

STUDI PENCIPTAAN KARYA SENI INSTALASI BERBASIS EKSPERIMEN KREATIF DENGAN MEDIUM GEMBRENG

Oleh: Henri Cholis*

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan studi penciptaan karya seni instalasi berbasis eksperimentasi dengan mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan baru terhadap produk kerajinan gembeng yang ada di Pasar Kabangan Laweyan Surakarta sebagai salah satu elemen estetis seni instalasi, dalam bentuk *readymade* maupun bentuk-bentuk baru yang dapat dikembangkan melalui teknik yang dikuasai oleh pengrajin gembeng Pasar Kabangan Surakarta.

Objek yang akan diobservasi dalam penelitian penciptaan ini adalah hasil produk yang sudah dihasilkan dan teknik pembuatan produk kerajinan yang ada di Pasar Kabangan. Hal ini penting dilakukan untuk mencari berbagai kemungkinan pengembangan bentuk sebagai elemen estetis karya seni instalasi yang direncanakan.

Untuk meningkatkan keabsahan dan kualitas karya memakai cara "trial and see", atau uji coba yang terkontrol, lewat adaptif strategi. Analisis data menggunakan SWOT, hasil analisis inilah yang akan menjadi dasar pembuatan karya seni instalasi.

Ide bentuk penciptan karya instalasi ini bersumber dari mitologi Jawa yang terkait dengan sosok icon burung Garuda dan Jatayu sebagai makhluk dunia atas, makhluk yang dianggap suci. Hasil Penelitian penciptaan eksperimentatif ini berupa karya instalasi dengan bahan baku gembeng dengan sentuhan bentuk, warna dan ornamen yang bersumber dari budaya Jawa.

Kata kunci: mitologi budaya Jawa, kerajinan gembeng, seni instalasi,

ABSTRACT

This research is a study of the creation of installation art based experimentation by exploring new possibilities to craft products that exist in the market gembeng Kabangan Laweyan Surakarta as one of the aesthetic elements of installation art, in the form of *readymade* as well as new forms that can be developed through the technique of controlled by craftsmen gembeng Kabangan Market Surakarta.

The object to be observed in this study is the result of the creation of products that have been produced and the techniques of making craft products available in the market Kabangan. It is important to seek the possibility of developing various forms as an aesthetic element of the planned installation art.

To increase the validity and quality of the work wear means of "trial -and-see", or controlled trial, through an adaptive strategy. Data analysis using the SWOT analysis, the results of this analysis will be the basis of making art installation.

The idea of the shape penciptan installation work is derived from Javanese mythology associated with the figure of Garuda, Jatayu bird icon as being the world over, are considered sacred creatures. Research result is the creation of a work of installation eksperimentatif with gembeng raw materials with a touch of shapes, colors and ornaments sourced from Javanese culture.

Keywords : mythology Javanese culture, crafts gembeng, installation art

PENDAHULUAN

Perkembangan seni rupa di Indonesia masa kini secara historis tidak dapat dipisahkan dari berbagai pengaruh global yang menimbulkan kecenderungan-kecenderungan dalam mengadopsi, mengapresiasi, mensintesa pemikiran - pemikiran baru yang tersampaikan baik melalui pendidikan, literatur, media massa, teknologi, hubungan internasional yang semuanya bermuara pada wacana, ideologi, pasar dan praktika seni rupa. Hal ini menimbulkan paradok tentang identitas seni rupa Indonesia dalam konfigurasi seni rupa Internasional.

Untuk mensikapi konsepsi seni rupa yang berakar Indonesia, perlu adanya pencarian alternatif konsep pengembangan seni. Idiom rupa dari budaya yang berakar dari tradisi etnis yang sudah merupakan kekayaan bangsa harus dimanfaatkan. Seni tradisi mampu memberikan rangsang cipta seni; sebagai sumber gagasan dan media ekspresi. Sikap progressif yang mendambakan kreatifitas menghasilkan produk budaya yang berpijak pada masa kini yang membuahkan bentuk alternatif yang bersifat eksperimental. Untuk mewujudkan produk budaya berbentuk alternatif yang bersifat

eksperimental, tentu dibutuhkan sebuah daya kreativitas yang luar biasa.

Dapat dikatakan bahwa kreativitas menjadi kata kunci dalam proses eksperimentasi karya pada khususnya dan perkembangan seni rupa pada umumnya. dengan pemikiran kreatiflah muncul kemungkinan ditemukannya hal-hal baru dalam perkembangan seni rupa.

Artikel ini merupakan hasil studi penciptaan karya seni instalasi berbasis ekperimentasi dengan mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan baru terhadap produk kerajinan gembreg yang ada di Pasar Kabangan Laweyan Surakarta. Hasil observasi tersebut kemudian dijadikan sebagai salah satu elemen estetis seni instalasi, dalam bentuk *readymade* maupun bentuk-bentuk baru yang dapat dikembangkan melalui teknik yang dikuasai oleh pengrajin *gembreg* Pasar Kabangan Surakarta.

PEMBAHASAN

Munculnya seni instalasi berasal dari perkembangan salah satu teknik dalam seni rupa (patung) yaitu asemblasi. Asemblasi sendiri berasal dari perkembangan aliran Kubisme (Picasso dan Braque), ditam-

bah dengan semakin gencarnya pengaruh Dadaisme, Surealisme dan *Conceptual Art*/ Seni Konseptual. Dalam buku *Art Speak*, Robert, A. (1990:90), menyebutkan bahwa seni instalasi dunia pertama kali muncul pada era *pop art* (1950-1970-an) dengan tokoh-tokohnya: Judy Pfaff dengan karyanya yaitu membuat taman bawah laut dari ribuan berbagai jenis sampah dengan sangat fantastik.

Adapun artian harfiahnya (asal kata *install* = memasang, *installation* = pemasangan), jadi seni instalasi merupakan seni yang memasang, menyatukan, memadukan dan mengkonstruksi sejumlah benda yang dianggap bisa merujuk pada suatu konteks kesadaran makna tertentu. Lebih spesifiknya instalasi adalah memasang, merakit, komponen-komponen benda seni maupun benda lain (bentuk di luar konteks seni rupa).

Seni instalasi menurut Mark Rosenthal (2003) dalam bukunya yang bertajuk "*Understanding Installation Art*" membagi seni instalasi menjadi 2 kategori, yaitu "*Filled-Space Installation*" dan "*Site-Specific Installation*". *Filled-space*, dimana karya instalasi tersebut hanya sebagai pengisi ruang (ruang dalam

bangunan arsitektur maupun ruang imajiner (ruang di alam terbuka) dan ketika dia dipindahkan ke ruang yang lain bentuk karya tetap sama seperti sebelumnya. Biasanya dilakukan oleh seniman yang dalam aktifitasnya selalu bergerak dari negara satu ke negara lainnya (*movable*), karya bersifat *knock down* agar mudah dalam pembawaannya.

Sedang pada *Site-specific*, dimana karya selalu adaptif pada *site* (ruang) bahkan sampai mengeksplorasi ruang/ *site* pada karya. Pada jenis ini karya tersebut sangat kontekstual pada ruang dan merupakan dialog antara seniman dengan ruang dan lingkungannya, baik ruang riil (ruang dalam bangunan arsitektur maupun ruang imajiner (ruang dalam terbuka). Dalam melakukan proses berkarya dengan kategori '*site specific*', seorang perancang seni instalasi harus melakukan riset terlebih dahulu terhadap ruang dimana karya akan ditempatkan, hal inilah yang dimaksud '*kontekstual*'.

Dengan kata lain bahwa seni instalasi merupakan sebuah bidang keilmuan yang berurusan dengan kreatifitas manusia yang mempunyai kecenderungan konseptual dan

termasuk seni kontemporer yang lahir di era Posmodern. Karakteristik dari seni rupa kontemporer, yaitu :

- 1) Adanya *pluralism* dalam estetika, dalam prakteknya seniman mendapatkan kebebasan untuk berorientasi pada masa depan, masa lalu ataupun sekarang,
- 2) Berorientasi karya bebas, tidak menghiraukan batasan-batasan kaku seni rupa yang dianggap baku,
- 3) Penggunaan media atau bahan apapun dalam berkarya seni,
- 4) Berani menyentuh situasi sosial, politik dan ekonomi masyarakat yang sedang, pernah ataupun mungkin akan terjadi.

Dari beberapa paparan teori tentang seni instalasi dan konsep seni kontemporer di atas, maka sangat dimungkinkan studi penciptaan karya seni instalasi dengan menggunakan produk kerajinan gembreg sebagai medium ekspresinya. Penelitian yang akan penulis lakukan, yaitu penciptaan karya seni instalasi dalam kategori *Filled-Space Installation* dan akan menggunakan beberapa barang-barang kerajinan *gembreg / readymade* (barang jadi) sebagai salah satu elemen estetikanya.

Seni rupa berbasis pada penalaran eksperimentasi, memang membahana sebagai arus kreatif seni kontemporer. Beragam media tidak saja dieksplorasi sebagai ruang bebas untuk menuturkan ide-ide seorang perupa. Melainkan juga sebagai "identitas" baru keseniman seorang perupa. Dalam sejarah perkembangan seni rupa, gerakan eksperimentasi karya seni muncul sekitar tahun 1950-an akhir dan berkembang menjadi genre baru yang banyak diperbincangkan oleh praktisi seni rupa barat pada tahun 1960-an dengan nama "*Experimental Art*".

Di dalam literatur seni abad ke 20 seperti yang dikutip oleh Walker (1977), istilah "eksperimental" dianggap berbau "provokatif", yang secara tidak langsung disamakan dengan *avant garde* (seni garda depan). Kata ini bersifat paradok, di satu sisi punya konotasi negatif dan di sisi lain positif. Bagi yang memuji 'eksperimental', didasarkan pada praktik empirik di mana seniman bermain-main dengan materialnya dan melakukan perubahan dari prosedur yang konvensional. Dengan praktik ini diharapkan dapat menghasilkan sesuatu yang berharga, yaitu kebaruan. Pendapat ini dapat diringkas

menjadi “*trial and see*”, atau “coba dan lihat”.

Bagi yang setuju dengan “eksperimentasi”, percaya bahwa seni bisa disamakan dengan ilmu yang seharusnya terus dikembangkan seperti halnya ilmu alam. Seperti ada kecenderungan pandangan alam sudah tidak lagi dianggap dan diperhatikan hanya sebagai sebuah gambar dalam filsafat alam, tetapi diteliti. Hal senada juga diungkap oleh Stephen Bann (1970), mendefinisikan bahwa kerja eksperimen seni sebagai seorang yang meyakini dan melakukan penelitian kecil dengan aktivitas yang terkontrol, yang mana hasil karya yang dikerjakannya menyisakan bukti-bukti otentik. Menurut mereka yang setuju dengan eksperimen karya menganggap bahwa di dalam ilmu pengetahuan, penemuan terjadi karena “secara kebetulan”, bukan oleh pemikiran tinggi seperti dalam laporan eksperimen hasil penelitian yang diprediksi oleh teori-teori.

Eksperimentasi kekarya seni sangat berhubungan dengan “*trial and see*”. Suatu uji coba yang bersifat transisional, dia adalah sebuah “proses menjadi”, bukan sesuatu yang jadi. Hal ini tentu saja dibutuhkan sebuah daya kreativitas yang

luar biasa. Semakin besar kreativitas dimiliki oleh senimanya, semakin besar pula lompatan temuannya.

Kreativitas memiliki berbagai norma, pertama gradasi yaitu yang berhubungan dengan kapasitas dan abilitas yang dimiliki masing-masing individu; kedua level (tahapan), yaitu yang berhubungan dengan mutu kreativitas yang dicapai oleh individu pada titik tertentu dalam perjalanan usianya. Ketiga, periode yaitu yang berhubungan dengan apa yang dicapai oleh individu pada titik tertentu dalam perkembangan sejarah atau kebudayaan manusia, dan keempat, *degree* (derajat atau taraf) yaitu merupakan manifestasi gradasi, level, periode tersebut, atau pengejawantahan dari kreativitas itu sendiri. (Tabrani, 2006; 34)

Secara umum konsep kreativitas dapat dilihat dalam dua perspektif yang luas. Pertama, kreativitas dalam perspektif empirikal atau ilmiah, kedua kreativitas dalam perspektif praktikal. Kedua konsep kreativitas ini tidak berbeda, hanya perspektif yang pertama itu lebih mengutamakan pengkajian kreativitas dan dilakukan dalam berbagai situasi dan konteks. Sedangkan perspektif yang kedua, lebih memberi tumpuan pada praktik dan metode kreativitas dalam berbagai praktik atau implementasinya.



Gambar 01.
Seni instalasi karya Satriana Didiek
sebagai karya seni rupa publik dalam SIPA 2011

Dalam penciptaan karya seni, pada dasarnya harus memenuhi kedua konsep besar kreativitas itu, secara ilmiah (berkaitan dengan konsep) dan sekaligus praktinya (proses penciptaan karya). Menurut kamus Webster's (1976) pemikiran kreatif ialah, "*The ability to bring something new existence*".

Hal ini sesuai dengan pendapat Primadi Tabrani (2006) yang mengatakan bahwa; kemampuan kreatif manusia adalah kemampuan yang membantunya untuk dapat berbuat lebih dari kemungkinan ra-

sional dari data dan pengetahuan yang dimilikinya. Tentang Hubungan kreativitas dengan proses kreasi, Primadi Tabrani telah mengumpulkan beberapa pendapat dari beberapa orang, diantaranya adalah:

Irving A Taylor berpendapat perkembangan seni dan ilmu bergantung usaha kreatif. Kemajuan pada dasarnya merupakan konsekuensi dari kreativitas manusia. *Walter Darwin Teague* di antaranya berkata; Sesungguhnya prestasi-prestasi ilmiah yang terbaik, merupakan hasil bersama, baik imajinasi kreatif maupun rasio, dan ia memberikan kejutan dengan kilatan-kilatan *insigh*

yang kemilau, jauh sebelum struktur pembuktian yang mendukungnya dapat dibangun. (Tabrani, 2006; 34)

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kreativitas menjadi kata kunci dalam proses eksperimentasi karya pada khususnya dan perkembangan seni rupa pada umumnya. Dengan pemikiran kreatiflah muncul kemungkinan ditemukannya hal-hal baru dalam perkembangan seni rupa, baik seni rupa murni (*fine art*), yaitu lukis, patung, dan grafis maupun seni terap (desain dan kriya), tak terkecuali seni instalasi.

Dalam penciptaan karya seni lukis, diperlukan suatu metode untuk menjelaskan jalannya tahapan-tahapan proses penciptaan. Pengertian metode menurut Hasan Alwi (2001:35), adalah:

Cara teratur yang digunakan untuk melakukan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki, cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan.

Metode yang digunakan dalam proses penciptaan karya seni rupa ini secara garis besar melakukan beberapa tahapan seperti yang diutarakan oleh Alma M Hawkins

(dalam Soedarsono, 2001;207), yaitu eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan.

A. Ide Karya

Selain eksplorasi medium dalam studi penciptaan ini juga akan bereksplorasi bentuk elemen dalam seni instalasi yang mampu merepresentasikan kebudayaan jawa. Hal ini penting karena sebagai karya yang baik, maka sebuah pesan dalam karya harus memiliki simbol-simbol yang mampu merepresentasikan kondisi sosial dan budaya dimana karya tersebut diciptakan.

Disadari pula bahwa karya seni di samping menawarkan ide (gagasan-gagasan) artistik dari hasil pengamatan terhadap lingkungan kehidupan sosial, di sisi lain karya seni juga memiliki visi yang memuat nilai-nilai dan simbol – simbol yang berdimensi sosial.

Kekuatan karya seni yang memiliki fungsi sosial inilah yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan moral dalam menggugah kesadaran manusia. Setiap kelompok sosial (masyarakat) memiliki nilai yang diyakini esensi dan eksistensinya. Esensi dan eksistensi nilai itulah yang akhirnya membentuk simbol-simbol universal yang dapat

diadopsi oleh individu termasuk seniman untuk berkomunikasi. Munculnya kemerdekaan berfikir dan perkembangan rasionalitas memunculkan perbedaan nilai yang dimiliki oleh setiap orang atau seniman, termasuk di dalamnya nilai-nilai seni. Pengembangan nilai seni seseorang itu diperoleh dari proses pendidikan, bukan tumbuh dalam pribadi setiap orang. Inilah sebabnya nilai seni itu berakar dalam konteks sosio-budaya tertentu. (Jakob Sumardjo, 2000; 187)

Dalam penciptaan seni instalasi ini mendasarkan pada suber budaya lokal jawa , ikon yan diambil sebagai rujukan bentuk karya merupakan sosok atau icon burung yaitu burung garuda atau jatayu. Dalam mitologi Hindu burung merupakan hewan suci , Burung garuda merupakan tunggangan dewa Wisnu , burung Garuda merupakan burung matahari yang mewakili dunia tas . Dalam motif batik *dodot* Yogtakarta burung Garuda digambarkan berupa satu sayap atau dua sayap yang disebut *lar*, juga ada motif ekornya (*sawat*). Ornamen atau Motif burung Garuda sering didapati di candi Suku dalam relief cerita Garudeya, candi Prambanan dalam cerita Ramayana, ornamen burung Garuda

juga terdapat pada perhiasan, pelita (*Blencong*), dan lambang negara Republik Indonesia adalah burung Garuda. (A.N.J. a Th. Van Der Hoop,1949 : 180 -189).

Burung Garuda dilambangkan keperkasaan dalam cerita Ramayana burung Garuda (Jatayu) berusaha untuk membebaskan dewi Sinta dari cengkeraman Rahwana yang jahat. Dalam Cerita garudeya burung Garuda menyelamatkan ibunya Dewi Winata dari perbudakan Dewi Kadru sebagai ular jahat. Burung Garuda juga melambangkan kesucian karena tunggangan dari dewa Wisnu, juga mewakili dunia atas dunia para dewa. (Henry Cholis , 1998 : 290).

Dari makna kebaikan, keperkasaan, dan kesucian yang tersirat dalam sosok ikon burung Garuda, maka penulis tertarik untuk mengangkat sebagai sumber inspirasi bentuk dalam penciptaan karya instalasi.

B. Tahap Eksplorasi

Pada tahap ini proses eksplorasi visual dan referensi dari tema yang telah ditentukan sebelumnya. Eksplorasi visual berupa pengamatan objek yang menjadi sumber ide penciptaan seni, yaitu pengamatan terhadap sumber-sumber yang



Gambar 02.
Hasil observasi di Pasar Gembreg kabangan Surakarta
 Bahan mentah (kiri atas), proses bikin mal sesuai ukuran (tengah atas), peralatan untuk bikin bentuk sebelum disambung antar bagian (kanan atas), Patri sebagai salah satu teknik sambung (kanan bawah), Setelah bentuk jadi dihaluskan dengan pukul kayu (tengah bawah), dan Proses pebetukan dengan pukul besi secara berulang (kiri bawah)

terkait di Pasar *gembreg* Kabangan.

Dari pengamatan yang dilakukan oleh penulis, di pasar Gembreg Kabangan terbagi menjadi dua bagian yaitu di bagian luar dan dalam.

Di luar, berbentuk toko-toko yang menjual berjualan barang keperluan rumah tangga selain sembako yaitu kompor minyak, wajan dan pernak pernik kebutuhan rumah seperti tong sampah.

Di dalam, merupakan tempat workshop atau tempat kerja para tukang pembuat barang-barang alat rumah tangga dari *gembren*. Di pasar *gembren* Kabangan, secara umum mengolah bahan dari seng, aluminium, galvanil, dan drum bekas oli atau minyak. Ada yang menarik dari bahan dasar ini, meskipun mengikuti harga pasar sehingga mudah diprediksi, tetapi bahan mentah dari seng dan galvanil kalau sudah menjadi barang dan tidak terpakai maka barang tersebut sudah tidak ada nilainya lagi kalau dijual. Berbeda dengan bahan drum bekas, kalau drum bekas harganya tidak ada patokan yang jelas. Kalau pas, laku maka harga barang yang berbahan dasar dari drum bekas harganya tetap lebih rendah dari harga berbahan dasar seng, tetapi kalau sudah tidak terpakai, barang dari drum bekas ini secara ekonomis masih ada nilainya kalau diloakkan.

Teknik pembentukan yang digunakan oleh tukang *gembren* tradisional ini menggunakan teknik pukul. Bahan mentah tersebut diukur sesuai kebutuhan (ukuran yang dibuat) kemudian dipukul berulang-ulang sampai bentuk yang diharapkan tercapai. Cara pembuatannya dibentuk per bagian, setelah semua

selesai baru disatukan dan dihaluskan. Pada awalnya palu (alat pukul) yang digunakan untuk membentuk terbuat dari logam/ besi, setelah bentuk globalnya tercapai, kemudian barang yang dibuat tersebut disatukan dan dihaluskan dengan jalan dipukul dengan palu dari kayu. Khusus untuk melubangi, menggunakan alat press potong berbentuk lubang dengan diameter 3 mm, kalau ada kebutuhan lubang yang lebih besar dari 3 mm, biasanya mereka menggunakan bor.

Para pengrajin *gembren* di Pasar Kabangan mengenal 3 teknik penyambungan tiap elemen barang yang dibuat, yaitu teknik kait/ lipat, keling, dan patri.

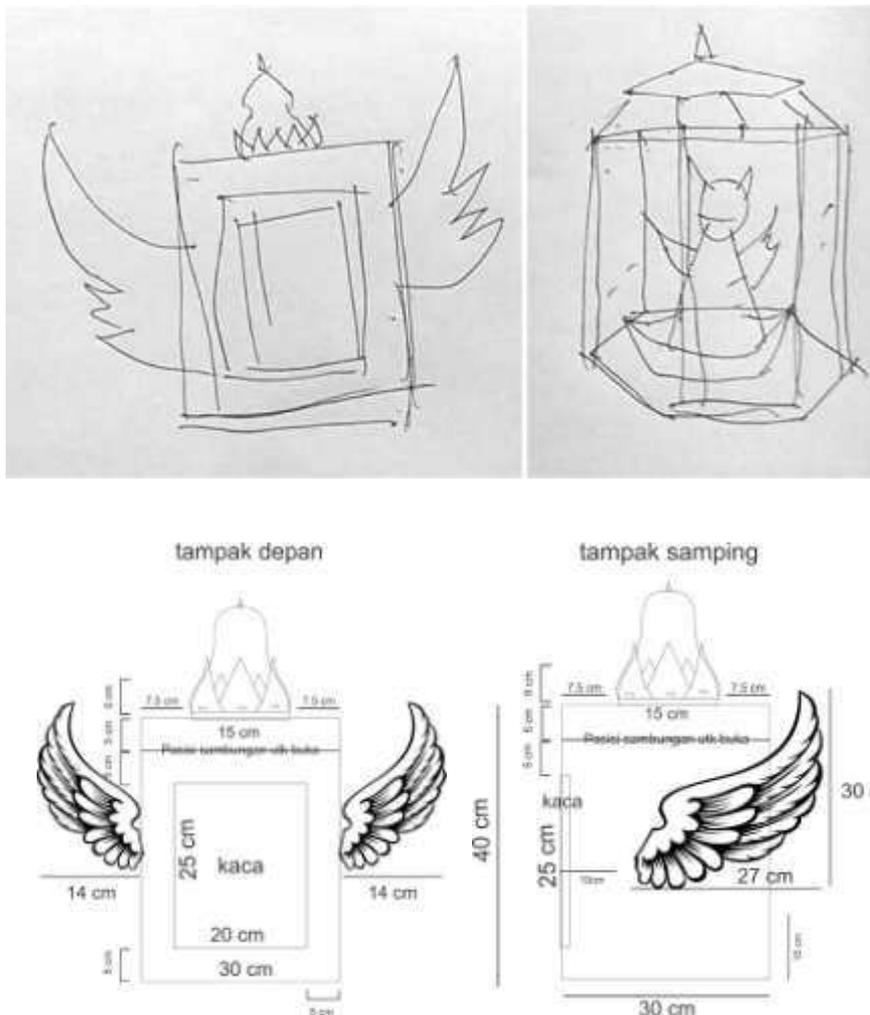
C. Tahap Improvisasi

Merupakan tahapan di mana penekanannya lebih pada eksperimentasi medium (material, teknik, dan alat) yang akan digunakan, serta pengorganisasian elemen rupa pembentuk nilai estetika karya. Aktivitas ini dilakukan dengan percobaan berbagai macam sketsa untuk menghasilkan alternatif bentuk-bentuk imajinatif unsur-unsur budaya visual lokal yang sesuai dengan tema karya yang diciptakan. Untuk studi penciptaan ini, penulis fokus

pada bentuk kaleng krupuk yang ada sekarang. Dalam pengamatan ada dua macam kaleng krupuk, pertama berbentuk dasar segi empat dengan semua sisinya menggunakan seng dan sisi depannya ada kaca. Kedua berbentuk segi enam dengan semua sisi menggunakan kaca dengan teknik pembuatan kaca patri. Dari

kedua bentuk tersebut kemudian disket dan ditambahi bentuk-bentuk artistik (gambar 03).

Dari kedua skets tersebut akhirnya penulis memilih skets pertama yang akan dieksekusi menjadi karya. Hal ini mempertimbangkan kekuatan dari bahan dan keluasan dalam bereksplorasi.



Gambar 03.
Alternatif Sket (atas) dan Gambar kerja (bawah)

Setelah skets awal jadi, kemudian dikembangkan ke dalam gambar kerja untuk memudahkan tukang *gembreg* dalam membuat elemen karya ini. Gambar kerja yang dimaksud meliputi tampak samping, depan dan atas yang disertai dengan skala ukuran (gbr 03).

Dalam studi penciptaan karya seni instalasi ini, penulis membuat tiga buah kaleng krupuk yang sudah dimodifikasi seperti gambar di atas. Kemudian dirangkai dan di dalam setiap kaleng kerupuknya akan diletakkan cap batik dengan motif binatang agar sesuai dengan motif ornamen kaleng kerupuknya.

D. Tahap Pembentukan

Pada tahap ini merupakan aktivitas perwujudan proses pemindahan skets dan gambar kerja yang telah diseleksi ke dalam bentuk aslinya. Tahap ini tentu saja didasarkan pada hasil eksperimentasi yang telah dilakukan sebelumnya serta penguatan konsep lewat landasan teori dan data-data empirik yang ditemukan di lapangan selama observasi.

Pertama kali yang dilakukan adalah membuat pola dengan ukuran 1:1. Setelah pola jadi, kemudian diaplikasikan ke dalam lembaran

seng sebagai bahan dasarnya. Khusus untuk sayap, gambar diperbesar dengan ukuran 1:1 kemudian ditempel di seng dan selanjutnya baru dipotong.

Setelah semua bagian tersebut selesai dibuat kemudian disusun menjadi satu kesatuan. Teknik menyambung menggunakan teknik lipat, keling dan patri yang disesuaikan dengan kebutuhan. Sebagai contoh, untuk menyambung sayap, menggunakan teknik keling, hal ini untuk mencari efek lentur dan kerapian sambungan. Sedangkan teknik lipat digunakan untuk membuat mahkota (paling atas) yang kemudian disambung dengan kaleng kerupuk menggunakan patri.

Sebelum masuk pada proses pengecatan, elemen karya ini masih akan diperbaiki lagi, terutama bagian *kuluk*. Ide awalnya, penulis akan membuat *kuluk kanigara*, tetapi pada saat desain diberikan kepada pengrajin *gembreg*, mekatakan akan sulit mencapai bentuk seperti desain kuluk tersebut. Oleh karena itu, penulis menyarankan untuk merubah bentuk kuluk tersebut menjadi kuluk manten biasa, seperti dalam patung loro blonyo gaya "sultan agungan" yang bentuknya lebih sederhana dengan ukuran



Gambar 04.

Proses pengecatan (kiri) dan setelah diberi ornamen (kanan)

yang lebih kecil.

Setelah proses revisi bentuk kuluk tersebut, kemudian dilanjutkan ke proses pengecatan. Dalam proses ini, peneliti tidak akan membuat motif alas-alasan tradisi, tetapi menggantinya dengan motif binatang gaya lukisan sendiri.

Pengecatan memakai cat duco (cat mobil) dengan menggunakan *airbrush* atau teknik semprot. Pengecatan atau penyemprotan dilakukan dua kali, pertama sebagai cat dasar dan kedua sebagai cat jadi. Pengecatan menggunakan compresor sebagai alat untuk keperluan penyemprotan angin.

Sudah dicat secara merata sesuai warna yang dikehendaki kemudian diberi ornamen yang sebelumnya sudah disiapkan desain ornamennya, yaitu berupa ornamen alas – alasan dengan motif binatang yang sudah digayakan. Motif alas-alasan dilukis di semua permukaan kaleng dengan warna emas.

SIMPULAN

Dari ide awal pasar gembeng Kabangan yang memproduksi dan menjual barang – barang dari seng maupun galvanil dapat menginspirasi penulis untuk menciptakan karya instalasi seni.

Bentuk karya mengacu pada sumber kearifan lokal dengan mengembangkan bentuk ikon burung Garuda atau Jatayu yang dipandang sarat dengan nilai - nilai atau simbol – simbol yang bermakna kebaikan, kesetiaan, keberanian, dan keperkasaan. warna maupun ornamen juga mempertimbangkan warna dan ornamen lokal Jawa.

Penelitian penciptaan ini dapat dikembangkan dalam bentuk karya yang mengarah pada ekonomi dan industri kreatif dengan membuat protipe – protipe karya kerajinan dengan medium gembreg dengan ukuran karya yang relatif kecil untuk barang kerajinan souvenir atau cendera mata. Karena selama ini produksi yang ada hanya berupa perkakas rumah tangga, dengan upaya mengembangkan menjadi kerajinan yang unik, menarik dan memiliki khas budaya lokal tentunya akan menjadi alternatif baru produk pasar gembreg Kabangan.

*Penulis adalah staff pengajar di Pogram Studi Seni Rupa Murni ISI Surakarta.

DAFTAR PUSTAKA

Atkins, Robert, *Art Speak; Guide to Contemporary Ideas, Movements and Buzzwords*, New York, Penerbit Abbeville Press, 1990

A.N. J. th a th Van Der Hoop, *Indonesische Siermotieven*. Batavia. Koninkluk Bataviaasch Genootschap Van Kunsten en Wetenschappen .1949

Djelantik, A.A.M, *Estetika; Sebuah Pengantar*, Bandung, Penerbit MSPI dan KuBUku, 2001

Hall, Stuart, *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, London, Roled, 1997

Henri Cholis, “Ulas Rupa dan Lambang Kumpulan Candi Suku” (Tesis). Bandung. Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB, 1998

Mark Rosenthal, *Understanding Installation Art: From Duchamp to Holzer*, Munich: Prestel, 2002

Plekanov, *Seni dan Gejala Sosial*, Jala Sutra, Bandung Salahudin., Asep.

Primadi Tabrani, *Kreativitas dan Humanitas*, Yogyakarta, Jalasutra, 2006

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

The Liang Gie, *Filsafat Seni; Sebuah Pengantar*, Yogyakarta, PUBIB, 1996

Walker, John A, *Glossary of Art, Architecture and design Since 1945*, London, Penerbit Clive Bingley LTD, 1977.