DENGAN BENTUK FISIK BURUNG HANTU YANG BERBEDA DENGAN BURUNG LAINYA, TERLEPAS DARI MITOS TENTANG BURUNG HANTU SEBENARNYA BURUNG HANTU MEMILIKI BENTUK FISIK SEPERTI MUKA YANG SERAM TETAPI BERBENTUK LOVE DAN KEPALA YANG BISA BERPUTAR PADA KEADAAN 180 DRAJAT BAHKAN BISA SAMPAI 270 DERAJAT. BURUNG HANTU JUGA MEMILIKI BAHASA TUBUH YANG SANGAT EKSPRESIF, KETIKA SANTAI, BULU YANG LONGGAR DAN LEMBUT, JIKA BURUNG HANTU MENJADI KHAWATIR, ITU AKAN MENJADI RAMPING, BULUNYA DITARIK ERAT KE TUBUH, DAN TELINGA-JUMBAL (JIKA ADA) AKAN BERTURUN LURUS KE ATAS. DARI BENTUK FISIK TERSEBUT PENULIS MEMPUNYAI IDE UNTUK MENJADIKAN BURUNG HANTU SEBAGAI OBJEK DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI LOGAM.</p>	
	<p>180 DERAJAT</p> <p>36 X 60 CM</p> <p>SODET TEMBAGA</p>		
	<p>EMPAT BERSAUDARA</p> <p>36 X 60 CM</p> <p>SODET TEMBAGA</p>		
	<p>MEMBAGI BURUAN</p> <p>36 X 60 CM</p> <p>SODET TEMBAGA</p>		
	<p>BERLINDUNG</p> <p>36 X 60 CM</p> <p>SODET TEMBAGA</p>		
			<p>NOKTURNAL</p> <p>36 X 60 CM</p> <p>SODET TEMBAGA</p>
			<p>BERBURU</p> <p>36 X 60 CM</p> <p>SODET TEMBAGA</p>
			<p>BERTENGER</p> <p>36 X 60 CM</p> <p>SODET TEMBAGA</p>
			<p>JANGAN USIK AKU</p> <p>36 X 60 CM</p> <p>SODET TEMBAGA</p>
			<p>SI KARNIVORA</p> <p>36 X 60 CM</p> <p>SODET TEMBAGA</p>

KONSEP
DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI LOGAM INI PENULIS MEMILIH KONSEP DENGAN MENAMPILKAN OBJEK BURUNG HANTU DENGAN BEBERAPA PENDUKUNG SESUAI DENGAN KEADAAN ALAM SEKITAR BURUNG HANTU, YANG DIEKSPRESIKAN MELALUI MEDIA LOGAM TEMBAGA DENGAN TEHNIK SODETAN.
OBJEK UTAMA YAITU BURUNG HANTU YANG TERSEBAR DIBEBERAPA WILAYAH INDONESIA YANG DIBUAT MENDEKATI FIGUR ASLINYA. BURUNG HANTU MEMILIKI KEUNIKAN FISIK TERSENDIRI DIBANDINGKAN BURUNG-BURUNG PADA UMUMNYA. OBJEK PENDUKUNG KARYA SENI LOGAM INI BERUPA PEPohonAN, DEDAUAN, RANTING, BEBATUAN, SERTA BERUMPUTAN SESUAI DENGAN KEADAAN ALAM KEHIDUPAN BURUNG HANTU.

Lembar Keterangan Karya



Desain Banner



Ukuran 60 x160 cm