

MARINE POLLUTION PADA MEDIA PLAT ALUMINIUM

EMIL FAIS

Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email: emilfais@mhs.unesa.ac.id

Dra. INDAH CHRYSANTI ANGGE, M.Sn

Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email: indahangge@unesa.co.id

Abstrak

Seni lukis adalah bidang studi yang paling dekat dengan perupa, dan juga logam yang setiap hari perupa dengar dengan bunyinya yang begitu bising ditelinga membuat perupa penasaran ingin membuatnya dengan teknik tekan (*embossing*) yang dapat mengekspresikan apa yang ingin diungkapkan ke dalam bentuk visual. Dalam setiap penciptaan karya seni, perupa fokus pada *painting* diatas plat logam aluminium, diperlukan suatu ide yang dapat diperoleh dari manapun agar lukisan yang akan diciptakan memiliki nilai atau makna instrinsik di dalamnya.

Sebelum berkarya perupa melakukan observasi tempat yaitu ke laut atau pantai, setelah melihat apa yang terjadi. Tahap selanjutnya membuat sketsa pada media kertas sebelum dipindah ke aluminium. Setelah dipindah ke aluminium barulah perupa melakukan teknik tekan (*embossing*) dengan menggunakan sendok untuk membuat cekungan pada bagian negatif dengan media tersebut. Tahap selanjutnya adalah proses *men-drawing* pada objek manusia dan pewarnaan *background* menggunakan tinta *ballpoint* setelah selesai dilakukan *finishing spray* menggunakan samurai dengan warna *clear* agar warnanya pekat dan awet. Referensi perupa dalam berkarya ialah seniman kelahiran kota tegal yaitu Entang Wiharso dan juga seniman Surabaya yaitu Lini Natalini Widhiyasi.

Kata kunci: observasi, teknik tekan, tahapan berkarya seni, seni lukis

Abstract

Painting is the field of study that is closest to the artist, and also the metal that every day the artist hears with a noise that is so noisy in the ears makes the artist curious to make it with a press technique (*embossing*) that can express what he wants to express in a visual form. In every creation of art, artists focus on painting on an aluminum metal plate, an idea that can be obtained from anywhere so that the painting to be created has intrinsic value or meaning in it.

Before working, the artist observes a place that is to the sea or the beach, after seeing what happens. The next stage is sketching on paper media before transferring it to aluminum. After being transferred to aluminum, the artist performs the embossing technique by using a spoon to make a basin on the negative part with the media. The next stage is the process of drawing on human objects and background coloring using ballpoint ink after finishing the spray using a samurai with a clear color so that the color is dense and durable. Artists reference in rich are artists born in the city of Tegal, Entang Wiharso and also Surabaya artist Lini Natalini Widhiyasi.

Keywords: observation, press technique, stages of creating art, painting

PENDAHULUAN

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas akhirnya perupa mengambil tema “*Maritime Pollution* pada media *Aluminium*”, karena ingin mendalami berkarya di atas logam aluminium dengan teknik tekan dan mengangkat suatu masalah yang dihadapi bagi Indonesia, masyarakat dan perupa adalah masalah sampah, terutama sampah plastik yang sulit diuraikan. Pesan yang ingin disampaikan melalui karya adalah bentuk penyadaran bagi perupa dan seluruh masyarakat Indonesia. Laut adalah sebagai poros *maritime* dan juga sebagai pemasok dan penyalur kebutuhan perdagangan global. Tidak rela bila keindahan bawah laut rusak karena tumpukan sampah yang berada laut terus-menerus dilakukan, membuat keindahan bawah laut dan biota laut lainnya akan menjadi rusak dan mati.

Lingkungan yang asri adalah idaman setiap orang. Lingkungan yang sehat adalah hak setiap insan. Tidak satupun makhluk hidup di dunia ini rela tempat hidupnya dikotori oleh sampah. Namun apa yang terjadi sekarang? Harapan untuk hidup sehat hanyalah harapan, jika tidak diimbangi dengan perilaku yang ramah lingkungan. Sampah ada dimana-mana, pencemaran-pun tak terhindarkan. Baik pencemaran tanah, air maupun udara. Sampah merupakan masalah yang tak akan ada habisnya, karena selama kehidupan masih ada maka sampah pasti akan selalu diproduksi. Produksi sampah sebanding dengan bertambahnya jumlah penduduk. Semakin bertambah banyak jumlah penduduk semakin meningkatlah sampah yang akan diproduksi.

Perupa mulai tertarik dengan laut semenjak kecil dan sering bermain di laut mencari ikan di

tambak yang ada di sekitarnya saat air sudah surut, tetapi hanya sekedar bermain dan mencari ikan saja. Singkat cerita pada akhirnya perupa menemukan ide saat mulai merasa resah terhadap pembuangan sampah di laut. Sampah semakin hari semakin banyak diproduksi oleh masyarakat kalangan bawah, menengah maupun atas. Semakin banyak sampah di laut sebagai akhir pembuangan sampah yang bermacam-macam bentuk dan warnanya, membuat mereka yang sedang berlibur merasakan dampak dari pembuangan sampah yang mereka lakukan sendiri.

METODELOGI PENCIPTAAN

Dalam proses penciptaan, seniman umumnya melakukan atau melalui tiga tahapan. Tahapan pertama adalah tahapan pencarian ide, kedua pengembangan ide, dan ketiga visualisasi (Yaya Sukaya, 2009:10)

Proses kreatifitas dalam berkesenian memberikan kebebasan penafsiran bagi siapa saja yang ingin mewujudkan suatu ide dalam karya. Penerapan ide ditentukan oleh konsep karya atas nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Nilai tersebut diterapkan kedalam bentuk karya seni, sehingga judul, tema, dan strukturnya dapat memberikan kejelasan.

Mewujudkan suatu ide mengalami proses atau pengolahan materi, sehingga menghasilkan karya sesuai kehendak yang diinginkan. Proses penciptaan karya seni ini melalui beberapa tahapan :

1. Plat aluminium dibersihkan terlebih dahulu dari debu.
2. Sketsa diatas plat aluminium menggunakan pensil.
3. Membuat cekungan negative dibagian belakang dengan teknik tekan (*embossing*) menggunakan

sendok makan bagian bawah digunakan sebagai penekanan pada plat aluminium.

4. Tahap pewarnaan menggunakan cat besi dan tinta *ballpoint* pada aluminium.

5. Tahap *finishing* dengan spray samurai warna *clear* agar warna menjadi pekat dan tahan lama.

PEMBAHASAN DAN DESKRIPSI KARYA

Sebelum berkarya perupa observasi tempat yaitu ke laut atau pantai setelah melihat apa yang terjadi, tahap selanjutnya sketsa ke media kertas sebelum dipindah ke aluminium. Setelah dipindah ke aluminium barulah perupa melakukan teknik tekan (*embossing*) dalam media plat aluminium dengan menggunakan sendok untuk membuat cekungan negatif pada media tersebut. Tahap selanjutnya adalah proses *men-drawing* pada objek manusia dan pewarnaan *background* menggunakan tinta *ballpoint* setelah selesai yaitu *finishing spray* samurai dengan warna *clear* agar warnanya pekat dan awet.

Pada karya pertama perupa terinspirasi oleh laut yang tercemar oleh berbagai polusi yang melewati tahapan yaitu: ide, observasi, riset, sketsa dan eksekusi. Menurut buku, ilmu seni teori praktik dalam buku tulisan Made Bambang Oka Sudira, M.Sn. (2010:06). 1. Pemaknaan seni dibidang estetika adalah suatu penyampaian karya seni berdasarkan pada sesuatu yang indah dan bernilai. 2. Pemaknaan mimesis seni adalah segala sesuatu yang ada pada objek rill dijadikan sebagai sumber inspirasi dalam penciptaan karya seni. Semua objek yang berada di alam semesta juga dijadikan sumber ide dan gagasan dalam proses berkreasi.

1. Ide penciptaan karya merupakan laut yang tercemar oleh berbagai polusi, dimana sering kali perupa temui saat berkunjung ke pantai mulai dari sungai sampai sumber polusi bagi lautan yang hasil akhirnya berakhir di laut. Berangkat dari hal tersebut menjadikan perupa mengambilnya sebagai sumber ide dalam penciptaan karya pada skripsi ini.

2. Pada karya ini perupa menampilkan figur manusia yang memakai peralatan menyelam ke dasar laut untuk mengambil sebuah sampah yang mencemari lautan dan sekitarnya. Penyelam berenang ke atas permukaan laut dengan membawa 2 kantong sampah yang telah dikumpulkan ke dalam kantong sampah dari plastik berukuran besar dengan figur manusia yang merupakan *hero* bagi manusia lainnya.

3. Dalam penciptaan karya seni, langkah awal yang perlu disiapkan adalah membuat sketsa terlebih dahulu untuk menuangkan ide gagasan apa yang akan disampaikan kepada *audiens*. Selanjutnya memikirkan bahan, media dan alat berkesenian yang sesuai diaplikasikan terhadap sketsa yang telah dibuat.

1. Sebelum melakukan proses berkarya, perupa terlebih dahulu membuat Sketsa di atas kertas. Sketsa yang dihasilkan adalah figur manusia memakai pakaian lengkap untuk menyelam ke dasar laut mengambil berbagai macam sampah yang ada di sekelilingnya dengan membawa kantong plastik berukuran besar berisi sampah, kemudian kantong sampah tersebut dibawa ke atas permukaan laut.

2. Menyiapkan alat dan bahan

Alat dan bahan yang digunakan pada proses penciptaan karya seni adalah berupa: Plat aluminium, *ballpoint* berbagai merk dan warna, kuas, *Eva Sponge Sheet*, pensil, cat besi dan *spray* samurai.



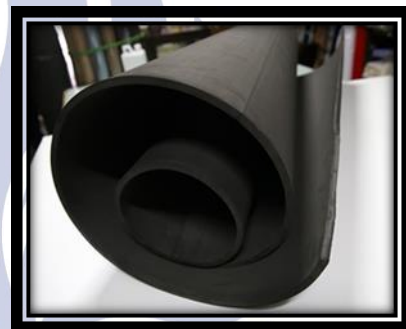
Plat Aluminium 0,16 adalah sebagai media dalam penciptaan karya seni rupa dengan teknik tekan
Gambar 4.1.1
(Dokumentasi, Emil fais 2019)



Ballpoint
Digunakan untuk mendrawing objek yang telah dibentuk dengan teknik tekan
Gambar 4.1.2
(Dokumentasi, Emil fais 2019)



Kuas digunakan untuk mengguaskan pada media plat aluminium untuk *background*
Gambar 4.1.3
(Dokumentasi, Emil fais 2019)



Eva Sponge Sheet
Gambar 4.1.3
(Dokumentasi, Emil fais 2019)



Pensil
Gambar 4.1.4
Digunakan untuk membuat sketsa pada aluminium
(Dokumentasi, Emil fais 2019)



Cat besi
Untuk proses pewarnaan pada plat aluminium
Gambar 4.1.5
(Dokumentasi, Emil fais 2019)



Proses penekanan dari bagian negative logam
membentuk bidang cekung.
Gambar 4.3.5
(Dokumentasi, Emil fais 2019)



spary samurai
Gambar 4.1.6
Digunakan untuk menspray karya agar
karya menkilap dan warnanya tahan lama
(Dokumentasi, Emil fais 2019)

1. Proses membuat sketsa dan proses sketsa di aluminium di atas plat aluminium

Pada tahap ini perupa membuat sketsa di atas permukaan aluminium dibagian positif logam dan melakukan proses pembentukan objek figur manusia dibagian negative logam menggunakan teknik *embossing* (teknik tekan).



SKETSA 1
Judul: MY HERO
Teknik: *Embossing*

2. *Finishing*

Setelah melalui tahap pewarnaan, kemudian melakukan tahap *finishing* karya dengan menggunakan *spray* samurai dengan warna clear. *Finishing* karya dilakukan untuk mengunci warna agar warna asli dari *ballpoint* menjadi pekat warnanya dan terjaga keawetannya.

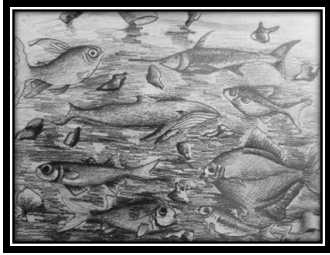


Tahap *Finishing*
Gambar 4.3.6
(Dokumentasi, Emil fais 2019)

2. Karya seni kedua “FISH”

Pada karya kedua ini perupa ingin menampilkan karya ikan dan sampah. para ikan dalam zona terpolusi oleh sampah dengan background warna hitam.

1. Membuat sketsa awal sebelum berkarya



Sketsa 1
(Dokumentasi, Emil fais 2019)

2. Proses membuat sketsa di atas plat aluminium

Pada proses ini mulailah membuat sketsa di atas aluminium untuk proses pembentukan ikan dengan teknik *embossing* (teknik tekan).



Sketsa dan pembentukan
(Dokumentasi, Emil fais 2019)

3. Proses pewarnaan

Pada tahap pewarnaan perupa mulai memberi warna pada ikan diatas aluminium yang telah dibentuk dengan teknik tekan.



Pewarnaan
(Dokumentasi, Emil fais 2019)

4. *Finishing*

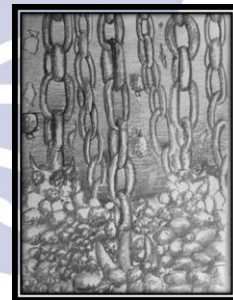
Setelah melalui tahap proses sketsa hingga pewarnaan selanjutnya, proses *finishing* karya dengan penyemprotan menggunakan *spray samurai* dengan type no 128. Agar karya tersebut warnanya mengkilap, cerah dan juga menjaga keawetan warnanya.



Finishing
(Dokumentasi, Emil fais 2019)

3. **Karya seni ketiga berjudul “SEILAS INDAH”**

1. Membuat sketsa awal sebelum berkarya



Sketsa 1
(Dokumentasi, Emil fais 2019)

2. Proses pembentukan di atas plat aluminium



Hasil Pembentukan plat aluminium
dibagian positif logam.
(Dokumentasi, Emil fais 2019)

3. Pewarnaan



Proses pewarnaan 1 dengan kuas.
(Dokumentasi, Emil fais 2019)

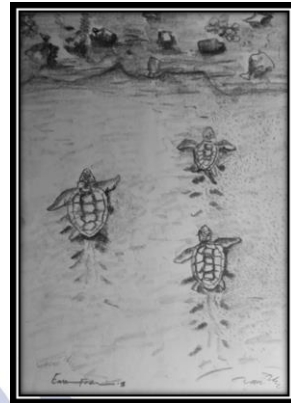
4. *Finishing*



Tahap Penyemprotan
(Dokumentasi, Emil fais 2019)

4. **Karya ke empat**
“TERKONTAMINASI OLEH
WARNA”

1. Proses sketsa di atas kertas



Sketsa karya ke empat
(Dokumentasi, Emil fais 2019)

2. Proses *embossing* (teknik tekan)



Penekanan bagian negatif
(Dokumentasi, Emil fais 2019)

3. Pewarnaan



Pewarnaan *background*
(Dokumentasi Emil fais 2019)

4. *Finishing*



Hasil *finishing*
(Dokumentasi, Emil fais 2019)

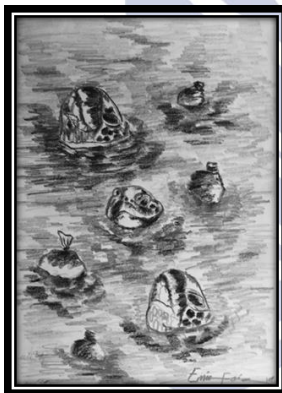
3. Pewarnaan



Proses *background*
(Dokumentasi, Emil fais 2019)

5. karya ke lima “MENCARI OKSIGEN”

1. Sketsa diatas kertas



Sketsa ke lima
(Dokumentasi, Emil fais 2019)

4. *Finishing*



Hasil *finishing*
(Dokumentasi, Emil fais 2019)

2. Proses *embossing* (Teknik Tekan)



Proses penekanan dibagian belakang negatif
(Dokumentasi, Emil fais 2019)

6. Karya ke enam “TERKONTAMINASI OLEH SAMPAH”

1. Sketsa diatas kaleng miniuman



Proses sketsa dengan mini grinder
(Dokumentasi, Emil fais 2019)

2. Proses mendrawing



Proses mendrawing
(Dokumentasi, Emil fais 2019)

3. *Finishing*



Proses *finishing*
(Dokumentasi, Emil fais 2019)

BAB V Kesimpulan

Perupa mulai tertarik dengan laut semenjak kecil dan sering bermain di laut mencari ikan di tambak yang ada di sekitarnya saat air sudah surut, tetapi hanya sekedar bermain dan mencari ikan saja. Singkat cerita pada akhirnya perupa menemukan ide saat mulai merasa resah terhadap pembuangan sampah di laut. sampah semakin hari semakin banyak diproduksi oleh masyarakat kalangan bawah, menengah maupun atas. Semakin banyak sampah di laut sebagai akhir pembuangan sampah yang bermacam-macam bentuk dan warnanya, membuat mereka yang sedang berlibur merasakan dampak dari pembuangan sampah yang mereka lakukan sendiri.

Proses kreatifitas dalam berkesenian memberikan kebebasan penapsiran bagi siapa saja yang ingin mewujudkan suatu ide dalam karya. Penerapan ide ditentukan oleh konsep karya atas nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Nilai tersebut diterapkan kedalam bentuk karya seni, sehingga judul, tema, dan strukturnya dapat memberikan kejelasan.

Saran dan pesan

Berawal dari ingatan dan tragedy yang terjadi saat ini yang menimpa pada laut masuknya partikel kimia, limbah industry, pertanian dan perumahan, kebisingan atau penyebaran organisme invasive asing ke dalam laut, yang berpotensi memberi efek berbahaya.

Masalah pencemaran laut ini tidak bisa diatasi oleh satu pihak atau pemerintah saja, melainkan seluruh warga Negara republic Indonesia dan pihak-pihak yang terkait harus berpartisipasi

dalam mengatasi masalah ini agar diperoleh hasil yang diinginkan.

Pesan yang ingin disampaikan dalam karya perupa adalah mengingat kembali tragedi yang telah terjadi saat ini agar para masyarakat tidak membuang sampah sembarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Angge, Indah Chrysanti. 2016 *kerajinan logam*. Surabaya
UNESA University pres.
- Dhamar S A dkk, 2012, *Agen Pencemaran Laut*, Bogor :
Percetakan IPB.
- Dr. H. Asri, M.pd “*Dampak limbah dan polusi*”, 2016 (e-
book).
- Efix Mulyadi, “*Entang Wiharso, Energi Seni Kulit
Telur*”, KOMPAS - Senin, 11 Apr 2005
- Efix Mulyadi, ‘*Nurani Yang Dicekal Amerika*’,
KOMPAS - Sabtu, 08 Feb 2003
- Ilham Khoiri, ‘*Teater Kekerasan Entang Wiharso*’,
Kompas, November 2010
- I Made Marthana Yusa “*SINERGI SAINS, TEKNOLOGI
DAN SENI DALAM PROSES BERKARYA
KREATIF DI DUNIA TEKNOLOGI
INFORMASI*” 2016
- Kuss Indarto, “*Entang Wiharso, the Melting Soul...*”,
Visual Arts
Edisi Perdana, Juni/Juli 2004,
- M Dwi Marianto, ‘*Merepresentasi Api dengan Bahasa
Api: Sebuah Refleksi atas Pameran Nusa
Amuk Entang Wiharso*’, KOMPAS - Minggu, 08
Jul 2001
- Prof. Dr.Ir .Supriharyono, MS. “*Konservasi Ekosistem
Sumber Daya Hayati*”, 2017.
- Srikandi Fardiaz “*Polusi air dan udara*”, 1992
- Suwarno Wisetrotomo, ‘*Laku, Gagas, Kata dan Rupa*’,
KOMPAS - Minggu, 10 Jun 2007
- Sugiarto B, 2015, *Untuk Apa Seni*, Surabaya:
- Witjaksono “*REBORN MARITIM INDONESIA*”, 2017
- Wicaksono Adi, ‘*Dunia Kecemasan Entang Wiharso*’,
KOMPAS - Minggu, 10 Apr 2005



UNESA
Universitas Negeri Surabaya