

SENI ETSA LOGAM KARYA ROCKA RADIPA

Didik Setyawan

S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: didiksetyawan16020124077@mhs.unesa.ac.id

Dra. Indah Chrysanti Angge, M.Sn

Dosen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: indahange@unesa.ac.id

Abstrak

Di zaman modern, seni kriya logam telah berkembang pesat dan memiliki nilai jual tinggi. Karya seni yang memiliki nilai jual tinggi tentunya memiliki konsep menarik dan melalui proses serta teknik berkarya yang baik dan benar, sehingga didapatkan karya seni bernilai jual tinggi. Tujuan dari penelitian adalah untuk menjelaskan riwayat singkat Rocka Radipa sebagai seniman pengembang etsa logam, menjelaskan karya-karya yang dihasilkannya, serta mendeskripsikan proses pembuatan etsa logam. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian adalah Rocka Radipa, sebagai seniman pengembang etsa logam. Objek dari penelitian ini tentunya adalah karya-karya Rocka Radipa yang dikerjakan pada tahun 2011-2013, serta proses pembuatan karyanya. Adapun hasil dari penelitian menunjukkan bahwa karya-karya etsa logam yang dihasilkan Rocka Radipa meskipun memiliki konsep unik dan sangat berfilosofi, tetapi pada kenyataannya ide yang muncul berasal dari aktivitas sekitar dan pengalaman beliau sendiri. Proses pembuatan etsa logam selalu diawali dengan penemuan ide dari lingkungan sekitar, kemudian dikonsep secara matang dari awal sampai akhir mengenai ide tersebut dalam imajinasi dan dituangkan kedalam sketsa yang digambar di atas kuningan. Setelah diedit dan disempurnakan gambarnya, maka selanjutnya dilakukan proses *etching* selama 7 sampai 10 jam yang dilakukan berulang-ulang. Kemudian karya tersebut dinetralkan menggunakan jeruk nipis atau belimbing wuluh, setelah itu dikeringkan. Setelah kering, gambar tersebut dipoles dengan mesin poles kemudian dicat dengan cat mobil. Tahapan selanjutnya melakukan proses pengelupasan cat yang dilakukan sebanyak 2 kali. Tahap terakhir adalah melakukan proses *finishing* dengan cara *coating*.

Kata kunci: Etsa Logam, Rocka Radipa, Relief

Abstract

In modern times, the art of metal crafts has developed rapidly and has high selling points. Artworks that have high sales value certainly have interesting concepts and through processes and techniques that work well and correctly, so that high-value artworks are obtained. The purpose of this research is to explain the brief history of Rocka Radipa as an artist who develops metal etching, explains the works it produces, and describes the process of making metal etching. This research is a descriptive study with a qualitative approach. The subject of the research was Rocka Radipa, as an artist who developed metal etching. The object of this research is of course Rocka Radipa's works carried out in 2011-2013, as well as the process of making his work. The results of the research show that the metal etching works produced by Rocka Radipa despite having a unique concept and very philosophical, but in reality the ideas that arise from surrounding activities and his own experience. The process of making metal etching always begins with the discovery of ideas from the surrounding environment, then carefully conceptualized from beginning to end about the ideas in the imagination and poured into sketches drawn on brass. After editing and refining the image, the etching process is then carried out for 7 to 10 hours which is done repeatedly. Then the work is neutralized using lime or starfruit, after which it is dried. After drying, the image is polished with a polishing machine and then painted with car paint. The next stage is the process of peeling the paint twice. The last step is to carry out the finishing process by coating.

Keywords: Metal Etching, Rocka Radipa, Relief

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk yang diciptakan dengan akal dan pikiran, dengan hal tersebut, manusia bisa berpikir secara teratur dan mampu mengembangkan ide kreatifnya, sehingga manusia mampu menciptakan

produk dari hasil pengembangan kreatifnya. Hasil dari pengembangan kreatif manusia disebut sebagai sebuah karya seni. Seni diartikan sebagai proses berpikir kreatif yang dalam proses kreatifnya terdapat pengungkapan keindahan hingga diciptakan sebuah karya seni yang indah dan menarik.

Karya adalah Cermin. Sarana untuk mengenal keagungan Tuhan, maka satu kesatuan antara seniman dan karyanya adalah utuh. Seperti yang di ketahui bahwa kata seni berasal dari kata sani yang berarti jiwa yang luhur. Sedangkan di barat, seni diterjemahkan dengan *art*, yang berasal dari kata *artificial* yang berarti tiruan. Dalam konteks ini, peneliti sepaham dengan makna seni sebagai jiwa yang luhur, karena untuk membuat cermin pantul yang benar di butuhkan kesadaran dan jiwa yang luhur dari penciptanya.

Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika. Seni rupa dibedakan ke dalam tiga kategori, yaitu seni rupa murni atau seni murni, kriya dan desain. Seni rupa murni mengacu kepada karya-karya yang hanya untuk tujuan pemuasan ekspresi pribadi, sementara kriya dan desain lebih menitikberatkan fungsi dan kemudahan produksi. Seni rupa memiliki banyak cabang di dalamnya. Beberapa yang kerap dipamerkan sejak tahun 2005 antara lain gabungan dari seni grafis, seni patung, dan seni instalasi sehingga semuanya merujuk pada seni rupa kontemporer (Wulandari, 2011).

Salah satu cabang seni terapan yang sudah berkembang saat ini adalah seni kriya. Seni kriya biasa disebut dengan istilah *handycraft* dapat diartikan juga sebagai kerajinan tangan. Menurut Triyanto (2007:38) Seni Kriya adalah aktivitas yang mengubah materi mentah dengan keterampilan yang dapat dipelajari sehingga menjadi produk yang telah ditetapkan sebelumnya. Santoso (dalam Bastomi 2003:87) menjelaskan bahwa seni kerajinan maupun kriya menjadi penting karena senantiasa diperlukan oleh masyarakat dan tetap akan selalu mengalami perkembangan sesuai dengan pesatnya perkembangan masyarakat.

Hasil karya seni kriya diutamakan mengandung keunikan konseptual, tema, dan indrawi. Oleh karena itu, hasil dari keterampilan kriya berbeda dengan seni rupa murni, seni kriya termasuk cabang dari seni rupa terapan atau *applied art*. Alasan tersebut membuat seni kriya tidak bisa sebebas seni rupa murni, karena harus mempertimbangkan beberapa persyaratan. Persyaratan itu adalah keamanan, kenyamanan, dan keluwesan dalam penggunaannya (Handayani, 2015:50).

Salah satu seni kriya yang sudah menjadi warisan turun temurun adalah seni kriya logam. Sebenarnya, tradisi untuk pembuatan benda-benda seni kriya telah ada sejak zaman prasejarah. Berdasarkan penemuan benda prasejarah diketahui bahwa manusia mulai menetap pada zaman Neolitikum (Zaman Batu Muda). Manusia saat itu telah mulai membuat benda-benda fungsional untuk

menunjang kebutuhan mereka sehari-hari. Seni kriya pada zaman tersebut diartikan sebagai simbol-simbol atau lambang-lambang kehidupan spiritual yang dipercaya oleh masyarakat. Dalam perkembangan era selanjutnya, seni kriya mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan yang dimaksud bukan hanya pada segi fungsional semata tetapi juga berdampak pada peningkatan kualitas bentuk dan bahan beserta hiasan atau coraknya.

Di zaman modern ini, seni kriya tradisional logam telah dikembangkan dan dihidupkan kembali sebagai dari upaya melastarikan budaya daerah. Inti dari sebuah karya seni adalah gagasannya yang kreatif dan unik. Karya seni yang unik dan *antimainstream* inilah yang banyak dicari oleh pengapresiasi-pengapresiasi saat ini, terutama yang jarang sekali berkembang dan beredar di pasaran saat ini adalah karya seni kriya yang dibentuk dari bahan dasar logam, yang biasa disebut dengan *etsa*. Menurut Suharto (1997) *Etsa* adalah proses pengikisan bagian permukaan logam tanpa pelindung apapun untuk menciptakan motif dan corak pada permukaan tersebut dengan menggunakan asam kuat. Kata *etsa* berasal dari Bahasa Jerman, yaitu *etch* yang berarti memakan, berkorosi, atau berkarat.

Salah satu seniman *etsa* yang tersohor namanya di Yogyakarta adalah Rocka Radipa. Sisi menarik dalam proses kreatifnya adalah upaya pencarian medium dan teknik baru dalam seni rupa. Sesuatu yang sebisa mungkin inovatif dan berbeda dari yang lain, atau belum pernah dilakukan oleh kebanyakan seniman lokal maupun luar negeri. Dia ingin berkarya dengan modus yang *out of the box*, keluar dari kotak kebiasaan yang populer di tengah para seniman.

Karya seni yang dihasilkan Rocka Radipa mengandung keunikan konsep dan tema. Unsur konseptual yang diambil kebanyakan berasal dari rutinitas atau kejadian yang tidak sengaja terjadi di sekitarnya. Satu karya seni yang dihasilkan oleh beliau bisa menciptakan berbagai tafsir makna oleh pengapresiasi seni. Dengan karyanya yang *antimainstream*, banyak pengapresiasi seni yang ingin mengenal lebih jauh karya-karyanya melalui pameran, baik pameran tunggal ataupun bersama. Meskipun karya yang dihasilkan cukup banyak, tetapi makna sebenarnya dari setiap karyanya itu jarang diketahui oleh kebanyakan orang, terutama oleh orang-orang yang berminat di bidang seni.

Salah satu karyanya yang menarik adalah *Deftone*, karya berukuran 65x20 cm ini terlihat menarik dan berbeda dari yang lain. Rocka mengonsep secara unik dengan menggabungkan kayu sebagai alas karyanya yang dari logam. Karyanya yang dari logam berbentuk lingkaran dengan ragam hias yang unik dan mewah. Inilah yang membuat karyanya menjadi beda dari yang

lain, karena biasanya seniman etsa lainnya hanya menggunakan logam sebagai karyanya yang berbentuk lukisan, berbeda dengan Rocka yang menggabungkan kayu dan etsa logamnya menjadi karya yang terkonsep dan memiliki makna menarik berdasarkan filosofi berkaryanya.

Penikmat seni seharusnya tidak hanya mengoleksi karya seni yang ada, tetapi juga harus mengetahui makna tersirat yang terdapat dalam karya seni tersebut. Dengan demikian, penikmat seni akan memperoleh informasi dan pengetahuan yang lebih dalam tentang seni ataupun makna yang terdapat dalam setiap koleksi karyanya. Di samping mengetahui makna tersirat di dalamnya, penikmat seni juga harus belajar dari seniman-seniman yang menciptakan koleksinya, hal tersebut akan membawa dampak positif ke depannya, karena dengan banyak belajar melalui seniman-seniman, secara otomatis dapat membuka imajinasi penikmat seni untuk tidak hanya menjadi pengoleksi karya seni saja, tetapi juga bisa memotivasi mereka untuk berinovasi mengembangkan karya seni yang sudah ada atau menciptakan karya seni yang belum ada saat ini. Dengan demikian, penciptaan karya seni bisa berkembang pesat dan dapat membawa pengaruh besar kepada pertumbuhan ekonomi global.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana riwayat singkat Rocka Radipa sebagai seniman pengembang etsa logam?
2. Bagaimana proses pembuatan etsa logam Rocka Radipa?
3. Bagaimana karya yang dihasilkan Rocka Radipa sebagai seniman pengembang etsa logam?

Tujuan Penelitian

Terkait dengan rumusan masalah yang sudah ada, makatujuan penelitian ini akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Menjelaskan riwayat singkat Rocka Radipa sebagai seniman pengembang etsa logam.
2. Menjelaskan proses pembuatan etsa logam Rocka Radipa.
3. Menjelaskan karya yang dihasilkan Rocka Radipa sebagai seniman pengembang etsa logam.

Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu dan bermanfaat terutama berdampak positif bagi semua pihak. Adapun manfaat penelitian ini dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dan menambah referensi ilmu pengetahuan terhadap dunia Pendidikan Seni Rupa, khususnya bagi mahasiswa yang mengambil matakuliah peminatan kriya logam.

2. Manfaat praktis

Adapun manfaat praktis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi semua pihak yang terlibat dan mempunyai kepentingan-kepentingan dengan masalah yang diteliti, yaitu:

- 2.1 Bagi Penulis

Memberikan wawasan tambahan dan pengetahuan tentang karya seni etsa logam Rocka Radipa dan proses penciptaan karyanya untuk dijadikan bekal dan inspirasi dalam menciptakan karya seni yang baru.

- 2.2 Bagi Seniman

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada para seniman-seniman di Indonesia tentang karya-karya etsa logam. Dengan ini para seniman akan dapat berimajinasi lebih kreatif dan inovatif untuk menciptakan karya seni yang lebih modern dan belum ada saat ini.

- 2.3 Bagi Pengapresiasi Seni

Diharapkan agar dapat memberikan informasi mengenai karya seni etsa logam, khususnya makna tersembunyi yang ada di dalam setiap karya, sehingga bisa dijadikan referensi untuk mengkritik karya-karya seni.

Definisi Operasional

Untuk memperoleh persepsi yang sama dengan yang dimaksud penulis, maka dalam penelitian ini perlu di definisikan sebagai berikut:

1. Etsa (*etching*) adalah proses menciptakan suatu produk/karya yang dalam penciptaannya yaitu melarutkan logam yang tidak terlindungi bermaksud untuk membuat corak atau desain menggunakan cairan asam yang kuat (*strong acid*) melalui metode intaglio pada logam (Wikipedia). Istilah “pengetsaan dalam” atau *deep etching* merujuk kepada pengasaran permukaan logam menggunakan asam dengan konsentrasi dan PH yang tinggi (Rawdon, 1920).

Batasan penelitian

Untuk menghindari perluasan pengertian pada penelitian, maka perlu adanya batasan agar tidak akan meluas tentang apa yang dikemukakan penulis. Mengingat keterbatasan waktu dan literatur yang ada, maka penulis hanya membatasi permasalahan sebagai berikut:

Pembahasan hanya tertuju pada konsep dan karya etsa logam Rocka Radipa yang dibuat pada periode tahun 2011 sampai 2013.

METODE

Penelitian Rocka Radipa seniman pengembang etsa logam menggunakan metode kualitatif deskriptif. Alasan menggunakan metode ini adalah agar hasil penelitian yang dilaporkan ini dapat dipertanggung jawabkan di masyarakat, khususnya masyarakat Yogyakarta.

Penelitian ini dilakukan di kediaman Rocka Radipa tepatnya di Yogyakarta. Adapun alasan mengenai lokasi yang diteliti karena penulis ingin mengulas dan mempelajari lebih lanjut mengenai karya-karya yang dihasilkan Rocka Radipa yaitu etsa logam yang berada di tempat kediamannya, Yogyakarta. Di samping itu, penulis melakukan penelitian di lokasi tersebut karena ingin mengetahui galeri karya-karyanya Rocka yang ada di rumahnya. Subjek penelitian ini tentunya seniman tersohor dengan karyanya yang unik dan *out of the box* yaitu Sigit Kurniawan atau yang lebih dikenal dengan Rocka Radipa.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1989:622), Objek penelitian merupakan hal yang sedang menjadi sasaran penelitian, bisa juga diartikan sebagai himpunan elemen yang dapat berupa orang, organisasi atau barang yang akan diteliti. Objek dari penelitian ini adalah proses pembuatan karya etsa logam Rocka Radipa dan karya-karya Rocka Radipa dari tahun 2011-2013. Dalam penelitian ini sumber data primer yang diperoleh berasal dari hasil wawancara dengan narasumber yang telah dipilih pada subjek penelitian, yaitu Rocka Radipa, sedangkan data sekunder diperoleh melalui beberapa kajian kepustakaan yang relevan dengan penelitian ini, laporan-laporan atau dokumen-dokumen, arsip-arsip yang dimiliki desa, laporan historis, dan struktur organisasi serta foto-foto dokumentasi penelitian. Metode pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti menggunakan tiga tahapan analisis data, yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan.

Penelitian ini tentunya melalui berbagai tahapan, yang pertama yaitu Tahap Persiapan, meliputi penyusunan jadwal penelitian, mengurus surat izin penelitian, dan ke lokasi penelitian. Tahap selanjutnya adalah Pengumpulan data dan analisis data, meliputi kajian pustaka yang berkaitan dengan karya seni yang berupa lukisan etsa logam, Menggali dan mengumpulkan data di lokasi penelitian dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi, dan Menganalisis data melalui proses reduksi data dan data *display*. Tahapan terakhir yaitu penyusunan laporan penelitian, yang meliputi penyusunan data yang diperoleh selama penelitian Data

yang diperoleh berdasarkan hasil wawancara dengan Rocka Radipa, meminta penjelasan tentang konsep karya Rocka Radipa serta proses pembuatan karya etsa logam Rocka Radipa, disertai Dokumentasi karya logam Rocka Radipa dari tahun 2011-2013 dan Penyusunan kesimpulan mengenai hasil penelitian menggumpulkan hasil wawancara dari Rocka Radipa mulai dari konsep pembuatan hingga proses pembuatan lukis etsa logam dan disusun secara berurutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rocka Radipa adalah salah satu perupa atau seniman logam yang ada di Yogyakarta, teknologi yang digunakan mempunyai teknologi yang penting dan terbilang jarang. Karya yang dihasilkan oleh Rocka Radipa yaitu lukisan etsa dengan berbagai tema. Karya lukisan etsa Rocka Radipa terbilang unik dan terbaru di Yogyakarta, karena pada dasarnya melukis adalah di atas kanvas, akan tetapi Rocka Radipa mengganti media yang umumnya menggunakan kanvas diganti dengan logam, sehingga menghasilkan karya lukis logam yang luar biasa. Objek karya Rocka Radipa yang dikembangkan oleh beliau banyak terinspirasi dengan masa lampau, yaitu masa Romawi kuno, yang pengerjaannya sudah mengalami sedikit perubahan.

Rocka Radipa lahir pada tanggal 22 Maret 1976, di Paninggaran. Merupakan sebuah kecamatan di Kabupaten Pekalongan, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Tepatnya berada di lereng utara pegunungan Dieng. Rocka Radipa relative bandel saat TK, sehingga beliau sampai tidak lulus TK karena sering bolos, oleh karena itu, beliau memutuskan untuk mengikuti ibunya mengajar di SD, beliau selalu meminta bagian di papan tulis untuk menggambar.

"Masa Kanak-kanak adalah fase di mana hidup adalah bermain. Di perjalanan proses berkesenian saya, di Universitas Sain Malaysia, Saya bertemu dengan Mahasiswa S2 Astronomi Nurul Fatini Jafar. Dia punya program Outreach anak-anak dalam memperkenalkan ilmu astronomi. Sebenarnya ada 2 Human subject di sini, yaitu Fatini sebagai Guru dan anak-anak sebagai murid. Saya melihat leburnya proses transfer pengetahuan. Leburnya antara Guru dan Murid. Semua belajar. Semua bermain. Anak-anak tidak sadar bahwa dia sedang belajar, yang mereka tahu semua sedang bermain". (Wawancara pada hari Sabtu 15-02-2020 pukul 10.45 di kediaman Rocka Radipa)

Rocka Radipa melanjutkan sekolahnya di Pondok Pesantren yang ada di Solo, saat itu, tidak ada ruang untuk mengasah kemampuannya. Setelah lulus dari pondok pesantren tersebut, Rocka berkuliah di ISI Yogyakarta jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV).

Kebiasaan Rocka yang selalu bolos kuliah, sehingga banyak mata kuliah yang tidak lulus, akhirnya beliau memutuskan untuk berhenti kuliah dan bekerja di *biro advertising* lokal ternama di Yogyakarta. Di sela rutinitas yang jenuh, Rocka mencoba untuk berkarya, dan mengikuti “*Philips Moris Art Award*” (Tahun 2001) berhasil mendapatkan 10 besar dengan karyanya yang berjudul Ruang Budaya. Pada kompetisi inilah, awal mula Sigit Kurniawan atau Rocka Radipa berkarir dalam dunia Seni Rupa. Kemudian Rocka Radipa dengan beberapa teman mencoba untuk membuat majalah desain grafis, yang bisa dikatakan majalah desain grafis pertama di Indonesia. dengan nama “*Blank Magazine*”. Dari pertama kali, “*Blank Magazine*” memang sengaja dikonsepsikan untuk berhenti di edisi 10. Setelah itu akan berganti format menjadi *e-magazine*. Setelah berkarya lebih banyak di dalam desain grafis, beberapa penghargaan diterima. Karena keterbatasan pengetahuan manajemen, akhirnya beliau memutuskan untuk berhenti produksi majalah, dan memutuskan menjadi seorang seniman.

Hidup harus memilih, Rocka Radipa memilih untuk menjadi manusia bebas. Entah benar atau salah, tepat atau tidak Rocka bahkan tidak tahu. Ia cuma punya niat untuk hidup di dunia seni. Setelah gempa Yogyakarta pada tahun 2007, untuk menguatkan niatnya, akhirnya Rocka memutuskan mengganti namanya secara resmi lewat pengadilan dan mengubah nama pada akta kelahiran secara hukum, yang awalnya bernama Sigit Kurniawan menjadi Rocka Radipa.

Pemilihan media dalam berkarya merupakan pemilihan konsekuensi. Jadi setiap pemilihan media berkarya memiliki konsekuensi. Setiap media mempunyai sifat dan karakteristik masing-masing. Diawal karir, Rocka Radipa tetap menggunakan media yang umum digunakan oleh seniman-seniman lainnya, seperti cat air, cat minyak, *acrylic on canvas*, dan beberapa teknik juga sudah dicoba. Karya lukisnya kebetulan juga pernah dipamerkan bersama Trio (Kelompok Magnet) di tahun 2008 yang berjudul *Too Much Painting Will Kill You*.

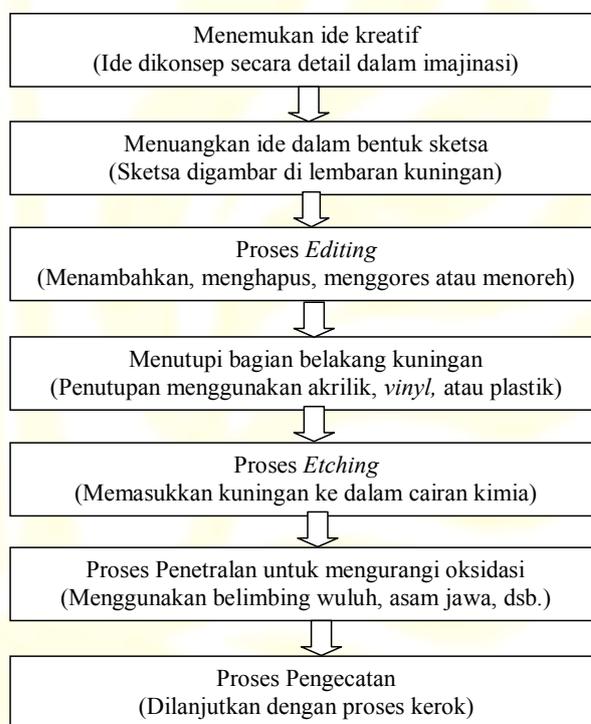
Dari proses yang telah dijalani, akhirnya beliau mencoba menggunakan *brass*, aluminium & *cooper* sebagai media bahan berkarya dengan teknik etsa, yang berbeda di sini bukan karya etsanya (hasil cetak) yang dijadikan karya, tetapi justru master etsa-nya lah yang dijadikan sebagai karya.

Sampai saat ini, sudah lebih dari 11 tahun Rocka menggunakan media *brass*, *cooper* atau aluminium. Banyak sekali proses belajar yang beliau dapatkan. Media & teknik yang dipilih adalah cara paling *personal* dalam memproyeksikan ide.

Ketika membeli kanvas, Rocka selalu melihat detail dari tekstur, serat, kelenturan, kehalusan kanvas tersebut. Media yang bagus akan menunjukkan kualitasnya bahkan sebelum media itu diberi sentuhan. Menurutnya, *brass*, *cooper* atau aluminium sebagai media sudah mempunyai pesona bahkan sebelum ditorehkan apapun di atasnya, seperti ketika membeli kanvas atau kertas yang istimewa, secara tidak langsung akan memperlakukan media tersebut dengan spesial dan berusaha membuat karya sebagus mungkin.

Rocka Radipa memilih teknik etsa karena sejalan dengan kemampuan beliau dalam bidang desain grafis, dibandingkan dengan teknik yang lain, seperti ketok atau tatah, menurutnya, etsa lebih modern dan secara visual bisa mencapai tingkat detail yang maksimal dengan menggunakan goresan garis-garis yang lembut.

Proses Berkarya Rocka Radipa



Bagan 1. Proses Berkarya (Pembuatan Etsa Logam) Seniman Rocka Radipa

Berdasarkan bagan 1 di atas, proses berkarya selalu dimulai dengan menemukan ide kreatif, ide dikonsep secara detail dalam imajinasi, keperluan bahan, teknik yang dipakai juga dikonsep lengkap dalam pikiran. Selanjutnya yaitu menuangkan ide ke dalam sketsa, pada awalnya, boleh menyeketsa di kertas, kemudian setelah benar-benar betul, maka disketsa di lembaran kuningan. Setelah jadi sketsanya, lanjut ke proses edit, yaitu proses menambahkan, menghapus yang tidak perlu, atau menorehkan. Setelah tahap tersebut selesai, maka dilanjutkan menutup bagian belakang beserta bagian

yang tidak dietsa, menggunakan cat akrilik, vinyl, atau plastik. Kemudian menuju ke proses inti yaitu pencelupan logam (*etching*). Proses ini berlangsung 4-5 jam, sehingga didapatkan hasil yang maksimal. Setelah karya tersebut dicelupkan dalam cairan kimia yang sifatnya asam, maka harus melewati proses penetralan menggunakan jeruk nipis, asam jawa, atau belimbing wuluh untuk menghindari proses pengikisan berulang (oksidasi). Setelah benar-benar netral, maka tahap akhir yaitu pengecatan, pengerokan dan *finishing*.

Proses berkarya seni rupa adalah merealisasikan konsep seni dengan mengekspresikannya dalam karya seni. Dimulai dari tahap menemukan ide ataupun gagasan sampai dengan wujud karya seni, semua proses dari *searching* sampai *finishing*, semua tidak lepas dari hasil interaksi dengan lingkungan sekitar ataupun pengalaman individu masing-masing. Proses berkarya yang dilakukan oleh Rocka tidak jauh berbeda dengan seniman lainnya.

“Proses berkarya berawal dari ide. Bisa berupa tema, sket, atau imajinasi. Ide biasanya saya biarkan berkeliaran di kepala saya, kadang hilang, kadang muncul lagi. Kadang terbayang karya itu selesai di ruang imajinasi, tapi kadang besok sudah hancur lagi. Saya berusaha berdialog untuk menyelesaikannya. Menurut saya karya harus selesai diruang imajinasi sebelum terlahir menjadi materi. Si pencipta harus tahu awal & akhir dari karya tersebut, bahkan sampai detail langkah, perjalanan, kesulitan, kendala, teknik, warna dll(walaupun dengan keterbatasan manusia tidak mungkin bisa presisi antara imajinasi dan hasil ciptanya). Saya menganggap karya yang original itulah yang ada di imajinasi”.(Wawancara pada hari Kamis 13-02-2020 pukul 10.00 di kediaman Rocka Radipa).

Dari pernyataan Rocka tersebut di atas, bahwa proses berkarya dalam seni apapun selalu diawali dengan ide atau gagasan yang muncul di pikiran, ada seniman lain yang mengatakan, bahwa proses berkarya seringkali dimulai dengan tahap pengamatan, baru setelah itu menemukan ide atau gagasan dari pengamatan yang kita amati tadi. Setelah memikirkan karya apa yang akan dibuat beserta detailnya, baru setelah itu dituangkan dalam suatu sketsa.

“Setelah karya “selesai” di dalam imajinasi baru Rocka Radipa tuangkan dalam sket. Kemudian di gambar ke lembaran kuningan dengan cat khusus (coat glass), beberapa detail gambar dengan teknik sablon. Kemudian proses edit. Gambar bisa di tambah, di hapus, di gosok, di toreh atau di gores. Setelah dirasa, dilakukan dulu proses pengeringan dengan sinar matahari sehari

sampai betul betul kering”.(Wawancara pada hari Kamis 13-02-2020 pukul 10.00 di kediaman Rocka Radipa).

Setelah ide yang ditemukan tersebut sudah dituangkan dalam bentuk sketsa, maka digambar di atas lembaran kuningan dengan cat khusus. Setelah itu baru proses *editing*, dan dilanjutkan dengan pengeringan. Sebelum proses *etching* bagian belakang kuningan yang tidak ikut di *etching* harus di tutup semua dengan akrilik, *vinyl* atau plastik. Baru kemudian proses *etching*, dimasukkan ke kolam bak cairan kimia, dengan di goyang (seperti jungkat – jungkit) untuk proses pengikisan yang maksimal.

“Proses etching biasanya di lakukan 5 kali atau lebih dan memerlukan waktu 7 sampai 10 jam untuk mendapatkan kehalusan pola garis dan detail yang tipis atau kecil. Setelah relief muncul pada ketebalan tertentu (bagian yang tertutup cat akan timbul dan yang tidak tertutup cat akan terkikis / tenggelam), gambar di angkat dan di netralkan menggunakan belimbing wuluh, asam jawa atau jeruk nipis untuk mengurangi oksidasi”.(Wawancara pada hari Kamis 13-02-2020 pukul 10.00 di kediaman Rocka Radipa).

Setelah netral, kemudian di keringkan lagi. Dilanjutkan dengan proses poles menggunakan mesin poles untuk mengkilapkan kuningan, menggunakan watu ijo / langsol.

Kemudian proses pengecatan, semua bagian kuningan di cat, dengan beberapa kali proses pengecatan untuk membuat tekstur atau intensitas warna tertentu. Setelah kering baru masuk ke proses kerok, cat di kerok untuk memunculkan relief pada gambar yang timbul, sehingga cat akan tertinggal pada relief yang tenggelam. Setelah itu proses poles yang ke dua, dan langsung di *finishing coating* terakhir.

Karya-karya Rocka Radipa

Karya yang dihasilkan Rocka sangat banyak dan bervariasi, peneliti hanya membahas beberapa karya yang unik dan menarik. Karya yang pertama adalah berjudul *Regenerative*, lukisan yang dibuat pada tahun 2011 dan berukuran 200x200 cm ini Bermakna mitos-mitos dan berhubungan dengan isu-isu modern yang terbaru. Rocka Radipa mengambil tema *Behind the Myth* yang artinya di belakang mitos, bermaksud untuk menilik nilai-nilai mitologi sosial budaya masyarakat Indonesia yang diangkat ke dalam karya seni rupa



Gambar 1. *Regenerative*

Rocka Radipa tidak hanya melihat hal yang melatari beragam bentuk mitologi atau mitos yang ada di Indonesia, tetapi juga sebagai upaya mengukur nilai dan semangat spiritualitas yang mendasari berbagai hubungan dimensi kebudayaan lampau dan masa kini melalui tafsir visual. Mitos-mitos yang telah diangkatnya pada karya seninya, begitu juga sejarah masa lampau tersaji sebagai demitosisasi, masuk akal, memiliki korelasi dan relevansi kepada kritik maupun isu-isu modern seperti eksploitasi sumber daya, peperangan, dan nalar-nalar kapitalisme yang terus berkembang dan menguat hingga saat ini.

Rocka sangat terampil baik dalam hal teknik ataupun kemampuannya mendekonstruksi makna. Mitos-mitos yang diangkat ke dalam karya seninya merupakan mitos yang berkembang di Jawa, seperti gendruwo. Gendruwo merupakan salah satu makhluk mistis yang dipercaya oleh sebagian orang di Jawa, tetapi orang Bali menyebut hampir mirip dengan leak; makhluk yang dibakar dalam setiap upacara adat yang ada di Bali. Baik gendruwo ataupun leak, keduanya merepresentasikan hal-hal yang *negative*. Hal *negative* tersebut bisa saja menggambarkan rekayasa-rekayasa politik, ataupun sosial ekonomi di Indonesia. Selain itu, keberagaman budaya ataupun sistem kepercayaan yang ada di Indonesia melahirkan berbagai mitos-mitos lainnya yang digunakan untuk mendapatkan panggung politik ataupun kehidupan ekonomi yang lebih baik, misalnya pesugihan, banyak cara yang digunakan dalam pesugihan, salah satunya adalah *kethak* putih (kera putih).

Kera putih merupakan cara pesugihan yang digunakan untuk mencari harta berupa uang atau emas yang merupakan jelmaan dari tuannya atau orang yang melakukan pesugihan tersebut. Sebagian besar, di Jawalah yang sering menggunakan pesugihan tersebut untuk memperbaiki perekonomiannya.

Hal lain yang disinggung Rocka Radipa dalam karyanya yang berjudul *regenerative* ini adalah masalah virus, virus tersebut menimbulkan banyak tafsiran, ada yang mengatakan bisa berwujud sebagai virus computer,

virus flu burung, atau bahkan virus budaya-budaya barat yang perlahan akan mengikis keragaman budaya lokal Indonesia.

Dalam karyanya di atas, Rocka Radipa juga memperluas makna dari *Tirta Amerta* yang artinya air kehidupan. *Tirta Amerta* ini terkenal di Jawa dalam kisah pewayangan Dewa Ruci, Rocka Radipa memproyeksi dan memperluas makna *Tirta Amerta* sebagai analog minyak bumi yang merupakan *energy* terdominan bagi kebutuhan hidup manusia di era *modern* saat ini. Minyak bumi di samping bisa memenuhi kebutuhan hidup manusia, di sisi lain, dengan terbatasnya jumlah minyak bumi ini, manusia juga bisa melampaui batasannya, misalnya, manusia akan menghalalkan segala cara untuk mendapatkan sumber minyak bumi tersebut demi kelangsungan hidupnya, manusia yang awalnya saling membantu, demi keegoisan untuk menguasai sumber tersebut, banyak manusia yang akhirnya kehilangan akal sehatnya, dehumanisasi. Hal inilah yang akan menjadikan alasan setiap Negara di dunia untuk berperang memperebutkan sumber minyak bumi atau diilustrasikan sebagai *Tirta Amerta*.

Selain mitos-mitos di atas, Rocka Radipa juga mencoba menafsir kembali teks sastra Jangka Jayabaya yang sangat populer di Indonesia, terutama di Pulau Jawa. Rocka Radipa menafsirkan bahwa ramalan Jayabaya berisi tentang isu-isu politik seperti ratu adil atau pemanasan global.



Gambar 2. *Age of Empire 2*

Karya yang kedua berjudul *Age of Empire 2*, yang dibuat pada tahun 2011 dan berukuran 200x100cm, karya ini merupakan lukisan yang terinspirasi dari sejarah tentang ketangguhan pasukan kavaleri. *Cataphract* adalah pasukan elit berkuda yang sangat sulit dibunuh karena seluruh badan dan kudanya dilapisi baju besi yang sangat kuat. Pasukan ini merupakan pasukan elit dari bangsa-bangsa di sekitar Mediterania seperti Bizantium (Roma), Persia, Sasanid, dan Armenia.

Sekarang kuda telah melebur menjadi Satuan Daya. Menjadi simbol dari kekuatan dan kecepatan, menempel di dalam mesin-mesin modern. Menemani sebagian besar

orang, Mengantarkankan ke pasar, ke kampus, atau sekadar berkeliling seharian untuk *refreshing* atau sekadar cari tempat makan yang enak.

Tank Leopard, Panzer, Ferari, Dodge, Lamborghini, BMW, Mercedes Benz, Harley davidson, Binter, Suzuki Cristal, Honda 70, Tosa, Kanzen, Jinceng, dll. Ini adalah karya yang beliau angkat dari kesukaan beliau dalam bermain game Strategi, yaitu *Age Of Empire 2*. “*Demi kuda perang yang berlari kencang dengan terengah-engah, dan kuda yang mencetuskan api dengan pukulan (kuku kakinya)...(QS. Al-’Adiyat: 1-2)..*”

Karya seni ketiga, Rocka Radipa memberi judul *Echoes of Glory*, sebuah lukisan berukuran 100x200cm yang dibuat pada tahun 2013 yang artinya gema kemuliaan, Rocka mencoba untuk menceritakan kisah tentang bagaimana Cheng Ho bisa berhasil menyebarkan ajaran islam di Nusantara, khususnya di Pulau Jawa. Masyarakat di Indonesia sangat menghormati Cheng Ho, bisa dilihat dari sebagian nama masjid di Indonesia menggunakan namanya. Pada gambar di atas terlihat sosok naga dengan mata yang tajam, menggambarkan kapal zaman dahulu yang ornamennya berbentuk naga, kapal atau perahu semacam ini pada zaman dahulu biasanya digunakan sarana transportasi untuk menyebarkan agama. Konon katanya, Laksamana Cheng Ho yang bernama asli Ma Ho pernah dipotong alat vitalnya sebagai terror agar tunduk pada negara.



Gambar 3. *Echoes of Glory*

Karya Rocka yang satu ini memang menjelaskan tentang perjalanan Laksamana Cheng Ho menggemakan kemuliaan islam, salah satu aksinya, Cheng Ho pernah membentuk masyarakat Tionghoa Islam yang sudah sejak zaman Sriwijaya banyak didiami orang-orang Tionghoa. Dari situlah Cheng Ho membentuk komunitas Tionghoa islam di Sambas. Tidak hanya itu, Cheng Ho juga melakukan islamisasi di pulau Jawa disambut cukup antusias oleh masyarakat islam setempat terutama pemuka agama di Jawa yaitu para wali. Dalam karyanya yang berjudul *Echoes of Glory* inilah Rocka Radipa sekaligus belajar tentang bagaimana proses islamisasi yang dilakukan Cheng Ho di Indonesia khususnya

berpengaruh besar di pulau Jawa, karena masyarakat Indonesia yakin, bahwa Cheng Ho adalah seorang muslim yang bahkan oleh masyarakat Indonesia dijadikan dewa yang disembah di berbagai kelenteng dengan sebutan Sam Po Kong oleh penganut Konfusianis di Tiongkok. Karya Rocka Radipa ini dalam menuangkan ilustrasi Cheng Ho memang sedikit abstrak dan sulit untuk dikupas satu-satu objek yang tampak dalam satu karya seninya. Intinya, Rocka Radipa mencoba untuk mengilustrasikan usaha pengislaman yang dilakukan Cheng Ho di Indonesia.



Gambar 4. *Empire State of Mind*

Lukisan di atas berjudul *Empire State of Mind*, berukuran 75x90 cm, dan dibuat pada tahun 2013.

Lukisan yang berjudul *Empire State of Mind* yang artinya kondisi pikiran imperium, tampak seorang wanita dengan ekspresi wajah elegan dan mengintimidasi, matanya tegas melirik tajam seolah terdapat makna tersembunyi dalam pikirannya. Perempuan tersebut memakai topi khas kerajaan, dan di atas topinya tersebut terdapat kastel dengan dinding menjulang yang ditumbuhi pepohonan beringin, menara yang tinggi, tiang lampu jalanan, serta dua ekor rusa dengan tanduk bercabang panjang. Perempuan tersebut bersanggul rapi dihiasi dengan ranting pohon, bunga, lampu taman dan rantai menjuntai.

Gambar tersebut menjelaskan kehebatan seorang paranormal, terlihat dari objek-objek yang tertuang dalam karya seni tersebut. Pada dasarnya, paranormal dalam pandangan masyarakat selama ini merupakan seseorang yang menggunakan mata batinnya untuk melihat kejadian-kejadian yang akan terjadi kedepannya. Mata perempuan tersebut terlihat seakan-akan mengetahui segalanya yang akan terjadi di masa mendatang. Objek spesifiknya yang terdapat di atas topinya menggambarkan ramalan atau pandangan ke depan ketika perempuan tersebut meramalkan sesuatu. Tampilannya yang cenderung modis dan eksentrik seakan menyembunyikan kehebatannya menjadi seorang paranormal.

Di zaman *modern* ini, banyak paranormal-paranormal yang beredar, termasuk di Indonesia, karena seiring perkembangan zaman, tidak mungkin paranormal saat ini mengenakan pakaian yang serba hitam seperti dukun atau paranormal terdahulu. Oleh karena itu, dibalik kecantikan yang tampak, dari paranormal kontemporer terdapat pikiran yang terpusat ke depan.

Karya seni berjudul *Empire State of Mind* ini terinspirasi ketika beliau tinggal sebulan di Malaysia pada November 2012, beliau bertemu dengan seorang dukun Malaysia pada suatu sore di *George Town*, Penang, Malaysia bernama Huma berusia 89 tahun, Huma merupakan seorang pelukis jalanan, selain itu Huma adalah seorang paranormal. Dalam karyakaryanya, Huma menjadikan hantu dalam imajinasinya sebagai objek lukisan.



Gambar 5. *Angel Inspector*

Karya di atas berjudul *Angel Inspector*, yang artinya inspektur malaikat. Lukisan berukuran 200x100cm, yang dibuat pada tahun 2013. Pada gambar di atas terdapat seekor ikan dengan tatapan yang tegang dan garang ingin menunjukkan suatu kekuatan yang dimilikinya kepada gurita yang ada di depannya. Gurita tersebut berusaha untuk memangsa ikan tersebut beserta anak-anaknya, oleh karena itu, si ikan meniupkan terompet dengan kekuatan yang sangat besar agar gurita tersebut bisa meninggalkan dan tidak jadi memangsanya.

Dari gambar di atas, ada makna tersirat dan menarik yang diangkat Rocka Radipa dalam karyanya, banyak di kehidupan nyata, seseorang akan menjadi *angel* atau malaikat bagi orang lain. Tidak jarang, artikel-artikel yang menyajikan kisah *heroic* seseorang atau bahkan hewan untuk menolong sesamanya. Rocka Radipa mengambil inspirasi dari kisah tersebut untuk kemudian dijadikan lukisan yang tampak di atas dengan menambahkan ornamen-ornamen pelengkap, seperti terompet, gerigi mesin di dalam tubuh ikan ataupun sayap ikan.

Dari ketiga ornamen tersebut, dapat diinterpretasikan bahwa, terompet sebagai media pelindung dari pemangsa, sedangkan sayap ikan berfungsi sebagai alat pelarian diri ketika tidak sanggup menghadapi pemangsa. Kemudian

ada gerigi mesin seakan menjadi tulang dan fondasi ikan tersebut, gerigi tersebut juga sebagai penggerak atau saraf si ikan tersebut untuk menjadikan dirinya kuat dan berani dalam menghadapi pemangsa. Dari penjelasan gambar tersebut, banyak sekali faktor-faktor yang menyebabkan sesuatu akan menjadi penolong atau malaikat untuk suatu hal yang tidak kala penting baginya, ada factor dari dalam (internal) dan factor dari luar (eksternal). Factor internal yang terlihat pada gambar tersebut misalnya, gerigi mesin. Faktor eksternal biasanya timbul karena ingin melindungi sesamanya.



Gambar 6. *Marry of Silence*

Pada karya Rocka Radipa yang berjudul *Marry of Silence* yang berarti menikahi keheningan, lukisan berukuran 200x100cm yang dibuat pada tahun 2013 tersebut terdapat seorang perempuan menghadap ke kanan terlihat murung, memejamkan matanya seakan memendam kesedihan. Perempuan tersebut mengenakan sebuah mahkota pernikahan, di atas mahkotanya terdapat bunga dan seekor ikan terlihat seperti berenang ke dalam setelah mengambil oksigen di permukaan air.

Kemewahan mahkota yang dikenakannya tidak merubah keheningan ataupun kesedihan yang dialami perempuan tersebut. Objek-objek yang Nampak di atas mahkotanya dapat dikupas satu-satu dan penuh dengan makna.

Arti bunga yang telah dipetik dan disusun di atas mahkota bisa menimbulkan bias makna, seseorang akan mendapatkan karangan bunga atau bunga tabur pada dua kondisi, pertama kondisi keberhasilan dalam pencapaian prestasi atau kesedihan di pemakaman. Bisa diartikan, pada gambar tersebut, bunga yang ada di atas kepalanya memang hanya sebuah hiasan selayaknya seorang pengantin. Tetapi seekor ikan yang tidak terlihat kepalanya, dalam artian berenang ke dalam air, dapat diartikan bahwa ia menyembunyikan suatu kesedihan yang tidak mampu diungkapkan.

Dari judulnya saja berarti menikahi keheningan, pengantin wanita tersebut bersedih karena pernikahannya yang gagal dengan seorang pria. Karya *marry of silence* di atas merupakan karya lanjutan dari *marry of silence* yang pertama. Dalam karyanya yang pertama, yang juga

berjudul *marry of silence*, tampak seorang pria menggunakan mahkota dengan ornament lilin-lilin disusun di atas mahkotanya, dengan nyala api yang sama di setiap lilinnya. Karya dengan judul yang sama tentunya terdapat hubungan satu sama lain, artinya, karya *marry of silence* yang pertama merupakan pengantin prianya, dan yang kedua pengantin wanitanya. Kedua ekspresi wajahnya sama-sama terpejam, murung dan menyembunyikan kesedihan. Pernikahan tersebut mungkin tidak mendapatkan restu dari orang terdekatnya, sehingga karya *marry of silence* ini dijadikan dua karya yang berbeda dan terpisah antara pengantin wanita dan prianya.

Dari karya Rocka di atas terdapat kaitannya dengan era saat ini, banyak sekali pemuda-pemuda yang sudah menjalin hubungan selama bertahun-tahun, tetapi pada akhirnya mereka tidak direstui oleh kedua orang tuanya karena beberapa alasan. Karya-karya Rocka kebanyakan ragamnya bercorak klasik, tetapi pesan yang terkandung di dalamnya memiliki tafsiran ganda dan relevansi kehidupan masa kini.



Gambar 7. *Metamorph*

Metamorph atau Metamorfosis, karya berukuran 200x100cm, dibuat pada tahun 2011 merupakan suatu karya yang berarti proses perkembangan biologi pada hewan yang meliputi perubahan fisik morfologinya ataupun struktur tubuh setelah kelahiran pada hewan vivipar atau penetasan pada ovipar. Rocka Radipa tentunya mengambil inspirasi dari metamorfosis kupu-kupu yang biasa dibidang metamorfosis sempurna.

Metamorfosis sempurna memiliki empat tahapan yaitu telur, larva, pupa atau nimfa, dan imago. Dikatakan metamorfosis sempurna karena bentuk larva sangat berbeda jauh dengan bentuk imagonya, seperti kupu-kupu, larva kupu-kupu adalah ulat, sedangkan imagonya yaitu kupu-kupu itu sendiri, sangat jauh berbeda, bentuk awalnya yang tanpa sayap bahkan menjijikkan, bisa berkembang secara fisik dan struktur morfologinya menjadi kupu-kupu bersayap dan berwarna indah.

Metamorph pada karyanya kali ini tidak hanya bisa diartikan dalam sudut pandang biologis saja, tetapi juga

secara social. Manusia merupakan makhluk yang memang bisa berubah kapanpun dengan catatan mereka ingin berubah. Dalam konteks social, konsep *metamorph* bisa saja ditafsirkan ke sini, seperti seorang anak yang cenderung pemalu, introvert, dan tidak percaya diri dengan basic skillnya, kemudian seiring pertumbuhan dan pendidikan yang diajarkan di lingkungan sekitarnya, anak tersebut akan bisa berubah menjadi hiperaktif, penuh percaya diri, dan suka dengan tantangan. Hal tersebut bisa diartikan sebagai metamorfosis, yang meliputi perkembangan mental dan psikis seorang anak dari mental yang lemah, ketika anak tersebut sudah berterjun di dunia yang semakin terbuka dan meluas, maka struktur kognitif dan mentalitas tersebut akan berubah menjadi lebih kuat dan tangguh.

Konsep metamorfosis juga bisa saja diartikan dalam konteks politik saat ini, menilik kembali arti metamorfosis intinya adalah perkembangan, dan dari perkembangan tersebut terdapat perubahan yang signifikan dan berpengaruh. Kondisi politik pada zaman dahulu seringkali tergolong kepada politik oligarki atau politik yang didominasi oleh orang-orang borjuis. Tetapi seiring perkembangan kerangka berpikir orang-orang modern, politik tersebut akan menimbulkan jurang yang sangat dalam antara kaum pribumi dan borjuis, oleh karena itu, politik saat ini tidak hanya dikuasai oleh orang-orang yang lahir dengan latar belakang ningrat dan borjuis, tetapi semua kalangan bisa berkecimpung di dunia politik kontemporer saat ini.

Begitu juga tentang revolusi industri, perkembangan revolusi industri yang saat ini semakin cepat juga dapat dihubungkan dengan konsep metamorph ini. Dari tenaga manusia, sebagian besar sekarang diganti dengan tenaga mesin yang memang lebih menguntungkan. Perkembangan struktur perekonomian dari perekonomian yang tradisional hingga liberal atau komunis juga bisa dikaitkan dengan metamorfosis.

Karya seni Rocka Radipa meskipun terlihat sederhana, tetapi di dalam judul dan tema yang beliau ambil pastinya memiliki makna dan pesan yang besar dan terdapat rasionalitas dan relevansi dengan masa kini.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang Seni Etsa Logam Karya Rocka Radipa maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 7 karya yang telah dianalisis mengenai makna dan filosofinya, Rocka cenderung mengambil ide karya seni dari pengalaman pribadinya, dan kebanyakan berasal dari kejadian-kejadian yang terjadi secara langsung di hadapannya.

Adapun tahapan berkarya etsa logam menurut Rocka Radipa diawali dengan menemukan ide dari pengamatan

atau kejadian yang berlangsung di sekitarnya. Setelah mendapatkan ide yang menarik, kemudian mengonsep secara matang dan mendalam ide yang didapatkan mengenai proses pengerjaan, durasi/waktu pengerjaan, kendala pengerjaan, teknik penyelesaian, warna dominan karya dan lain sebagainya.

Tahapan selanjutnya adalah menuangkan ide ke dalam sketsa di atas kertas, kemudian memindahkan sketsa tersebut di atas plat kuningan dengan menggunakan cat khusus. Setelah selesai digambar, langkah selanjutnya adalah proses editing, yaitu mengedit bagian-bagian yang kurang pas atau bagian yang perlu diperbaiki dari segi proporsi atau keseimbangan, kemudian sket tersebut dikeringkan sampai benar-benar kering.

Setelah gambar tersebut kering, bagian belakang kuningan ditutup dengan menggunakan akrilik, *vinyl* atau plastik; karena bagian tersebut tidak diikutkan dalam proses etching. Langkah selanjutnya yaitu proses *etching*, setelah berjam jam direndam cairan kimia, gambar diangkat dan dinetralkan menggunakan belimbing wuluh, asam jawa atau jeruk nipis untuk mengurangi proses oksidasi, setelah netral logam dikeringkan sampai kering. Setelah kering, plat kuningan dipoles dengan menggunakan mesin poles. Selanjutnya dilakukan proses pengecatan selama beberapa kali dan setelah dirasa cukup, tahap selanjutnya adalah mengelupas cat untuk memunculkan relief pada gambar yang timbul, kemudian proses terakhir adalah *finishing* dengan cara *dicoating*.

Saran

Penciptaan ide-ide karya seni tidak akan pernah berhenti di suatu masa, oleh karena itu, penulis memberikan saran kepada kepada mahasiswa Fakultas Bahasa dan Seni khususnya Mahasiswa program studi pendidikan Seni Rupa, sebagai masukan untuk kedepannya, adapun saran dari penulis antara lain:

1. Mahasiswa seharusnya terus berkarya menghasilkan karya seni yang *antimainstream*, ciptakan ide karya seni yang berasal dari lingkungan sekitar, seperti yang dilakukan oleh seniman Rocka radipa, karena banyak sekali kejadian-kejadian di lingkungan sekitar yang bisa dikembangkan dan dijadikan inspirasi untuk menciptakan karya seni.
2. Bagi mahasiswa yang akan menjadi pengajar Seni Rupa di sekolah-sekolah diharapkan untuk memberikan usulan kompetensi dasar (KD) dalam RPS tentang teori dan praktik seni kriya logam, sehingga para siswa yang diajar mengetahui secara jelas proses-proses pembuatan karya seni etsa logam.
3. Mahasiswa peminatan kriya logam seharusnya mencoba menciptakan karya yang lebih banyak dan memiliki konsep menarik, untuk kemudian berani

mengadakan pameran tunggal atas karya-karya yang dibuatnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Bastomi, S. 2003. *Seni Kriya*. Buku Ajar. Semarang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni.
- Bastomi, S. 2003. *Konsep dan Model Pembelajaran Seni Rupa*. Handout. Semarang: Jurusan Seni Rupa, Universitas Negeri Semarang.
- Chrysanti Angge, Indah. 2003. *Kerajinan Logam*. Surabaya: Universitas Airlangga University Pres.
- Datta, Madhav. 2002. *Electromachining by electrochemical dissolution*. Joseph McGeough International Book Company, New York.
- Handayani, W. T. 2015. *Kuliah Jurusan Apa? Fakultas Seni Rupa dan Desain*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Harbunangin, Buntje. 2016. *Art & Jung Seni Dalam Sorotan Psikologi Analitis Jung*. Jakarta: Antara Publishing.
- Henry, B., and Rawdon S. 1920. *On Thermal Radiophonic signaling apparatus.*, hal. 398.
- Moleong, L. J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Soedarso. 2006. *Trilogi Seni Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: Badan Penerbit Institusi Seni Indonesia.
- Sulchan, Ali. 2011. *Proses Desain Kerajinan*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- Suryosubroto. 2002. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syair, Iryan. 2011. *Kreativitas Seniman Berlandaskan Budaya. Tabloit Pituluik*. Padangpanjang: Pers ISI Padangpanjang.
- Triyanto. 2007. *Estetika Barat*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang.
- Wulandari, M.K. 2011. *Tinjauan Umum Seni Rupa dan Galeri Seni*. Jurnal UAJY.