

# BENDA SENI DENGAN MENGGUNAKAN BAGIAN-BAGIAN SEPEDA BEKAS DI *LOUD GALLERY* BANJAR BATANANCAK, DESA MAS, KECAMATAN UBUD, KABUPATEN GIANYAR

I W. Gd. Adiartha, I W. Sudiarta, I Nym. Rediasa

Jurusan Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail : {[Adiarta490@gmail.com](mailto:Adiarta490@gmail.com)<sup>1</sup>, [Sudiartanik1969@yahoo.com](mailto:Sudiartanik1969@yahoo.com)<sup>1</sup>,  
[Polenkart@gmail.com](mailto:Polenkart@gmail.com)<sup>2</sup>} @undiksha.ac.id

## Abstrak

Penelitian ini membahas mengenai karya seni tiga dimensi yang berbahan bagian-bagian sepeda bekas di "*Loud Gallery*". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui; (1) dasar pemikiran serta metode mengenali potensi visual dan konstruktif bagian-bagian sepeda bekas menjadi bahan dalam pembuatan karya seni tiga dimensi; (2) alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan karya seni tiga dimensi; (3) proses pembuatan karya seni tiga dimensi; dan (4) jenis-jenis karya seni tiga dimensi berbahan dasar bagian-bagian sepeda bekas. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif.

Subjek penelitian ini adalah Proses Pembuatan karya seni tiga dimensi berbahan dasar bagian-bagian sepeda bekas. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah menggunakan metode observasi dan wawancara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa; (1) seniman berkarya dengan dasar pemikiran atau konsep dengan melihat lingkungan sekitar tempat tinggalnya. (2) alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan karya seni tiga dimensi antara lain: Gerinda, gunting plat, gunting besi, las listrik (elektroda), las asetilen (karbit), tang, palu, kuas, spait, meteran, ember dan mesin kompresor. Sedangkan bahan yang digunakan antara lain: Sepeda bekas (rangka sepeda, garpu depan sepeda, velg, stang, gir), besi, plat, cat besi merek *aclose super* dan merek *top color*, cat pewarna antik merek *poinner*, *thinner*, bensin, cairan anti karat dan cat *finising* merek *impra* dan merek *aqua lacquer*; (3) Adapun proses pembuatan karya yaitu: Pertama proses pemilihan bahan. Kedua proses pembuatan desain. Ketiga proses pembentukan: pembentukan badan, pembentukan kepala dan leher, pembentukan kaki, dan perakitan. Keempat proses *finising*, proses *finising* ada dua tahapan yaitu proses pengecatan dan pemberian pelapis bening (*clear*); dan (4) jenis-jenis hasil karya seni tiga dimensi berbahan dasar bagian-bagian sepeda bekas berbentuk binatang kuda. karya seni tiga dimensi berbentuk kuda memiliki gerak dan ukuran yang berbeda-beda, kuda vegasus (kuda yang memiliki tanduk dan sayap) dan binatang gajah

Kata-kata kunci: Karya seni tiga dimensi, sepeda bekas, kuda dan gajah

## Abstract

This study discusses the three-dimensional sculpture made from old bicycle parts in "*Loud Gallery*". This study aims to determine; (1) rationale and methods is to identify potential visual and constructive parts used bicycle becomes an ingredient in the manufacture of three-dimensional sculpture; (2) the tools and materials used in the manufacture of three-dimensional works of art; (3) the process of making three-dimensional sculpture; and (4) the kinds of three-dimensional sculpture made of used bicycle parts. This type of research is qualitative descriptive study.

The subjects were making process of three-dimensional works of art made from old bicycle parts. Methods of data collection is done using observation and interviews.

The results showed that; (1) The artist works with the basic ideas or concepts to see the neighborhood where he lived. (2) the tools and materials used in the manufacture of three-dimensional sculpture, among others: burrs, scissors plate, scissors iron, electric welding (electrodes), welding acetylene (carbide), pliers, hammer, brush, spait, meter, bucket and machinery compressor. While the materials used, among others: Bike former (bike frame, front forks bicycle, wheels, handlebars, gears), iron, plate, metal paint brand aclouse super and brand top color, paint dye antique brand poinner, thinner, gasoline, liquid anti rust and paint finishing Impira brand and brand aqua lacquer; (3) The manufacturing process works as follows: First, selecting materials. Second, the designing process. The third process is formating: the formating the body, the formating the head and neck, the formating the foot, and assembly. Fourth finishing process, there are two steps, namely the process of painting and giving clear; and (4) the kinds of three-dimensional works of art made from old bicycle parts are animal-shaped horse. three-dimensional sculpture has a horse-shaped motion and different sizes, Vegasus horse (a horse with a horn and wings) and some elephants

Key words: three-dimensional art work, old bicycle, horse and elephant

## PENDAHULUAN

Perkembangan patung di Bali dimulai sejak zaman prasejarah, sebelum adanya pengaruh kebudayaan Hindu ke Bali. Pernyataan ini diperkuat oleh hasil dari peninggalan-peninggalan patung yang terdapat di beberapa tempat di Bali. Sebelum masuk lebih dalam mengenai perkembangan seni patung, ada baiknya mengetahui secara singkat mengenai patung. Menurut Widia dkk (1990/1991:1) sebelum kemerdekaan telah banyak para sarjana terutama sarjana Barat mengatakan bahwa dalam kebudayaan Bali, seni patung ini termasuk seni pahat, yang meliputi seni patung dan seni relief. Tidak hanya itu lebih jauh para sarjana ini mengatakan patung yang terdapat di Bali yang dapat diuraikan menjadi dua. Pengklarifikasian ini disesuaikan dengan alam Bali. Pembagian tersebut ialah: (1) arca : hasil seni patung yang dipergunakan dalam upacara keagamaan, dan (2) seni patung : patung-patung yang hanya bersifat hiasan semata. Bukti-bukti konkret membenarkan bahwa perkembangan patung di Bali berawal dari zaman prasejarah berada di beberapa tempat di Bali. Beberapa patung sederhana telah ditemukan di beberapa tempat antara lain: patung ditemukan di Desa Poh Asem Kecamatan Seririt, dua buah patung di Desa Depeha Kecamatan Kubutambahan dan patung batu besar dan tinggi disebut Bhatara Da Tonta atau Ratu Pancering Jagat terdapat di Desa Trunyan. Berdasarkan penemuan bukti ini perkembangan seni patung di Bali setelah mendapat pengaruh kebudayaan Hindu diklasifikasikan sebagai berikut: (1) Masa Hindu Bali, (2) Masa Bali Kuna, (3) Masa Majapahit, dan (4) Masa Kontak Dengan Dunia Barat (modern)

Pembuatan patung biasanya menggunakan bahan batu, kayu, beton, logam dan lain sebagainya. Patung batu secara umum menggunakan jenis batu padas, batu marmer, batu hijau dan batu andesit. Sementara itu patung dengan bahan kayu, baik itu kayu jati, kayu cepaka, kayu nangka dan lain sebagainya memiliki sifat yang lebih kuat dibandingkan batu.

Patung beton menggunakan kerangka yang dapat memastikan memiliki ketahanan yang baik. Patung logam ini dibuat dengan teknik las. Patung logam memiliki ketahanan yang baik layaknya patung beton akan tetapi logam lebih ringan dari pada beton.

Pada beberapa tahun terakhir ini penggunaan teknik las semakin banyak dipergunakan dalam pembuatan patung maupun kerajinan yang berbahan logam dan besi. Prosesnya secara sederhana dilakukan dengan cara memotong logam atau besi sesuai dengan kebutuhan kemudian digabungkan. Penggabungan inilah menggunakan teknik las. Hal tersebut nampaknya tidak dilakukan oleh I Putu Suarjana. Seperti karyanya yang dipajang di *gallery "Loud"* miliknya tampak mengabaikan proses pengerjaan karya logam pada umumnya. Suarjana yang lebih dikenal dengan Gepeng menggunakan pendekatan yang berbeda dalam membuat karya seni tiga dimensi. Karya Gepeng dibuat dengan cara memanfaatkan bentuk dari bagian-bagian sepeda bekas itu sendiri, bukan merubah bentuknya. Pembuatan dengan cara ini membutuhkan kejelian, ketepatan dalam memilih bagian-bagian dari sepeda yang akan digunakan. Membutuhkan imajinasi yang kuat dari pembuatnya dalam merekonstruksi karya.

Tampilan dari karya yang unik di "*Loud Gallery*" adalah awal ketertarikan peneliti. Pada karya ini tampak jelas menggunakan bagian-bagian sepeda tanpa merubah bentuknya dan dimana Gepeng membuat karyanya, Gepeng juga sekaligus menjaga lingkungan dari limbah sepeda.

Harapan dari penelitian ini adalah dengan mengetahui cara berfikir atau pemikiran awal pembuatan karya serta mengetahui cara pembuatan dapat memberikan rangsangan pada pembacanya. Rangsangan yang diharapkan adalah (1) dapat memberikan cara berfikir yang lebih luas dalam membuat karya baru, (2) dengan mengetahui proses dapat membuat karya yang sama maupun sejenis, dan (3) membuka peluang usaha sejenis.

Dari pembahasan di atas maka penelitian ini menggunakan judul "Benda

Seni dengan Menggunakan Bagian-Bagian Sepeda Bekas di “*Loud Gallery*” Banjar Batanacak, Mas, Ubud, Gianyar”. Penelitian ini membatasi diri pada pikiran awal pembuatan karya, alat, bahan serta proses pembuatan dan jenis-jenis karya yang terdapat di “*Loud Gallery*”.

Di perusahaan ini hanya mengerjakan produk tempat lampu saja akan tetapi bentuk dan ukurannya bermacam-macam. Salah satunya adalah hiasan lampu berbahan anyaman rotan. Disini lampu bukan lagi sekedar alat penerang biasa, tetapi juga memiliki nilai artistik. Hal yang paling menarik perhatian penulis adalah modifikasi teknik maupun bahan yang digunakan di “*Transit Bali Art Shop*” sehingga menjadikan produk yang dihasilkan sangat variatif.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi deskriptif. Penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif merupakan suatu paradigma penelitian untuk menggambarkan, meringkas, dan mendeskripsikan berbagai peristiwa, kondisi dan situasi, perilaku orang atau suatu keadaan pada tempat tertentu secara rinci dan mendalam dalam bentuk narasi atau deskriptif. Sasaran penelitian adalah pemilik dari “*Loud Gallery*” yaitu Bapak Gepeng dan 4 karyawan, lokasi penelitian di banjar Batanacak, Mas, Ubud, Gianyar. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode dan teknik observasi dan wawancara. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisa dengan menggunakan teknik Analisis domain pada umumnya dilakukan untuk memperoleh gambaran yang umum dan menyeluruh tentang situasi sosial yang diteliti atau objek penelitian (Sugiyono, 2007:349). dan analisis taksonomi adalah analisis terhadap keseluruhan data yang terkumpul berdasarkan domain yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2007:356).

#### **PEMBAHASAN**

1. Dasar pemikiran Gepeng menggunakan bagian-bagian sepeda bekas menjadi karya seni tiga dimensi adalah adanya pengaruh lingkungan tempat tinggalnya yang sangat kuat. Diawali dengan membuat suatu konsep dalam tugasnya sebagai mahasiswa di Institut Seni Indonesia (ISI) Jogjakarta. Ia melihat di sekeliling tempat tinggalnya banyak terdapat sampah-sampah non organik. Sehingga muncul pemikiran atau konsep untuk memanfaatkan sampah-sampah tersebut sebagai suatu karya seni. Dari tahun 2010 - 2014 Gepeng bereksperimen membuat karya patung dengan memanfaatkan sampah-sampah non organik seperti kaleng bekas, aluminium bekas film percetakan dan sepeda bekas. Tahun 2013 Gepeng mencoba membuat karya seni tiga dimensi dari bahan dasar sepeda bekas dengan alasan banyaknya sampah sepeda dan kontruksi yang dimiliki sepeda bekas tersebut. Bentuk yang dibuat pertama kali dengan menggunakan sepeda bekas adalah binatang kuda. Pada tahun 2014 Gepeng melanjutkan berkarya di Bali dan membuka *gallery* yang dengan nama *Loud Gallery*. *Gallery* yang ia bangun tersebut merupakan tempat pemasaran utama karya-karyanya. Bahan utama yang ia gunakan dalam pembuatan karya Gepeng yaitu sepeda bekas di dapatkan di Jogjakarta, Semarang dan di Solo.
2. Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan karya seni tiga dimensi. Adapun alat-alat yang digunakan dalam proses pembuatan karya seni tiga dimensi hingga proses *finishing* antara lain: Gerinda, gunting plat, gunting besi, mesin las listrik (elektroda), las asetilen (karbit), tang, palu, meteran, ember, alat membengkokkan besi kuas, spait dan mesin kompresor. sedangkan bahan yang digunakan dalam proses

pembuatan karya seni tiga dimensi adalah: rangka sepeda, velg, stang, gir, besi, plat, cat besi (merek *top color* dan merek *aclouse super*), *thinner*, cairan anti karat dan cat *finishing* (merek *impra* dan merek *aqua lacquer*).

3. Proses pembuatan karya seni tiga dimensi.

Dalam proses pembuatan karya seni tiga dimensi ini memiliki beberapa Tahapan yaitu:

1). Pemilihan bahan.

Kegiatan melihat bahan-bahan ini merupakan penentu dari sketsa yang akan dibuat, melihat dan merespon bahan-bahan sepeda bekas yang ada. Sketsa dibuat setelah Gepeng merekonstruksi dalam pikirannya mengenai bagian-bagian sepeda yang diperlukan sehingga dapat menyerupai bentuk kuda. Bagian-bagian yang pasti dipergunakan dalam pembuatan karya seni berbentuk kuda adalah velg, rangka, stang, garpu depan sepeda dan gir.

2). Pembuatan desain

Gepeng dalam proses pembuatan sketsa melihat secara langsung bahan-bahan sepeda bekas yang ada. Proses pertama melihat bahan dan proses kedua membuat sketsa merupakan dua proses yang tidak dapat dipisahkan.

Proses pembuatan karya ini hanya pada bentuk kuda. Berdasarkan rekonstruksi yang dilakukan oleh Gepeng, bagian-bagian sepeda bekas yang dipergunakan dalam membuat karya seni berbentuk kuda adalah: (1) rangka sepeda: rangka sepeda digunakan menjadi kaki binatang; (2) Velg: velg sepeda cocok digunakan pada bagian badan atau tubuh binatang, dikarenakan velg sepeda yang berbentuk lingkaran sehingga dapat mencapai bentuk-bentuk yang memiliki volume; (3) stang: stang sepeda di pergunakan pada bagian kepala binatang; (4) garpu depan sepeda digunakan menjadi kaki bintang dan (5) gir: untuk pembuatan mata

binatang, bagian dari sepeda yang digunakan adalah gir.

3). Proses pembentukan karya

Pada umumnya teknik sambungan yang dipakai pada karya seni tiga dimensi berbahan besi adalah sambungan las. Kelebihan kontruksi sambungan las adalah karya memiliki bentuk yang rapi, ringan dan pengerjaan kontruksi relatif lebih cepat. Adapun tahapan yang dilakukan pada proses pembentukan karya yaitu:

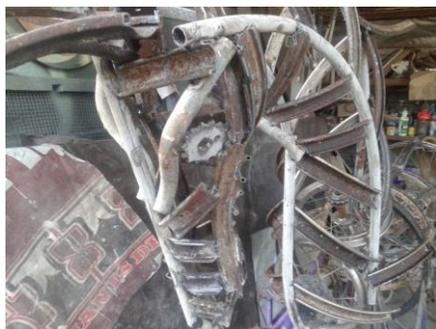
1).Proses pembuatan badan

Pembuatan badan kuda hanya menggunakan satu bagian dari sepeda bekas yaitu velg, sementara bahan lainnya adalah besi pipa. Besi pipa merupakan bahan pertama yang diolah pada pembuatan bagian tubuh kuda. Besi pipa dipotong menggunakan gerinda dan dibengkokkan sesuai pola yang diperlukan untuk menyerupai tubuh kuda. Besi pipa dibengkokkan dengan alat khusus yang dibuat untuk mempermudah membengkokkan besi. Besi pipa dalam hal ini digunakan sebagai rangka. Velg di potong sesuai dengan ukuran yang diinginkan. Dan velg yang masih utuh digunakan untuk mencapai volume. Setelah bahan dipotong dan di bengkokkan sesuai dengan ukuran yang diinginkan, dilanjutkan dengan proses pengelasan menggunakan las listrik (elertroda).



Gambar bentuk badan karya sudah jadi  
Foto : I Wayan Gede Adiartha

2).Proses pembuatan kepala dan leher. Hal pertama dilakukan adalah pemotongan bahan, bahan yang digunakan pada proses ini adalah velg, stang, gir dan besi pipa. Setelah keseluruhan bahan-bahan dipotong maka tahap selanjutnya adalah perakitan antara bahan-bahan tersebut yang menggunakan dua jenis las, yaitu memakai las asetilen (karbit) dan las listrik (elektroda). Tahapan pertama adalah membuat pola kepala menggunakan bahan velg dan besi pipa yang dilas menggunakan las asetilen (karbit). Penggunaan las asetilen ini berdasarkan pertimbangan bahan besi pipa yang dilas. Bahan besi pipa yang sambungan sedikit. Las asetilen digunakan bertujuan untuk memberi daya rekat yang lebih kuat. Setelah selesai membuat pola kepala maka tahap selanjutnya adalah perakitan menggunakan teknik las listrik (elektroda). Bagian dari sepeda yang dimanfaatkan untuk membentuk bagian pipi, hidung, dahi serta leher kuda adalah bagian velg. Pada mata kuda menggunakan gir sepeda.



Gambar kepala dan leher karya  
Foto : I Wayan Gede Adiartha

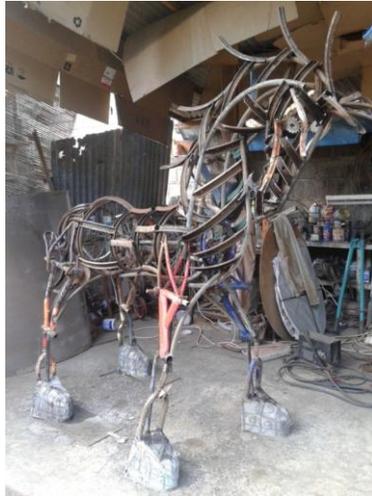
3).Proses pembuatan kaki karya Terlebih dahulu dilakukan pemotongan rangka sepeda bekas dan garpu depan sepeda bekas menggunakan mesin gerinda.

Proses pemotongan ini sangat memperhatikan bentuk asli dari rangka sepeda dan garpu depan sepeda, sehingga memiliki kemiripan dengan bentuk kaki binatang kuda yang sesungguhnya. Dan pengelasan bagian kaki menggunakan las listrik (elektroda).



Gambar kaki karya  
Foto : I Wayan Gede Adiartha

4).Proses perakitan. Pada proses perakitan karya membutuhkan sambungan/konstruksi yang kuat. Pertama yang dilakukan adalah bagian kaki kiri disambungkan dengan bagian badan dengan posisi karya tertidur. Sambungan dilakukan dengan menggunakan las listrik (elektroda). Setelah kaki yang kiri depan dan belakang tersambung dengan bagian badan, karya digantung dengan memakai kawat. Hal ini bertujuan untuk mempermudah pada saat pencapaian keseimbangan antara kaki karya serta mempermudah pencapaian gerak kaki sesuai dengan sketsa yang telah dibuat. Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan bagian ekor yang terbuat dari velg. Proses pembuatan telapak kaki karya (sepatu kuda) menggunakan bahan plat dan besi padat untuk membuat rangka.



Gambar bentuk karya sudah jadi  
Foto : I Wayan Gede Adiartha

#### 8). Proses *finishing*

Dalam proses *finishing* pembuatan karya seni tiga dimensi hal yang pertama dilakukan adalah memberikan cairan anti karat ke seluruh bagian karya, setelah cairan anti karat kering dilanjutkan pemberian warna dan pemberian pelapis bening (*clear*).

##### 1).Pemberian cairan anti karat.

Pemberian cairan anti karat pada karya dilakukan setelah selesai di proses pembentukan. Tujuan pemberian cairan anti karat adalah untuk melindungi besi dari karatan. Sebelum memberikan cairan anti karat karya dibersihkan terlebih dahulu menggunakan sikat besi bertujuan untuk membersihkan sisa debu atau tanah dan oli yang masih menempel pada bagian-bagian sepeda. Penerapan cairan anti karat dilakukan dengan menggunakan alat berupa kuas ke seluruh permukaan karya dan membutuhkan waktu  $\pm 30$  menit untuk menunggu cairan ini kering.

##### 2).Proses Pewarnaan. Pada proses pewarnaan, ada dua jenis warna yang dibuat yaitu warna *glowsy* (warna berkesan mengkilap) dan warna antik (warna berkesan tua). Proses pewarnaan ini

menggunakan dua tahapan yaitu tahapan yang pertama menggunakan teknik blok dan yang kedua menggunakan teknik abur. Teknik blok dapat diterapkan dengan menggunakan alat manual dan alat mesin. Istilah blok merupakan pengecatan yang menutup seluruh bagian karya dengan pewarnaan yang merata dan rapi. Teknik abur adalah teknik pengecatan dengan hasil pengecatan yang bergradasi dari warna tebal berarsir-arsir menipis. Istilah arbur merupakan istilah lokal yang umumnya digunakan sebagai salah satu proses melukis tradisional Bali. Bertujuan untuk membuat kesan gelap terang dengan cara mengatur peralihan warna dari tebal ke tipis. 1). Pewarnaan warna *glowsy* (warna berkesan mengkilap) menggunakan cat besi (merek *top color*) berwarna hitam yang diterapkan dengan spait dan mesin kompresor, dan dilanjutkan dengan penerapan cat besi (merek *aclouse super*) berwarna tembaga menggunakan alat kuas. 2). Pewarnaan warna antik (warna berkesan tua) menggunakan cat besi (merek *top color*) berwarna putih yang diterapkan dengan spait dan mesin kompresor, dan dilanjutkan dengan penerapan warna antik (merek *pioneer*) diterapkan pada karya dengan teknik blok menggunakan alat kuas dan menghapus cat pewarna antik (merek *pioneer*) dengan menggosokkan kain berisi cairan bensin pada karya yang telah di cat blok sebelumnya, sehingga akan muncul kesan antik pada karya.

##### 3) Pemberian pelapis bening (*clear*) bertujuan untuk memberi kesan mengkilap pada karya dan menambah kualitas warna pada

karya. Pada tahapan pemberian *clear* menggunakan cat merek *impra* dan cat merek *aqua lacquer*. 1) Cat *impra* diterapkan pada tampilan karya yang berwarna *glowsy* (warna berkesan mengkilap) dengan menggunakan alat spait dan kompresor dan 2) cat *aqua lacquer* diterapkan pada tampilan karya yang berwarna antik (warna berkesan tua) dengan menggunakan alat kuas.

4. Jenis-jenis karya seni tiga dimensi dengan memanfaatkan bahan bagian-bagian sepeda bekas.

- 1) Karya kuda merupakan karya Gepeng yang pertama berbahan dasar bagian-bagian sepeda bekas, besi dan plat. Karya kuda ini banyak memiliki variasi ukuran dan gerak antara karya kuda yang satu dengan yang lain. Selain itu ada juga karya kuda vegasus (kuda yang ditambahkan sayap dan tanduk).

a).Karya kuda ukuran besar.



Gambar karya kuda ukuran besar  
Foto : I Wayan Gede Adiartha

Karya kuda diatas berukuran A= panjang karya 290cm, B= tinggi karya 240cm, C= lebar karya 100 cm.

b).Karya kuda ukuran kecil



Gambar karya kuda ukuran kecil  
Foto : I Wayan Gede Adiartha

Karya kuda diatas berukuran A= panjang karya 200cm, B= tinggi karya 180cm, C= lebar karya 80cm.

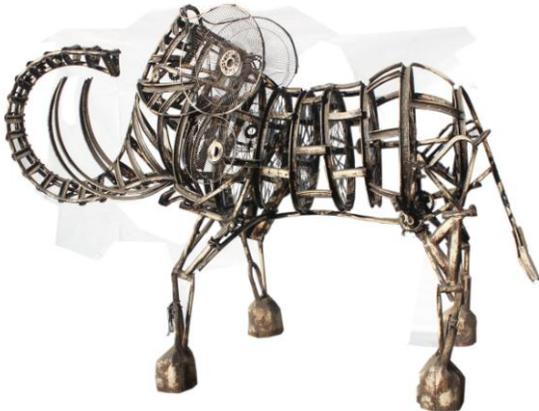
c).Karya kuda Vegasus



Gambar karya kuda vegasus  
Foto : I Wayan Gede Adiartha

Karya kuda diatas berukuran A= panjang karya 200cm, B= tinggi karya 180cm, C= lebar karya 80cm, panjang sayap= 120 cm.

- 2). Karya berbentuk binatang gajah merupakan karya kedua dari Gepeng. Pada karya ini memiliki sedikit perbedaan bahan dengan karya kuda, dimana karya binatang gajah memakai bahan tutup kipas angin bekas pada bagian telinga gajah.



Gambar karya gajah  
Foto : I Wayan Gede Adiartha

Karya berbentuk gajah yang berukuran  
P= 252cm, L=80cm, T= 160cm

## SIMPULAN

1. Dasar pemikiran Gepeng menggunakan bagian-bagian sepeda bekas menjadi karya seni tiga dimensi adalah adanya pengaruh lingkungan tempat tinggalnya yang sangat kuat. Diawali dengan membuat suatu konsep dalam tugasnya sebagai mahasiswa di Institut Seni Indonesia (ISI) Jogjakarta. Ia melihat di sekeliling tempat tinggalnya banyak terdapat sampah-sampah non organik. Sehingga muncul pemikiran atau konsep untuk memanfaatkan sampah-sampah tersebut sebagai suatu karya seni.  
Dari tahun 2010 - 2014 Gepeng bereksperimen membuat karya patung dengan memanfaatkan sampah-sampah non organik seperti kaleng bekas, aluminium bekas film

percetakan dan sepeda bekas. Tahun 2013 Gepeng mencoba membuat karya seni tiga dimensi dari bahan dasar sepeda bekas dengan alasan banyaknya sampah sepeda dan konstruksi yang dimiliki sepeda bekas tersebut. Bentuk yang dibuat pertama kali dengan menggunakan sepeda bekas adalah binatang kuda. Pada tahun 2014 Gepeng melanjutkan berkarya di Bali dan membuka *gallery* yang dengan nama *Loud Gallery*. *Gallery* yang ia bangun tersebut merupakan tempat pemasaran utama karya-karyanya. Bahan utama yang ia gunakan dalam pembuatan karya Gepeng yaitu sepeda bekas di dapatkan di Jogjakarta, Semarang dan di Solo.

2. Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan karya seni tiga dimensi adalah:

- Alat

Gerinda, gunting plat, gunting besi, mesin las listrik (elektroda), las asetilen (karbit), tang, palu, meteran, ember, alat membengkokkan besi kuas, spait dan mesin kompresor.

- Bahan

rangka sepeda, velg, stang, gir, besi, plat, cat besi merek *top color* dan merek *aclouse super, thinner*, cairan anti karat dan cat *finishing* merek *impra* dan merek *aqua lacquer*.

3. Proses pembuatan karya dengan memanfaatkan bagian-bagian sepeda bekas di *loud gallery* banjar Batanacak, desa Mas, kecamatan Ubud, kabupaten Gianyar di mulai dari tahap pembuatan sampai dengan tahap *finishing* adalah :

- a) Pertama yang dilakukan adalah pemilahan bahan baku pembuatan karya seni tiga dimensi. Pemilihan

bahan baku sangat penting dan sangat menentukan kualitas dari karya yang dibuat.

- b) Tahapan kedua yang dilakukan adalah pembuatan sketsa yang bertujuan untuk membuat desain awal yang nantinya akan dituangkan kedalam bentuk nyata (tiga dimensi).
  - c) Selanjutnya dilanjutkan pada tahapan ketiga yaitu tahapan pembentukan karya seni tiga dimensi. Tahapan pembentukan menggunakan konstruksi las. Pada tahapan ini memiliki beberapa tahapan, diantaranya: (1) proses pembuatan badan dan ekor; (2) proses kepala dan leher; (3) proses pembuatan kaki; (4) proses perakitan.
  - d) Tahapan terakhir adalah proses *finishing*. Proses ini tergolong sangat penting karena menentukan hasil akhir dari pada karya.
4. Jenis-jenis hasil karya seni tiga dimensi dengan memanfaatkan bagian-bagian sepeda bekas di *loud gallery* banjar Batanacak, desa Mas, kecamatan Ubud, kabupaten Gianyar adalah jenis karya berbentuk tiga dimensi. Berbentuk binatang kuda yang memiliki berbagai jenis ukuran, kuda vegasus dan binatang gajah. Keseluruhan karya yang dibuat olehnya menggunakan bahan baku dari barang bekas, yaitu bagian-bagian dari sepeda bekas, kaleng bekas aluminium bekas film percetakan dan benda elektronik bekas.

## SARAN

Melalui penelitian ini penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada para pengrajin diharapkan agar dalam proses pembuatan seni kerajinan anyaman hiasan lampu ini hendaknya mengadakan inovasi terhadap bentuk produk yang lebih bervariasi. Selain itu teknik menganyam sebaiknya lebih dikembangkan lagi agar ada kreasi baru yang ditampilkan. Untuk mendukung kelancaran dalam penjualan sebaiknya perusahaan memiliki buku daftar jenis produk dan harga yang dijual, agar mempermudah konsumen dalam memilih produk yang diinginkan.
2. Kepada peneliti selanjutnya yang akan mengangkat tentang kerajinan anyaman hiasan lampu diharapkan untuk menambah informasi dan kepustakaan terkait dengan teori, dan menambahkan aspek pemasaran produksi agar penelitian yang dihasilkan dapat menyentuh persoalan ekonomi.
3. Kepada Undiksha agar penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan perkuliahan khususnya seni patung di jurusan Pendidikan Seni Rupa. Sebagai gambaran mengenai penelitian seni patung *recycle*.

## Daftar Pustaka

- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Widia, Drs. I Wayan. dkk. 1990/1991. *Tinjauan Patung Sederhana Bali*, Direktorat Jendral Kebudayaan