

EKSPRESI JAM GADANG GAYA ILUSI OPTIK PADA KRIYA LOGAM

Alfian Nur¹

(Program Studi Kriya Seni ISI Padangpanjang, alfiann45@gmail.com, 085668960359)

Sumadi²

(Program Studi Kriya Seni ISI Padangpanjang, sumadi@isi-padangpanjang.ac.id, 081338028705)

Hendra³

(Program Studi Kriya Seni ISI Padangpanjang, hendra@isi-padangpanjang.ac.id, 081374247448)

ABSTRACT

Jam Gadang is a historic clock tower building located in the city of Bukittinggi. Jam Gadang has several unique and historical journey that is characteristic. This paper contains the concept of metal craft creation with optical illusion art. The method of creating works of art exploration, design, and creation of artwork. Artworks were created as interior decoration. The result of the concept contains three artworks; "Tiga Zaman", "Ampek" and "Brilliant". The all of artwork visualizes the uniqueness and historical values of Jam Gadang.

Keywords: metal art, jam gadang, optic illusion, expression

ABSTRAK

Jam Gadang adalah sebuah bangunan menara jam bersejarah yang terletak di kota Bukittinggi. Jam Gadang memiliki beberapa keunikan dan perjalanan sejarah yang menjadi ciri khasnya. Makalah ini berisi tentang konsep kreasi kerajinan logam dengan seni ilusi optik. Metode penciptaan karya seni eksplorasi, desain, dan penciptaan karya seni. Karya seni diciptakan sebagai dekorasi interior. Hasil dari konsep tersebut memuat tiga karya seni; "Tiga Zaman", "Ampek" dan "Brilian". Semua karya seni memvisualisasikan keunikan dan nilai sejarah Jam Gadang.

Kata kunci: kriya logam, jam gadang, ilusi optik, ekspresi

PENDAHULUAN

Kota Bukittinggi merupakan kota perjuangan dan penuh sejarah. Tempat lahirnya beberapa tokoh pendiri Republik Indonesia, di antaranya adalah Mohammad Hatta dan Assaat yang masing-masing merupakan proklamator dan pejabat presiden Republik Indonesia. Selain kota perjuangan, kota ini juga terkenal sebagai kota wisata. Objek wisata paling ramai dikunjungi adalah Jam Gadang, yang pada masa kolonial Belanda bernama *The Kurai Wilhelmina Tower* (<http://www.Bukittinggikota.go.id>).

Jam Gadang adalah bangunan menara yang menjadi ikon kota Bukittinggi. Bagian atas menara ini terdapat jam berdiameter besar, maka dari itu disebut Jam Gadang karena dalam bahasa Minangkabau,

“*Gadang*” berarti besar. Menara jam ini berada tepat di jantung kota, karena itu kota ini disebut juga sebagai Kota Jam Gadang (Marzuki, 2009: 15).

Selain menjadi pusat kota Bukittinggi, ada beberapa sejarah dan keistimewaan lainnya dari Jam Gadang. Pada batu informasi yang berada di depan menara jam tersebut dituliskan bentuk puncak menara Jam Gadang sudah mengalami 3 kali perubahan, pada zaman kolonial Belanda berbentuk kubah kerucut dengan hiasan patung ayam jago di atasnya, pada masa kolonial Jepang kubah diganti dengan bangunan segi empat dengan model atap tradisional Jepang dan masa kemerdekaan Indonesia atap diganti menjadi atap tradisional Minangkabau. Keistimewaan lain dari Jam Gadang yaitu dibangun tanpa

menggunakan besi penyangga serta adukan semen namun tetap kokoh hingga sekarang dan hanya menggunakan campuran batu kapur, putih telur dan pasir putih. Keunikan juga terletak pada angka empatnya, yakni tertulis IIII, bukan IV seperti penomoran Romawi kuno dan penggunaan angka pada menara jam bersejarah lainnya di dunia.

Jam Gadang bukan hanya sekedar bangunan menara jam biasa di pusat kota Bukittinggi. Perubahan, sejarah dan keistimewaan dari Jam Gadang tersebut juga menjadi identitas, karakteristik serta daya tarik Jam Gadang sebagai ikon kota Bukittinggi. Hal ini juga menjadi daya tarik dalam menciptakan karya seni dengan gaya ilusi optik.

Ilusi optik merupakan tipuan mata yang dapat diperoleh dari berbagai cara. Salah satunya ilusi sudut pandang, seperti pada karya piano Shigeo Fukuda yang dilihat dari sudut tertentu baru nampak bentuk objeknya tetapi jika dilihat dari sudut pandang yang tidak tepat maka hanya terlihat susunan tidak beraturan (Seckel, 2008: 9). Karya ilusi optik yang dibuat juga seperti itu, dapat berubah bentuk objeknya tergantung di mana posisi orang yang melihat. Efek perubahan bentuk tersebut yang menjadi daya tarik menggunakan ilusi optik, yang dapat mengekspresikan perubahan bentuk karya, dan dapat menjadi inovasi dalam dunia seni rupa.

Berdasarkan penjelasan tersebut, pada usulan penciptaan ini pengkarya menggunakan teknik ilusi optik dan mengekspresikan karakteristik Jam Gadang. Karya yang dibuat berupa tujuh karya logam dua dimensi. Menggunakan ilusi optik karya akan berubah bentuk dari tiga sudut pandang.

METODE

A. Metode Penciptaan

Metode penciptaan merupakan cara yang teratur dalam menciptakan karya seni. Penciptaan karya harus melakukan perencanaan yang baik dari awal mulai mencari ide, membuat rancangan, menentukan bahan, alat dan teknik karya yang dibuat. Penciptaan seni kriya dapat dilakukan

secara intuitif, tapi dapat juga melalui metode ilmiah yang direncanakan secara seksama, analitis dan sistematis. Terdapat tiga tahap penciptaan seni, yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan (Gustami, 2007: 329).

1. Eksplorasi

Eksplorasi adalah langkah-langkah awal yang dilakukan pengkarya, yakni penjelajahan menggali sumber ide melalui identifikasi, perumusan masalah dan penemuan gagasan. Langkah-langkah tersebut meliputi penggalian sumber ide penciptaan baik secara langsung di lapangan maupun pengumpulan data referensi mengenai tulisan-tulisan dan gambar yang berhubungan sehingga didapat kesimpulan berupa konsep karya yang dibuat (Gustami, 2007: 330).

Eksplorasi terhadap karya yang dibuat dilakukan dengan pengamatan di lapangan maupun studi pustaka. Pengamatan secara langsung dilakukan dengan mengunjungi Jam Gadang di Bukittinggi, mengambil dokumentasi foto, mencatat data pada batu informasi dan mencari data ke Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga kota Bukittinggi. Studi pustaka melalui penelusuran buku, karya tulis ilmiah dan internet sebagai sumber data.

2. Perancangan

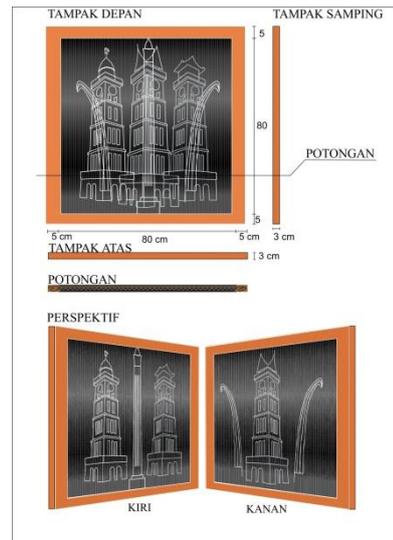
Perancangan merupakan tahapan penerapan ide atau gagasan berdasarkan acuan gambar yang diperoleh setelah melakukan observasi yang kemudian dituangkan dalam bentuk sketsa alternatif, lalu ditetapkan sketsa terbaik yang diwujudkan menjadi desain dan karya.

a. Gambar Acuan

Pada tahap perancangan terdapat juga gambar acuan yang menjadi acuan bagi dalam membuat desain. Gambar-gambar tersebut bisa diperoleh secara langsung maupun yang terdapat dalam buku, majalah dan internet. Berikut beberapa gambar acuan dalam penciptaan karya:



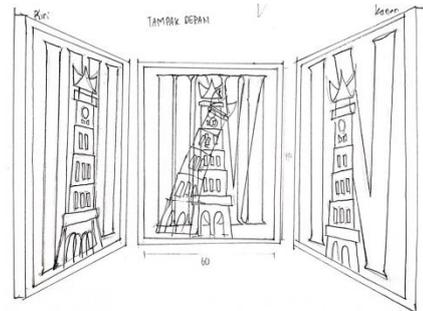
Gambar 3
Jam Gadang
(Foto: Alfian Nur, 2021)



Gambar 6
Gambar kerja karya 1
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

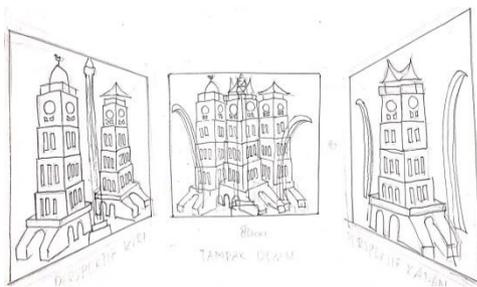


Gambar 4
Jam Gadang 3 Zaman
(Sumber gambar: <https://daerah.sindonews.com>)

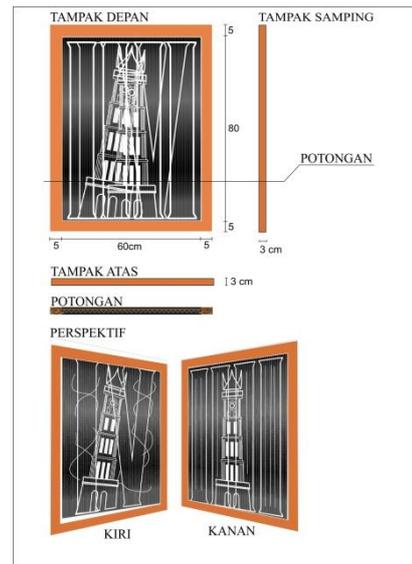


Gambar 7
Sketsa karya 2
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

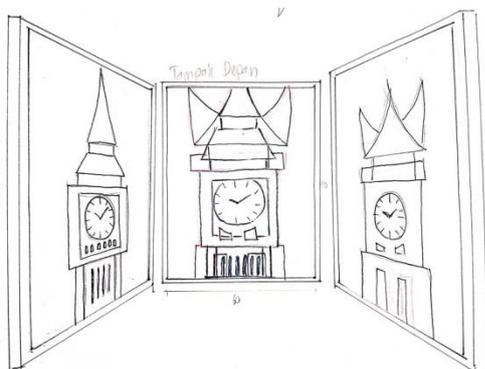
b. Desain karya



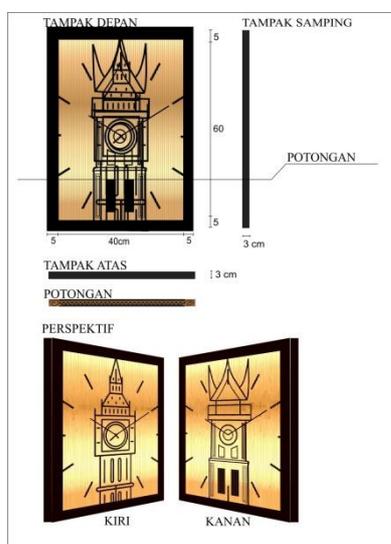
Gambar 5
Sketsa karya 1
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 8
Gambar kerja karya 2
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 9
Sketsa karya 3
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 10
Gambar kerja karya 3
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

B. Landasan Teori

Penciptaan karya seni memuat teori-teori yang diterapkan dalam perwujudan karya sehingga karya yang diciptakan dapat dipertanggungjawabkan secara keilmuan. Berikut beberapa landasan teori yang pengkarya terapkan pada penciptaan karya:

1. Tekstur

Tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan (Kartika, 2004: 107). Karya yang dibuat menggunakan pelat logam dikikis menggunakan air keras sehingga rasa permukaan logam yang halus dan licin tersebut memiliki bagian tinggi rendah dan terasa saat diraba.

Karya yang diciptakan berupa dua dimensi tetapi tidak terasa rata permukaannya. Pelat logam dilipat menjadi zig-zag dengan sudut 90° secara teratur dan berkelanjutan hingga mencapai ukuran media yang diinginkan. Permukaan pelat yang halus dan rata akan tadi menjadi terasa bertekstur naik turun atau memiliki tinggi rendah. Media pelat tersebut akan memiliki dua sudut pandang yaitu 45° ke kiri dan 45° kanan sehingga dapat menciptakan efek ilusi yang diterapkan.

2. Bentuk

Bentuk merupakan salah satu unsur seni rupa. Seperti yang dijelaskan (Kartika, 2017: 27-28) bahwa bentuk (*form*) merupakan organisasi atau satu kesatuan atau komposisi dari unsur-unsur pendukung karya. Bentuk (*form*) ada dua macam yang pertama *visual form* yaitu bentuk fisik dari sebuah karya seni atau satu kesatuan dari pendukung-pendukung karya seni tersebut. Kedua *special form*, yaitu bentuk yang tercipta karena adanya hubungan timbal balik antara nilai-nilai yang dipancarkan oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap tanggapan kesadaran emosionalnya

Visual form (bentuk fisik) pada karya yang diciptakan yaitu bentuk Jam Gadang itu sendiri dan semua bentuk objek yang terlihat secara visual pada karya. Bentuk yang terlihat pada karya berupa media logam, bingkai kayu dan objek Jam Gadang dengan objek pendukung visualnya.

Special form (bentuk spesial) pada karya yang diciptakan yaitu memiliki nilai filosofis, di mana pengkarya ingin menyampaikan kepada masyarakat karakteristik Jam Gadang, keunikannya dan perubahan seiring perjalanan sejarah. Makna pada bentuk tersebut dapat diinterpretasikan oleh orang yang melihat karya tersebut.

3. Fungsi

Fungsi berhubungan dengan kegunaan suatu karya. Keberadaan karya seni secara teoritis mempunyai tiga macam fungsi: diantaranya fungsi secara personal, fungsi sosial dan fungsi fisik (Kartika, 2017: 29).

Karya sebagai wujud ekspresi pribadi pengkarya dalam mewujudkan karakteristik Jam Gadang. Karya yang diciptakan juga berfungsi untuk memenuhi fungsi sosial, yakni dapat dinikmati oleh orang lain. Fungsi

fisik adalah segi nilai gunanya selain berfungsi sebagai hiasan pada interior ruangan juga memiliki nilai guna sebagai jam dinding dan lampu dinding.

4. Ekspresi

Seni sebagai ekspresi merupakan ungkapan seorang seniman yang dituangkan dalam karya seni lewat medium dan alat. Kondisi ini membuat orang berusaha melepaskan perasaan tersebut dengan melakukan sesuatu, ini disebut dengan ungkapan. Ungkapan untuk menyampaikan sesuatu atau menginformasikan kepada orang lain. Penyampaian informasi ini merupakan bentuk komunikasi dalam kesenian. Proses komunikasi dalam karya seni terdapat pada simbol-simbol atau lambang, artinya terjadi dialog antara seniman dengan penghayatnya (Kartika, 2017: 5-6). Karya yang dibuat untuk mengekspresikan diri dan memberi informasi tentang perubahan dan karakteristik Jam Gadang. Ungkapan melalui perubahan bentuk objek yang berbeda tergantung sudut pandang orang yang melihat karya tersebut.

5. Ilusi Optik

Karya yang diciptakan berupa karya ilusi optik. Ilusi optik itu terjadi ketika pandangan pengamat pada suatu objek tidak sama dengan atribut sebenarnya objek tersebut, bahwa rangsangan yang diterima mata, kemudian diproses oleh otak menyampaikan informasi yang berbeda dengan kenyataan sebenarnya (Witabora, 2012: 646). Ada beberapa jenis ilusi optik dan berbeda pula cara pembuatan agar tujuan ilusinya tercapai, seperti dijelaskan (Witabora, 2012: 647):

Secara kognitif, ilusi optik terbagi-bagi berdasarkan ilusi yang terjadi: (1) *ambiguous illusions* atau *figure / ground*, ilusi yang terjadi ketika lebih dari satu interpretasi visual muncul dalam waktu yang bersamaan; (2) *distorting / geometrical-optical illusions / anamorphosis*, ilusi yang terjadi yang bersifat distorsi suatu bentuk akibat penempatan, ukuran, sudut dari elemen geometris pembentuk visual tersebut; (3) *paradox illusions*, ilusi dari objek yang secara logika tidak masuk akal atau mustahil tapi bisa terlihat benar; dan (4) *fictions*, ilusi yang terjadi ketika kita melihat sebuah figur

walaupun sebenarnya pada kenyataannya tidak ada.

Jenis ilusi optik yang diterapkan adalah *distorting / geometrical-optical illusions / anamorphosis*. Ilusi yang timbul akibat distorsi atau pemutarbalikan fakta suatu bentuk karena penempatan, ukuran dan sudut dari elemen visual. Objek disusun sedemikian rupa dari sudut tertentu sehingga karya tersebut dapat terlihat secara anamorfosis. Anamorfosis adalah pembentukan yang mengalami perubahan, dari sudut pandang tertentu akan tampak normal (<https://kbbi.kemdikbud.go.id>). Karya yang dibuat dapat terlihat objeknya pada sudut 45° dari sebelah kiri dan kanan karya, jika dilihat dari depan terlihat tidak beraturan dan bertumpuk-tumpuk.

6. Estetika

Penciptaan karya seni tidak terlepas dari estetika atau keindahan. Seperti yang dijelaskan Monroe Beardsley dalam Kartika (2004: 148), ada tiga ciri yang menjadi sifat-sifat yang membuat indah dari benda-benda estetis diantaranya:

a. Kesatuan (*unity*), berarti bahwa benda estetis tersusun secara baik atau sempurna bentuknya.

b. Kerumitan (*complexity*), benda estetis atau karya seni yang diciptakan tidak sederhana, maupun unsur-unsur yang berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus.

c. Kesungguhan (*intensity*), suatu benda-benda yang estetis (baik) harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol yang menggambarkan suatu kesungguhan pada pengkaryanya.

Karya yang diciptakan memiliki nilai estetika kesatuan, kerumitan dan kesungguhan. Kesatuan pada karya yang dibuat yaitu terdapat pada kesatuan visual, penempatan dan lipatan plat yang menjadi ilusi secara konsisten. Penyusunan desain objek Jam Gadang secara teratur sesuai dengan proporsi dan komposisi. Kesatuan tema juga terwujud dari karya yang secara keseluruhan bertema Jam Gadang dan ilusi optik. Kerumitan diwujudkan dalam bentuk dan teknik pembuatan karya ilusi optik yang kompleks. Kesungguhan karya yang diciptakan dapat

dilihat dari pembuatan dengan tekun oleh pengkarya sendiri dari awal sampai tahap *finishing*. Melalui penciptaan karya yang rumit dan beberapa kali eksperimen sehingga menghasilkan karya yang indah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Penciptaan

Penciptaan karya kriya yang bernilai dan memiliki makna tentunya didasari dengan pokok pemikiran. Pemahaman dasar pikiran dan semua yang melatarbelakangi bentuk karya menjadi wujud ekspresi personal dalam proses penciptaan, dimana konsep adalah pokok pertama yang mendasari keseluruhan pemikiran (Susanto, 2011: 227). Pokok pertama yang mendasari penciptaan karya yaitu mengekspresikan karakteristik Jam Gadang dengan teknik ilusi optik pada kriya logam. Karya berbentuk dua dimensi dan diletakan pada dinding interior rumah atau bangunan.

Ide penciptaan karya bersumber dari Jam Gadang, dilatarbelakangi karena pengkarya berasal dari Bukittinggi dan sering melihat Jam Gadang serta tertarik dengan karakteristik dan keunikan dari Jam Gadang tersebut. Keunikan dan karakteristik berupa perubahan bentuk Jam Gadang terutama pada bagian atap yang sudah mengalami tiga kali perubahan saat zaman penjajahan Belanda, Jepang dan kemerdekaan Indonesia. Keunikan lain yaitu angka empat pada Jam Gadang yang tidak menggunakan angka Romawi biasa IV melainkan IIII.

Mesin Jam Gadang hanya ada dua di dunia, mesin yang satu lagi ada di menara jam Big Ben. Jam Gadang sering dimiripkan dengan Big Ben yang ada di London, Inggris. Tidak hanya serupa, mesin jam yang bernama Brixlion juga dibuat oleh Bernard Vortmann. (<https://www.cnnIndonesia.com>).

Menjadi pusat dari kota Bukittinggi merupakan keunikan selanjutnya dari objek wisata ini. Pembangunan dari Jam Gadang juga tidak biasa karena menggunakan adukan pasir putih, batu kapur dan putih telur sebagai bahan dan tidak menggunakan semen. Pada masa sekarang Jam Gadang juga mengalami beberapa perubahan terutama pada bagian

taman pedestriannya yang dahulu masih dikelilingi pohon rindang dan sekarang sudah berganti menjadi taman dan diganti pohon buatan yang berfungsi sebagai lampu. Pada tahun baru 2021 Jam Gadang juga terlihat tidak biasa karena ditutupi dengan kain putih agar masyarakat tidak merayakan tahun baru di Jam Gadang, selain menjadi keunikan dari Jam Gadang fenomena ini juga menjadi karakteristik warga kota Bukittinggi khususnya yang tidak dianjurkan merayakan tahun baru.

Hal tersebut memunculkan keinginan pengkarya mengekspresikan keunikan dari Jam Gadang tersebut serta untuk mengenalkan kembali Jam Gadang beserta perjalanan sejarahnya yang panjang. Menggunakan media pelat logam dengan teknik etsa serta menumbulkan ilusi optik. Ilusi optik digunakan untuk memperlihatkan perubahan dari Jam Gadang dari suatu zaman ke zaman lain serta juga memperlihatkan satu sisi dengan sisi lain yang berbeda tentang keunikan Jam Gadang tersebut.

Karya dibuat untuk mengekspresikan diri sebagai fungsi personal, serta fungsi sosial agar karya dapat dinikmati oleh orang lain. Terdapat juga fungsi fisik pada karya, yaitu dekorasi pada interior, serta ada karya yang berfungsi sebagai jam dinding dan lampu hias.

B. Proses Penciptaan

Proses penciptaan merupakan perwujudan dari desain yang sudah dipilih kemudian dijadikan karya. Sesuai ketentuan dari program studi kriya Seni, karya yang diwujudkan sebanyak tiga karya dari tujuh desain. Penciptaan karya menggunakan media aluminium dan tembaga. Karya yang diuraikan dalam bagian proses penciptaan ini adalah karya dengan media tembaga. Karya dengan media tembaga prosesnya yang lebih rumit dan panjang namun tetap menggunakan prinsip etsa yang sama dan dapat mewakili semua proses pada aluminium. Berikut ini merupakan uraian proses penciptaan karya:

1. Persiapan alat dan bahan.
2. Pemotongan bahan pelat.
Mulai dengan menggaris sesuai ukuran karya yang akan dibuat

kemudian dipotong menggunakan gunting pelat.



Gambar 11

Memotong Pelat

(Foto: Sri Pertiwi Mardhatillah, 2021)

3. Membuat garis vertikal pada media pelat. Membuat garis dengan jarak 1,5 cm. Garis-garis tersebut yang dilipat menjadi sudut 90° membentuk zig-zag pada media.



Gambar 12

Menggaris Pelat

(Foto: Sri Pertiwi Mardhatillah, 2021)

4. Pada media tembaga harus dipanaskan terlebih dahulu agar lebih lunak dan mudah untuk diolah, tetapi aluminium tidak perlu dipanaskan. Kemudian tunggu sampai dingin kembali agar dapat diolah.



Gambar 13

Memanaskan Pelat

(Foto: Alfian Nur, 2021)

5. Pelat yang telah dipanaskan dan ditunggu hingga dingin sudah tidak

kaku lagi serta mudah untuk mengolahnya. Melipat pelat menggunakan dua meja yang dirapatkan sehingga memiliki celah kecil sesuai ketebalan pelat. Dua meja itu dipaku agar tidak bergeser saat melipat pelat. Tekuk atau lipat membentuk sudut 90° ke kiri dan kanan. Mulai melipat dengan memasukan semua media ke celah tersebut kemudian lipat ke samping kiri lalu tarik ke atas sesuai garis lagi dan dilipat ke kanan. Proses tersebut diulangi sampai semua pelat dilipat berbentuk liku-liku.



Gambar 13

Melipat Pelat Tembaga

(Foto: Sri Pertiwi Mardhatillah, 2021)

6. Menyambungkan pelat tembaga dengan patri. Ukuran lebar media tembaga yang ada di pasaran adalah 36 cm sedangkan karya yang dibuat berukuran 40 cm. Maka dari itu diperlukan penyambungan pelat tembaga menggunakan patri bahan timah. Caranya dengan menggabungkan pelat tembaga yang akan dipatri terlebih dahulu, kemudian beri kawat timah dan panaskan timah hingga meleleh sehingga menyambungkan pelat tembaga.



Gambar 14

Patri Pelat Tembaga

(Foto: Alfian Nur, 2021)

7. Membersihkan kotoran hasil patri dengan cairan HCL. Setelah semua kotoran hilang kemudian bersihkan

cairan HCL dengan sabun agar tidak menimbulkan korosi pada tembaga.

8. Pembuatan Pola

Menggunakan lakban kertas untuk menutupi bagian yang tidak terkikis air keras. Lakban kertas ditempel pada pelat, kemudian digambar pola sesuai desain menggunakan spidol. Membuat pola ini harus benar-benar pas agar ilusinya tercapai. Menggambar pola dari sudut 45° sebelah kiri dan kanan karya untuk membuat objek menjadi tersambung dan berbentuk. Untuk media tembaga dan aluminium sama dalam proses membuat pola ini.



Gambar 15
Pembuatan Pola
(Foto: Alfian Nur, 2021)

9. Pembuatan cetakan dengan cara memotong pola pada lakban kertas. Lakban kertas yang sudah dibuat sesuai pola kemudian dipotong menggunakan pisau *cutter* bagian mana yang akan dibuang dan yang akan dipertahankan untuk melindungi pelat dari air keras. Proses pembuatan cetakan ini sama pada pelat tembaga dan aluminium.

Perbedaannya terdapat pada proses setelah ini, pelat aluminium bisa langsung dietsa setelah pola dilakban kertas terpotong sesuai pola, tetapi pelat tembaga tidak. Pelat tembaga harus ditutupi dengan cat semprot untuk melindungi dari air keras. Lakban kertas tidak cukup kuat menahan air keras pada etsa tembaga karena prosesnya yang lama. Jadi fungsi lakban kertas yang telah dipotong dan dibentuk adalah untuk mencetak

pola cat semprot warna hitam.



Gambar 15
Pembuatan Cetakan Etsa
(Foto: Sri Pertiwi Mardhatillah, 2021)

10. Sebelum pewarnaan cat semprot hitam dan proses etsa, lubangi dulu bagian tengah tembaga. Menggunakan gerjagi *scroll* manual untuk tempat letak mesin jam dindingnya karena karya tembaga ini berfungsi sebagai jam dinding.



Gambar 16
Pemotongan Untuk Tempat Jam
(Foto: Handrio, 2021)

11. Mengecat tembaga menggunakan cat semprot hitam. Setelah cat hitam ini kering lalu buka lakban kertas dan terlihat permukaan tembaga sesuai pola yang dibuat. Permukaan tembaga yang terlihat inilah yang akan dikikis oleh air keras dan bagian hitam akan terlindungi.
12. Proses etsa dimulai dengan mencampurkan bahan air keras. Perbandingan 1/3:1:3, HCL, *Feride Chloride* dan air hangat. Kemudian rendam tembaga yang akan dietsa pada cairan tersebut. perendaman dilakukan selama dua malam agar tembaga terkikis, sedangkan pada aluminium tidak perlu direndam dan hanya disiram 10 menit sudah terkikis.

13. Membuat lingkaran tengah tempat jam dengan memotong tembaga menggunakan gergaji *scroll* manual, selagi menunggu proses etsa tembaga yang direndam. Kemudian lingkaran tersebut dipatri pada karya tembaga setelah dietsa.
14. Mengamplas semua bagian cat hitam pada tembaga hingga muncul bagian logamnya lagi.
15. Kemudian cairan SN dikuaskan pada background agar mendapatkan warna gelap dari tembaga karena cairan SN adalah pewarna gelap untuk tembaga tanpa menghilangkan karakter logam dari tembaga.



Gambar 17
Pengolesan Cairan SN
(Foto: Sri Pertiwi Mardhatillah, 2021)

16. Pengamplasan objek karya agar lebih mengkilap cerah dan mendapatkan karakter logam tembaganya. Kemudian menggunakan mesin grafir atau menggores objek tembaga agar lebih berkesan mengkilap dan bertekstur pada tembaga seperti kilap gliter.



Gambar 18
Menggrafir Objek

(Foto: Alfian Nur, 2021)

17. Membuat bingkai dengan kayu surian yang dipotong dengan gergaji *miter saw*, kemudian rekatkan dengan lem kayu. Kayu kemudian diberi profil menggunakan mesin *router*. Terakhir warnai bingkai dengan pewarna kayu *woodstain candy brown* dan *dark mahony* sesuai warna pada desain.
18. *Finishing* karya menggunakan cat semprot *clear premium gloss* untuk media aluminium dan *clear doff* untuk karya dengan media tembaga. Lalu cat semprot *clear doff* untuk finishing bingkai karya.
19. Karya dengan fungsi seperti jam dan lampu dinding dipasang sebelum karya dirangkai pada bingkai. Mesin jam dinding dipasang pada tempat jamnya dan lampu LED dipasang pada bagian dalam bingkai.
20. Proses merakit karya pada bingkai dimulai dengan memotong triplek untuk penutup belakang. Kemudian letakan karya pada bingkai dan tutup dengan triplek menggunakan paku.

C. Deskripsi karya



Gambar 11
"Tiga Zaman" Plat Aluminium, 90x90 cm, 2021
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Karya berjudul Tiga Zaman pada gambar 11 merupakan perwujudan bentuk perubahan Jam Gadang pada masa kolonial Belanda, penjajahan Jepang, dan masa kemerdekaan Indonesia. Karya dibuat menghasilkan efek ilusi optik pada karya, sehingga karya dapat berubah bentuk tergantung di mana posisi melihat karya. Jika diamati dari depan terlihat dengan samar bentuk tiga Jam Gadang yang berdiri tegak dengan bentuk atap yang berbeda-beda. Tiga Jam Gadang itu terlihat berupa garis-garis bayang vertikal yang membentuk objek seperti tiga Jam Gadang yang saling rapat dan bertumpukan. Terdapat satu Jam Gadang yang lebih besar dari dua Jam Gadang lainnya yakni Jam Gadang pada posisi tengah yang atapnya berbentuk *gonjong*. Selain tiga bentuk Jam Gadang, juga terdapat bentuk dua *marawa* pada sisi kiri dan kanan yang juga saling berhimpitan dengan Jam Gadang di sisi kiri dan kanan. Satu lagi bentuk objek tiang beserta patungnya yang posisinya terletak di tengah-tengah karya dan juga bertumpukan samar bersama Jam Gadang yang di tengah.

Karya jika dilihat dari sudut 45° ke sebelah kiri maka akan berubah bentuk, akan terlihat jelas hanya dua Jam Gadang yaitu pada zaman Belanda berbentuk atap kubah dan pada zaman Jepang berbentuk atap kuil. Terdapat juga satu tiang dengan patung di atasnya yang berada di tengah kedua Jam Gadang. Bergeser ke sebelah kanan maka akan terlihat berubah lagi. Nampak jelas hanya ada satu objek Jam Gadang pada yaitu pada zaman kemerdekaan Indonesia yang atapnya sudah berganti menjadi atap *gonjong*. Terlihat jelas juga dua *marawa* yang berada disamping kiri dan kanan. Warna objek mempertahankan karakter logam aluminium yang putih. Diikuti warna hitam *background*, warna *candy brown* pada bingkai dan *finishing* mengkilap pada karya.

Garis-garis vertikal pada karya merupakan lipatan pembentuk ilusi optik yang diciptakan. Jam Gadang yang berbentuk tegak ditambah kesan garis vertikal memberi kesan kokoh. Warna hitam *background* yang membuat kesan mewah logam dan mempertegas bentuk objek karya karena kontras dengan objek utama. Pewarna *woodstain* oranye pada bingkai untuk

membuat bingkai lebih kontras dengan karya karena karya sudah dominan warna hitam pada *background*. Komposisi objek terpusat ditengah sebagai titik perhatiannya dengan proporsi seimbang kiri dan kanan walau bentuk berbeda tetapi ukurannya sama.

Bentuk-bentuk pada objek ini mengingatkan pada penikmat karya bahwa Jam Gadang telah ada sejak zaman penjajahan Belanda di Indonesia dan tetap berdiri kokoh hingga sekarang. Hal ini juga menyiratkan bahwa penjajahan di masa Belanda meski sudah ratusan tahun menjajah banyak memberi pendidikan, hadiah dan fasilitas bagi Indonesia, karena Jam Gadang ini merupakan salah satu hadiah dari ratu Belanda untuk dibangun di Indonesia.

Atap pada zaman Belanda berbentuk kubah gereja yang menginterpretasikan bangsa Belanda mayoritas penduduknya yang mayoritas katolik. Masa kekuasaan Jepang di Indonesia atap Jam Gadang berubah lagi seperti atap tradisional yang berbentuk kuil, yaitu tempat pemujaan dewa bagi orang Jepang yang meninterpretasikan juga bangsa Jepang tetap menjaga budaya timur dan kepercayaan mereka. Pada masa kemerdekaan Indonesia dipugar lagi menjadi atap *gonjong* dan dirawat dengan baik hingga sekarang. Atap *gonjong* menginterpretasikan budaya Minangkabau dalam bentuk Rumah Gadang. Pesan yang dapat diambil dari karya ini yaitu menjadi pribadi dan bangsa yang kokoh, menjaga kebudayaan, kepercayaan kepada tuhan, menghargai dan menjaga peninggalan sejarah, menjadi penguasa yang terbaik dalam memberikan kesejahteraan bagi rakyatnya dalam konsisi apapun.



Gambar 12

“Ampek” Plat Aluminium, 70 x 90 cm, 2021
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Karya kedua berjudul *Ampek* ini berarti empat dalam bahasa Minangkabau. Karya berupa karya seni ilusi optik. Jika dilihat dari sisi kanan terlihat Jam Gadang yang berdiri tegak vertikal seimbang diikuti bentuk angka empat Romawi (III) yang berbentuk empat tiang pada bangunan kuno Romawi. Pindah ke sebelah kiri berubah bentuk yaitu menggambarkan angka IV yang dijajari tanaman merambat dan Jam Gadang yang dibuat miring diagonal. Jika dilihat dari depan maka semua objek dari sebelah kiri dan kanan terlihat bertumpuk-tumpuk. Warna menggunakan warna putih aluminium yang masih memperlihatkan karakter logam. Latar belakang menggunakan warna hitam dan bingkai berwarna *candy brown*.

Karya dari sebelah kanan mengekspresikan angka empat pada Jam Gadang yang tidak menggunakan IV tetapi III yang menurut sejarah pada zaman dahulu angka empat Romawi memang seperti itu yang disimbolkan dengan empat buah tiang Romawi kuno. Angka III dapat menyeimbangkan dengan angka yang lain daripada IV karena ini berdasarkan sejarah pemerintahan raja Louis XIV dari Perancis yang meminta IV diganti menjadi III pada

jam dengan alasan keseimbangan. Tanaman merambat dari sisi sebelah kiri mengesankan bentuk yang lebih dinamis pada karya dan memberi kesan tidak dipakainya angka IV pada Jam Gadang karena menggunakan III sebagai penunjuk angka empat. Kesan tidak seimbang yang juga ditimbulkan oleh kemiringan dari Jam Gadang. Warna *background* hitam memberikan kesan mewah pada logam dan tegas jika dipadukan dengan warna putih mengkilap aluminium.

Karya ini berfungsi sebagai lampu hias kerana itu menggunakan lampu LED dengan warna biru pada bagian atas dan bawah. Warna biru pada lampu juga berkesan jauh, dingin dan kontras dengan warna bingkai karya yang berwarna oranye. Karya ini selain fungsional juga dapat ditafsirkan sebagai masyarakat yang telah mulai jauh dan lupa dengan ilmu sejarah, peninggalan sejarah dan budaya. Karya diberi judul *Ampek* berangkat dari budaya minangkabau yang serba *ampek* (empat). Masyarakat Minangkabau menyebut orang yang tidak *tau di nan Ampek* (tahu di nan empat) sebagai orang tidak beradat berbudaya dan merupakan hukuman moral bagi orang tersebut (Ilyas, 1999: 15). *Kato nan ampek* adalah salah satu contoh dari *tau di nan ampek*. Pertama kata mendatar merupakan komunikasi yang digunakan sehari-hari dengan teman sebaya biasanya bercampur canda, tawa dan lelucon. Kedua kata melereng digunakan saat berbicara dengan orang yang disegani, sesama orang dewasa, berbicara dengan ipar, menantu dan sebagainya. Ketiga kata mendaki digunakan saat berbicara dengan orang yang lebih dihormati, kalimatnya harus teratur, formal dan sopan. Terakhir kata menurun digunakan saat berbicara dengan orang yang statusnya lebih rendah, misalnya orang tua dengan anak atau kepala kantor dengan stafnya. Jadi karya ekspresi Jam Gadang judul *Ampek* ini tidak hanya sebagai karya fungsional lampu dinding tapi juga menyampaikan informasi dan memiliki makna tersirat pada karya.



Gambar 13
 “Brilian” Plat Aluminium, 70 x 50 cm, 2021
 (Sumber: Dokumentasi pribadi)

Karya ketiga berjudul *Brilian* dengan media pelat tembaga. Terinspirasi dari nama *Brixlion* yang merupakan nama mesin Jam Gadang dan *Big Ben* di Inggris. Kedua mesin ini sama-sama dibuat di Jerman lebih tepatnya pabrik *Vortmann Recklinghausen*. Karya ini berbentuk gabungan antara Jam Gadang dan *Big Ben* jika terlihat dari depan maka akan bertumpuk karena menggunakan ilusi optik. Jika dari samping kiri berubah dan terlihat *Big Ben* saja dan jika dilihat dari kanan sebelah berubah lagi baru terlihat Jam Gadang saja. Karya ini berfungsi sebagai jam dinding maka dari itu terdapat penunjuk jam berupa garis dengan sudut masing masing 30° dari tengah sesuai penomoran jam.

Bentuk dari Jam Gadang dan *Big Ben* sering disamakan karena sama-sama menara jam dan menggunakan mesin yang sama. Karya dibuat fokus kedua objek terletak di tengah. Penunjuk angka jam juga mengesankan karya fokus ke bagian tengah dan seimbang. Warna memperlihatkan bagian latar belakang gelap dan kontras dengan warna cerah tembaga pada bagian yang dietsa. Bingkai diwarnai *woodstain* gelap agar

bingkai tidak lebih mencolok dari karya yang dominan warna gelap.

Garis-garis penunjuk angka jam ini berkesan seperti bendera Britania Raya berupa persilangan garis vertikal, horizontal dan diagonal. Hal ini dikarenakan bigben berada di London, Inggris (Britania Raya). Garis-garis ini juga membuat kesan seperti bercahaya dan cemerlang. Ditambah lagi dengan media karya yang menggunakan tembaga sehingga berkesan logam yang lebih mewah dan eksklusif dari pada aluminium, karena mesin pada kedua menara jam ini juga dibuat eksklusif hanya ada dua di dunia. Maka dari itu karya dibuat dengan judul *Brilian*, agar setiap orang dapat menjadi pribadi yang cemerlang, disiplin, tepat waktu seperti sifat orang brilian yang disimbolkan pada karya jam.

SIMPULAN

Penciptaan karya tugas akhir berjudul *Ekspresi Jam Gadang Gaya Ilusi Optik Pada Kriya Logam* ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Studi Sarjana (S-1) Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Padangpanjang. Melalui proses yang panjang bertahap dalam berkarya memberikan banyak pengalaman dan pelajaran yang dapat diambil, seperti ketelitian, konsistensi dan kesabaran. Kendala yang dihadapi dalam penciptaan kriya logam yaitu proses cetak etsa dilakukan beberapa kali, untuk menimbulkan objek Jam Gadang.

Jam Gadang sejak dibangun memiliki kesitimewaan, perjalanan sejarah dan keunikan yang menjadi karakteristik tersendiri. Karakteristik tersebut yang diekspresikan dengan beberapa desain karya menggunakan gaya ilusi optik. Ilusi optik merupakan tipuan yang diterima mata melalui berbagai cara. Pengkarya menggunakan ilusi optik sudut pandang, yang mana jika dilihat dari satu sisi dan dari sisi lain berbeda bentuk. Ilusi optik ini digunakan untuk memperlihatkan perubahan dari satu sisi ke sisi lain tergantung keistimewaan tentang objek Jam Gadang tersebut. Menggunakan teknik melipat-lipat pelat logam dengan sudut 90° ke kiri dan kanan atau berbentuk zig-zag

hingga tercipta dua sudut pandang berbeda 45° kiri dan kanan media. Kemudian membuat pola pada media yang berbeda bentuk pada kiri dan kanan agar memperlihatkan perubahan atau ilusi optiknya. Membuat pola sesuai dengan desain dan konsep Jam Gadang. Menggunakan teknik etsa untuk membentuk objek pada media yang telah dipola. Teknik etsa ini digunakan pada media aluminium dan tembaga pada penciptaan karya Jam Gadang ini. Teknik etsa digunakan untuk mengukir tidak terlalu dalam atau timbul agar kesan ilusi yang dilihat dari sampingnya tercapai. Jika menggunakan teknik ukir yang lebih tinggi akan terlihat dari samping sehingga tidak tercapai ilusi optiknya.

Karya pertama menggambarkan perubahan bentuk Jam Gadang terutama pada bagian atap dalam Tiga Zaman yaitu, zaman kolonialisme Belanda, penjajahan Jepang dan zaman kemerdekaan. Karya kedua, tentang keunikan angka Romawi empat yang berbeda dengan penulisan Romawi pada umumnya. Karya ketiga, menggambarkan bentuk Jam Gadang dan menara jam Big Ben di London, Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggriawan, Engky. 2015. *Visualisasi Objek Wisata Bukittinggi dalam Seni Lukis Corak Surrealis*. Skripsi. Pendidikan Seni Rupa, FBS. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Bangun, Sem C. 2000. *Kritik Seni Rupa*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Gustami, SP. 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur, Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Parisista: Yogyakarta.
- Ilyas, Abraham. 1999. *Nan Empat, Dialektika, Logika, Sistematika Alam Berkembang*. Yayasan Datuk Soda: Palembang.
- Kartika, Dharsono Sony. 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- _____. 2017. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Marzuki, Nunung. 2009. *Mengenal Lebih Dekat Bangunan Bersejarah Indonesia*. Bogor: Pacu Minat Baca.
- Saraswati. 1987. *Berkreasi dengan Kuningan dan Tembaga*. Jakarta: Bhratara Karya Aksara.
- Sachari, Agus. 2002. *Estetika Makna Simbol dan Daya*. Bandung: ITB.
- Seckel, Al. 2008. *Ilusi Mata yang Luar Biasa, Buku Satu*. Tangerang: Kharisma Publishing Group.
- Soedjono. 2006. *Seri Kreatif dan Terampil Berkreasi dengan Logam*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Susanto, Mike. 2011. *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta, Bali: DictiArt Lab, Jagad Art Space.
- Witabora, Jonata. 2012. *Ilusi Optik dalam Dunia Seni dan Desain*. Jurnal Humaniora, 3(2), 645-658. Jakarta: Binus University.
- <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/anamorfofis>, diakses pada 16 Februari 2021.
- <http://archive.ivaonline.org/pelakuseni/galam-zulkifli-1>, diakses pada 15 Februari 2021.
- <http://www.Bukittinggikota.go.id/profil/about>, diakses pada 10 Maret 2021.
- <https://daerah.sindonews.com/artikel/jatim/6075/jam-gadang-kota-Bukittinggi-dan-keunikannya-tiga-kali-mengalami-pegantian>, diakses pada 15 Februari 2021.
- <https://www.cnnIndonesia.com/gaya-hidup/20191209193444-269-455476/jam-gadang-kembaran-big-ben-pemberian-ratu-Belanda>, diakses pada 11 Maret 2021.