

UJI COBA PEMBUATAN KARYA KRIYA LOGAM DARI KALENG BEKAS KEMASAN MAKANAN

Bagus Arma Apriliyanto¹, Indah Chrysanti Angge²

¹Prodi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: bagus.18016@mhs.unesa.ac.id

² Prodi Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: indahangge@unesa.ac.id

Abstrak

Sampah merupakan benda dari kegiatan manusia dan alam yang tidak memiliki nilai ekonomis atau nilai jual sebelum diolah. Pada umumnya masalah sampah dapat ditangani dengan pengelolaan alternatif, salah satunya pembuatan karya kriya logam dari kaleng bekas kemasan makanan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dan mendeskripsikan cara pembuatan, proses, hasil, dan teknik yang paling sesuai untuk pembuatan karya kriya logam dari kaleng bekas kemasan makanan. Jenis penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, dokumentasi, dan uji coba. Hasil uji coba pembuatan karya kriya logam dari kemasan makanan menyajikan karya 2D berupa relief. Dengan menggunakan 2 warna kaleng yang berbeda, berwarna *silver* dan kuning. Kelebihannya yaitu pembentukan karya sangat mudah dengan menggunakan teknik ukir (*endak-endakan*, *wudulan*, dan *krawangan*) dan waktu yang digunakan lebih singkat. Kekurangannya susah dibentuk menggunakan teknik tekan dengan ketebalan kaleng 0,15mm yang masih tergolong tebal. Warna kuning pada kaleng merupakan warna logam dari pabrik, sehingga mudah menghilang ketika ditempa. Tidak ditemukan perbedaan karakteristik yang signifikan antara kaleng bekas kemasan makanan berwarna *silver* dan kuning. Hanya saja pada proses pembuatan karya dengan teknik tekan yang terlalu susah dengan menggunakan tebal kaleng 0,15mm.

Kata Kunci : Uji coba, kriya logam, kaleng bekas kemasan makanan.

Abstract

Waste is an object from human and natural activities that has no economic value or sale value before being processed. In general, the waste problem needs to be handled with alternative management, one of which is the manufacture of metal crafts from used food packaging cans. The purpose of the research is to find out and describe the method of manufacture, process, result, and techniques that are most suitable for making metal crafts from used food packaging cans. This type of research uses descriptive qualitative. Data collection techniques carried out by researchers are observation, documentation, and experiment. Experiment result of making metal crafts from used food packaging cans are presenting 2D works in the form of reliefs. With each using two different color of cans, silver and yellow. The advantage is that the formation of works is very easy using carving techniques (*endak-endakan*, *wudulan*, and *krawangan*) and the time used is shorter. The drawback is that it is difficult to form using a press technique with a tin thickness of 0,15mm which is still relatively thick. The yellow color on the can disappears when forged. The yellow color on the can is a metal dye from the factory. Found no significant characteristic difference between silver and yellow used food packaging cans. It's just that in the process of making the press technique is too difficult by using a 0,15mm thick can.

Keywords: Eksperiment, metal crafts, used food packaging cans.

PENDAHULUAN

Perbincangan mengenai sampah yang menumpuk berdampak besar kepada masyarakat, terutama dalam kaitannya dengan pembahasan dampak terhadap lingkungan. Pembuangan sampah yang dilakukan di sekitar pemukiman, menimbulkan perkara besar. Penyebab sampah menumpuk di lingkungan terbuka, mengakibatkan saluran air tertutup sampah dan pembakaran di atas tanah dapat menimbulkan polusi lingkungan.

Sampah merupakan benda dari kegiatan manusia dan alam yang tidak memiliki nilai ekonomis atau nilai jual sebelum diolah. Untuk mengatasi masalah sampah perlu ditangani dengan pengelolaan alternatif, yang merupakan salah satu langkah sederhana yang dapat diambil untuk membantu melindungi lingkungan adalah pembuatan limbah kaleng bekas makanan sebagai karya kriya logam. Selain itu, pembuatan limbah kaleng bekas makanan menjadi karya kriya logam adalah solusi dari pengurangan permasalahan sampah di lingkungan.

Kriya logam adalah sebuah seni kerajinan atau keterampilan untuk membuat sesuatu menjadi produk berguna dengan menggunakan logam sebagai medianya. Ketika orang ingin mewujudkan karya kriya logam tidak selamanya menggunakan bahan aluminium yang baru dari toko. Namun kaleng bekas melahirkan bahan pilihan sebagai pelanjut plat aluminium. Kaleng bekas yang terbentuk dari bahan aluminium memiliki sifat mudah dibentuk, sehingga sangat praktis untuk digunakan sebagai bahan dasar sebuah karya.

Peneliti tertarik untuk meneliti dan berkarya memanfaatkan media kaleng bekas kemasan makanan untuk pembuatan karya kriya logam. Dengan melakukan penelitian berbagai macam contoh kaleng bekas kemasan makanan sebagai media, yang berwarna *silver* dan kuning. Didukung dengan inovasi, kreatifitas, dan semangat yang tinggi. Diharapkan penelitian ini bisa diterapkan sebagai bahan pembelajaran untuk siswa SMP, SMA, mahasiswa ataupun kalangan masyarakat luas yang ingin membuat karya kriya logam dengan menggunakan kaleng bekas kemasan makanan sebagai medianya dan agar limbah kaleng bekas kemasan makanan dapat dimanfaatkan secara maksimal.

Berdasarkan permasalahan diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk Mengetahui dan mendeskripsikan cara pembuatan kaleng bekas kemasan makanan menjadi karya kriya logam. Mengetahui dan mendeskripsikan proses dan hasil pembuatan karya kriya logam dari kaleng bekas kemasan makanan dengan menggunakan teknik *endak-endakan*, *wudulan*, *krawangan*, dan teknik tekan. Mengetahui dan mendeskripsikan teknik yang paling sesuai untuk pembuatan karya kriya logam dari kaleng bekas kemasan makanan.

Hasil penelitian mengenai uji coba pembuatan karya kriya logam dari kaleng bekas kemasan makanan, kiranya dapat bermanfaat baik bagi lembaga pendidikan dan masyarakat luas maupun bagi peneliti. Menjadi bahan alternatif sebagai pengganti kerajinan logam yang biasa menggunakan plat aluminium, kuningan dan tembaga. Melalui penelitian ini, peneliti berharap pembaca dapat menyalurkan minat dan mengembangkan bakat di bidang kesenian terutama pada seni kriya logam dan dapat diuji untuk pengembangan sebagai referensi tambahan media pembelajaran di sekolah atau di Universitas.

Ada tiga penelitian yang relevan terkait dengan pembuatan karya kriya logam dari kaleng bekas kemasan makanan. Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh I Gede Yogi Saputra, Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja dibuat pada tahun 2017 dengan judul “Karya Seni Dari Bahan Logam Bekas di *Alan And Dinah Art Seririt*, Singaraja”. Tujuan penelitian untuk memahami keunikan karya yang masih menggunakan bahan logam bekas dan tidak meninggalkan keaslian dari warnanya.

Kedua, “Pemanfaatan Limbah Kaleng Sebagai Produk Kerajinan Fungsional Estetis Dalam Pemberdayaan Industri Kreatif Masyarakat di Sekitar TPS Pajang, Surakarta” oleh Dyah Yuni Kurniawati. Mahasiswa jurusan Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret yang dibuat pada tahun 2018. Penelitian tersebut membahas produk baru yang layak diupayakan dari penggunaan kaleng bekas, agar sampah kaleng bekas bisa memiliki usia manfaat yang lebih

panjang serta dapat dimaksimalkan fungsinya sebelum menjadi sampah.

Ketiga, Penelitian karya Giyo Fani, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya dibuat pada tahun 2021 dengan judul “Pemanfaatan Kaleng Bekas Untuk Pembuatan Karya Logam Teknik Tekan Bersama FP2M”. Tujuannya untuk mengetahui dan menguraikan macam-macam kaleng yang layak digunakan sebagai bahan pembuatan karya dengan menggunakan teknik tekan, untuk mengetahui dan menguraikan cara pembuatan karya kriya logam pada kaleng bekas, serta untuk mengetahui dan mendeskripsikan hasil produk dari berkreasi pemanfaatan kaleng bekas menjadi kerajinan logam.

METODE PENELITIAN

“Metode penelitian pada dasarnya adalah metode ilmiah untuk memperoleh data suatu keadaan untuk tujuan tertentu” (Sugiyono, 2016:2). Peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, sebab menghasilkan informasi suatu keadaan berupa kalimat deskriptif. Dengan ini peneliti menganalisa pembuatan kaleng bekas kemasan makanan dengan menggunakan berbagai macam teknik melalui uji coba.

Artinya penelitian bertujuan untuk memahami pembuatan karya kriya logam dari kaleng bekas kemasan makanan dengan menggunakan teknik ukir (*wudulan*, *endak-endakan*, *krawangan*), dan teknik tekan. Pelaksanaan penelitian ini sebagai upaya untuk uji coba kelayakan dan ketahanan kaleng bekas kemasan makanan. Waktu mengerjakan penelitian dilakukan dalam bulan Agustus sampai November 2022 di studio logam Universitas Negeri Surabaya, yang beralamat gedung T3 Jurusan Seni Rupa kampus Lidah Wetan Surabaya (60213). Dengan tahap awal menyediakan alat dan bahan, pembuatan pola, dan proses percobaan. Alasan memilih tempat tersebut di karenakan efektif dan mendukung proses penelitian uji coba.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, Sedangkan peneliti menentukan jenis observasi non-partisipan yaitu observasi dan pencatatan eksperimen. Observasi mengenai uji coba pembuatan karya kriya logam dari kaleng bekas kemasan makanan. Kedua,

dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan gambaran data kegiatan percobaan untuk mendapatkan informasi. Dokumentasi dilaksanakan dengan mengambil gambar melalui kamera ponsel. Dokumentasi berupa teks, gambar, contoh karya dan video project. Ketiga, uji coba untuk mengetahui suatu keadaan yang nyata dari setiap proses eksperimen, diawali dengan riset kebutuhan kemudian dilakukan eksperimen dengan menghasilkan sebuah produk yang telah teruji.

Analisis data yang dikerjakan menggunakan pengumpulan data dipersiapkan untuk ditelaah meliputi pengumpulan dari data penelitian terdahulu. Data yang diperoleh adalah data dari proses eksperimen, dan mengurutkannya kedalam kategori sesuai sumber informasi yang didapat. Reduksi data Menentukan informasi penting dan melepaskan informasi yang bukan dari bagian analisis, agar dapat menarik kesimpulan awal merupakan pengertian dari reduksi data. Penyajian data yaitu ditampilkan melalui data berbentuk penjelasan singkat. Kemudian melakukan tindakan seperti uji coba pembuatan karya kriya logam dari kaleng bekas kemasan makanan, hasil visual karya kriya logam dari kaleng bekas kemasan makanan, dan perbedaan kelebihan, kekurangan berkarya kriya logam dari kaleng bekas kemasan makanan berwarna *silver* dan kuning yang menerapkan berbagai macam teknik. Penarikan kesimpulan merupakan hasil dalam suatu proses rangkaian uji coba dan laporan akhir penelitian yang telah dirangkum atau disederhanakan penulisannya.

KERANGKA TEORITIK

A. Aluminium.

Aluminium merupakan logam berwarna putih keperakan, karakteristik aluminium yaitu tidak mudah berkarat dan ringan. Aluminium tidak pernah dalam keadaan murni, selalu berpaduan dengan unsur logam lainnya. Aluminium diperoleh dari bahan *pelican bauxite* yang dipadukan dengan logam lain *kriyolit* dan melalui proses disebut *elektrolis*.

B. Kuningan.

Kuningan adalah logam berwarna kuning keemasan yang merupakan perpaduan dari logam tembaga dan timah putih/seng. Ada beberapa jenis warna kuningan seperti coklat kemerahan

tua sampai kuning keperakan, tergantung pada kandungan dalam bahannya.

C. Tembaga.

Tembaga adalah suatu logam berat yang memiliki warna merah muda. Dalam bahasa Inggris dikenal sebagai istilah *copper* atau dalam bahasa lain disebut dengan *cuprum* (cu). Logam tembaga memiliki karakteristik mudah dibentuk, konduktor panas dan penghantar listrik yang baik

D. Kaleng bekas kemasan makanan

Kaleng bekas kemasan makanan merupakan limbah yang dibuat dari aluminium atau baja yang dilapisi dengan logam lainnya yang telah dibuang/ biasa disebut sampah kaleng makanan. Berikut ini adalah identifikasi dari bekas kemasan makanan yang meliputi gambar, ukuran, tebal, dan warna yang digunakan dalam penelitian:

NO.	JENIS DAN GAMBAR KALENG	DIAMETER	TEBAL	WARNA KALENG
1.	 Kaleng wafer	15cm	0,15mm	Silver
2.	 Kaleng biskuit	15cm	0.15mm	Silver
3.	 Kaleng wafer	15cm	0,10mm	Kuning
4.	 Kaleng wafer	15cm	0,10mm	Kuning

5.	 Kaleng biskuit	22cm	0,15mm	Kuning
6.	 Kaleng wafer	22cm	0,15cm	Kuning
7.	 Kaleng wafer	15cm	0,15cm	Silver
8.	 Kaleng wafer	15cm	0,10cm	Silver

E. Teknik ukir *endak-endakan*

Pembuatan kerajinan logam dengan mengukir bagian yang bukan pola. Dengan menggunakan teknik ini maka pola akan timbul dengan sendirinya ketika bagian yang bukan pola tersebut diturunkan. Dalam teknik ini yang dipahat hanya satu sisi saja yang bukan pola.



Gambar 2.1: Pahat ukir *endak-endakan*
(Dok. Zacky, 2021)

F. Teknik ukir *wudulan*

Teknik ukir *wudulan* merupakan teknik membuat atau membentuk pola dengan wujud yang akan dihasilkan bermotif menonjol. Pola yang akan ditonjolkan hanya pola-pola tertentu dengan kesan memberi efek cekung di bagian

belakang motif dengan cara ditempa dengan palu dari belakang, sehingga pola bagian depan yang terlihat timbul. Cara ini berguna untuk menimbulkan bagian pola tertentu.



Gambar 2.2: Pahat ukir *wudulan*
(Dok. Zacky, 2021)

G. Teknik ukir *krawangan*

merupakan teknik membuat atau membentuk karya kriya logam dengan cara melubangi bagian-bagian yang bukan motif, tetapi harus diperhatikan supaya bentuk motif tidak putus. Maka pada gambar desain motif harus menyatu dengan lainnya. Untuk melubangi bagian yang bukan motif perlu menggunakan pahat yang tajam, sehingga lebih mudah untuk memprosesnya.



Gambar 2.3: Pahat ukir *krawangan*
(Dok. Zacky, 2021)

H. Teknik tekan

Teknik tekan merupakan teknik membuat karya kriya logam dengan cara ditekan diatas permukaan plat dengan menggunakan alat atau landasan lunak. Alat yang biasa digunakan untuk menekan yaitu kayu atau bambu yang sudah dibentuk sesuai dengan kebutuhan.

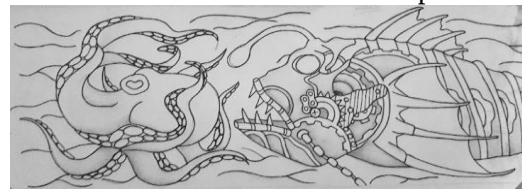
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Cara pembuatan karya kriya logam dari kaleng bekas kemasan makanan

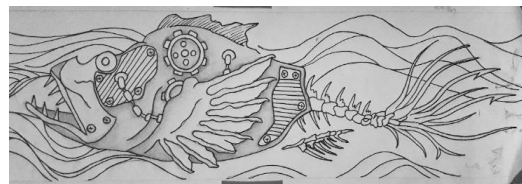
Pada bagian cara pembuatan karya menjelaskan kumpulan tahapan/langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam mewujudkan karya kriya logam dari kaleng bekas kemasan

makanan. Mulai dari pemilihan ide, pembuatan desain yang sudah dievaluasi hingga desain terpilih. Kemudian langsung diterapkan dalam proses pembentukan karya dan sampai proses akhir yaitu finishing karya.

Pada awalnya, peneliti menyiapkan beberapa contoh desain logam dengan beberapa teknik yang digunakan pada media kaleng bekas kemasan makanan. Adapun tema ornamen yang diambil adalah ikan, karena ikan memiliki keberanian yang sangat besar, percaya diri, dan tidak takut dalam menghadapi kesulitan. Berikut adalah desain alternatif dan desain terpilih:



Gambar 4.1: Alternatif desain teknik *endak-endakan*
(Dok. Bagus Arma, 2022)



Gambar 4.2: Alternatif desain 2 teknik ukir *wudulan*
(Dok. Bagus Arma, 2022)



Gambar 4.3: Alternatif desain 3 teknik ukir *krawangan*
(Dok. Bagus Arma, 2022)



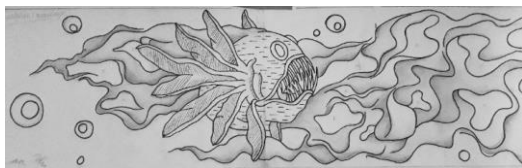
Gambar 4.4: Alternatif desain 4 teknik tekan
(Dok. Bagus Arma, 2022)

Peneliti membuat beberapa desain yang kemudian dipilih oleh dosen pembimbing dengan mempertimbangkan nilai artistik dan teknik yang

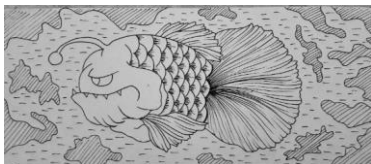
cocok untuk diaplikasikan pada uji coba pembuatan karya. Kemudian alasan kedua, gambar utama tidak boleh keluar dari media tersebut. Supaya tidak mengurangi nilai estetika pada karya. Seperti yang terlihat pada gambar 4.5 sampai gambar 4.12.



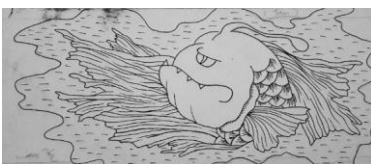
Gambar 4.5: Desain terpilih teknik ukir *endak-endakan* (Dok. Bagus Arma, 2022)



Gambar 4.6: Desain terpilih teknik ukir *wudulan* (Dok. Bagus Arma, 2022)



Gambar 4.7: Desain terpilih teknik ukir *krawangan* (Dok. Bagus Arma, 2022)



Gambar 4.8: Desain terpilih teknik ukir *tekan* (Dok. Bagus Arma, 2022)



Desain 4.9: Desain terpilih teknik ukir *endak-endakan* (Dok. Bagus Arma, 2022)



Desain 4.10: Desain terpilih teknik ukir *wudulan* (Dok. Bagus Arma, 2022)



Gambar 4.11: Desain terpilih teknik ukir *krawangan* (Dok. Bagus Arma, 2022)



Gambar 4.12: Desain terpilih teknik *tekan* (Dok. Bagus Arma, 2022)

Cara pembuatan karya teknik ukir *endak-endakan*

1. Memotong kaleng bekas kemasan makanan *silver* dan kuning masing-masing dengan ukuran panjang dan lebar 40cm x 14cm.



Gambar 4.13: Proses pemotongan kaleng bekas kemasan makanan (Dok. Bagus Arma, 2022)

2. Panaskan *jabung* dengan cara membakarnya hingga meleleh dan mengaduknya dengan menggunakan cangkul.



Gambar 4.14: Proses memanaskan *jabung*
(Dok. Bagus Arma, 2022)



Gambar 4.16: Proses pembentukan dengan teknik *endak-endak*.
(Dok. Bagus Arma, 2022)

3. Menempelkan plat kaleng bekas makanan yang sudah dipotong pada *jabung* yang tidak terlalu panas.
4. Merekatkan desain yang telah divalidasi ke permukaan kaleng bekas kemasan makanan dengan lem kertas yang dioleskan secara merata ke permukaan plat kaleng bekas makanan.
5. Memindahkan desain yang sudah ditempel pada permukaan plat kaleng bekas makanan dengan cara *merancapi* dengan menggunakan tatah garis.



Gambar 4.15: Proses transfer gambar cara *merancapi*
(Dok. Bagus Arma, 2022)

7. Mendetailkan ukiran dari bagian-bagian objek yang kosong dengan cara *merancapi* ulang dan memberi isian tekstur pada masing-masing visualnya.
8. Menambahkan tekstur pada background



Gambar 4.17: Proses pendetailan pada karya
(Dok. Bagus Arma, 2022)

9. Melepaskan plat kaleng bekas makanan dari *jabung* dan membersihkan sisa-sisa *jabung* yang menempel pada karya dengan cara membakarnya sampai *jabung* menjadi debu, supaya mudah dibersihkan dengan sikat kuning.
 10. Meluruskan plat kaleng bekas makanan dengan palu karet yang sudah diberi alas busa ati atau spon ati hingga rapi.
6. Setelah proses pemindahan desain selesai, yaitu menurunkan bagian yang bukan objek utama dengan menerapkan teknik *endak-endakan* untuk penyempurnaan bentuk gambar.

Cara pembuatan karya teknik ukir *wudulan*

1. Memotong kaleng bekas kemasan makanan *silver* dan kuning masing-masing dengan ukuran panjang dan lebar 44cm x 14cm.
2. Memanaskan *jabung* dengan cara membakarnya hingga meleleh dan mengaduknya dengan menggunakan cangkul.
3. Menempelkan plat kaleng bekas kemasan makanan yang sudah dipotong, pada *jabung* yang tidak terlalu panas dan diberi pemberat seperti batu supaya plat kaleng melekat rata pada permukaan *jabung*.
4. Merekatkan desain yang telah divalidasi ke permukaan plat kaleng bekas makanan

dengan lem kertas yang dioleskan secara merata ke permukaan plat kaleng.

5. Memindahkan desain yang sudah ditempel pada permukaan plat kaleng dengan cara *merancapi* menggunakan tatah garis.
6. Setelah proses pemindahan desain selesai. Melepaskan plat kaleng bekas makanan pada *jabung*, dan membalik plat kaleng tersebut untuk membersihkan permukaan plat kaleng yang terkena *jabung* dengan cara membakar hingga kemerahan.
7. Melekatkan kembali plat kaleng yang sudah dipanaskan pada permukaan *jabung* dengan posisi terbalik, atau bisa dikatakan bagian permukaan yang belakang berada di atas.
8. Proses *mewudul* plat kaleng bekas makanan dengan menggunakan alat palu karet atau tatah tumpul yang dipukul dengan menggunakan palu. Proses ini agar menciptakan efek cekung pada bagian belakang dan timbul pada bagian depan.



Gambar 4.18: Proses *mewudul* menggunakan tatah pipih
(Dok. Bagus Arma, 2022)

9. Melepaskan plat kaleng yang sebelumnya sudah diwudul dengan cara membakarnya sampai *jabung* lunak sehingga dengan mudah untuk diangkat. Kemudian mengisi plat kaleng yang sudah diwudul dengan *jabung*.
10. Selesai meletakkan *jabung* pada plat kaleng yang sudah diwudul, menunggu beberapa saat hingga *jabung* terasa dingin. Setelah *jabung* dingin, tempelkan plat kaleng tersebut dengan posisi bagian yang timbul (cembung) berada di atas.
11. Menurunkan bagian-bagian bidang yang melebihi objek dengan cara menerapkan teknik ukir *endak-endakan* untuk penyempurnaan bentuk gambar. Tahap ini disebut dengan tahap pengglobalan.



Gambar 4.19: Proses pengglobalan
(Dok. Bagus Arma, 2022)

12. Mendetailkan dari bagian-bagian objek yang kosong, yaitu dengan cara menerapkan teknik ukir *rancapan* dan diberi isian tekstur pada masing-masing visualnya.



Gambar 4.20: Proses pendetailan karya
(Dok. Bagus Arma, 2022)

13. Melepaskan plat kaleng bekas kemasan makanan dari *jabung* dan membersihkan sisa-sisa *jabung* yang menempel pada karya dengan cara membakarnya sampai *jabung* menjadi debu, supaya mudah dibersihkan dengan sikat kuning.

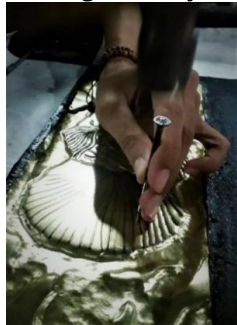


Gambar 4.21: Proses penempelan plat kaleng dari *jabung*
(Dok. Bagus Arma, 2022)

14. Meluruskan plat kaleng bekas makanan dengan palu karet yang sudah diberi alas busa ati atau spon ati hingga rapi.

Cara pembuatan karya teknik ukir krawangan

1. Memotong kaleng bekas kemasan makanan *silver* dan kuning masing-masing dengan ukuran panjang dan lebar 29cm x 12,5cm.
2. Memanaskan *jabung* dengan cara membakarnya hingga meleleh dan mengaduknya dengan menggunakan cangkul.
3. Menempelkan plat kaleng bekas kemasan makanan yang sudah dipotong, pada *jabung* yang tidak terlalu panas dan diberi pemberat seperti batu supaya plat kaleng melekat rata pada permukaan *jabung*.
4. Merekatkan desain yang telah divalidasi ke permukaan plat kaleng bekas makanan dengan lem kertas yang dioleskan secara merata ke permukaan plat kaleng.
5. Memindahkan desain yang sudah ditempel pada permukaan plat kaleng dengan cara *merancapi* menggunakan tatah garis.
6. Setelah proses pemindahan desain selesai, yaitu menurunkan bagian yang bukan objek utama dengan menerapkan teknik *endak-endakan* untuk penyempurnaan bentuk gambar.
7. Mendetailkan dari bagian-bagian objek yang kosong dengan cara *merancapi* ulang bagian objek tersebut dan memberi isian tekstur pada masing-masing visualnya.



Gambar 4.22: Proses pendetailan objek
(Dok. Bagus Arma, 2022)

8. Menambahkan isian tekstur atau *krawangan* pada *background* dengan cara *merancapi* berulang-ulang hingga kaleng bekas makanan tersebut robek.



Gambar 4.23: Proses *krawangan*
(Dok. Bagus Arma, 2022)

9. Melepaskan plat kaleng bekas makanan dari *jabung* dan membersihkan sisa-sisa *jabung* yang menempel pada karya dengan cara membakarnya sampai *jabung* menjadi debu, supaya mudah dibersihkan dengan sikat kuning.



Gambar 4.24: Pelepasan karya dari *jabung*
(Dok. Bagus Arma, 2022)

10. Meluruskan plat kaleng menggunakan palu karet yang sudah diberi alas busa ati atau spon ati hingga rapi.

Cara pembuatan karya teknik tekan

1. Memotong kaleng bekas kemasan makanan *silver* dan kuning masing-masing dengan ukuran panjang dan lebar 30cm x 12,5cm.
2. Merekatkan desain yang telah divalidasi ke permukaan plat kaleng menggunakan lem kertas yang dioleskan secara merata ke permukaan plat kaleng tersebut.
3. Memindahkan desain yang sudah ditempel pada permukaan plat kaleng bekas makanan dengan cara menekan garis objek kaleng menggunakan pensil, atau pulpen bekas.
4. Setelah proses pemindahan desain selesai, yaitu menurunkan bagian objek utama dari bagian belakang agar menciptakan efek cekung, dengan menerapkan teknik tekan untuk penyempurnaan bentuk gambar.



Gambar 4.25: Proses pembuatan dengan menggunakan pensil
(Dok. Bagus Arma, 2022)

5. Mendetailkan dari bagian-bagian objek yang kosong dengan cara menekan ulang bagian objek tersebut dari sisi depan atau yang terlihat cembung dan memberi isian tekstur pada masing-masing visualnya.



Gambar 4.26:
Proses pendetailan karya tampak depan
(Dok. Bagus Arma, 2022)

6. Menambahkan isian tekstur pada *background*, dengan cara menekan *background* menggunakan pensil searah horizontal agar memberi kesan garis-garis.
7. Meluruskan plat kaleng menggunakan palu karet yang sudah diberi alas busa ati atau spon ati hingga rapi.

Proses finishing karya

Finishing merupakan tahap akhir untuk menyelesaikan karya. *Finishing* karya merupakan suatu proses pelapisan akhir pada permukaan karya logam dengan menggunakan bahan atau material tertentu untuk meningkatkan kualitas, nilai estetika, dan melindungi logam dari karat atau kerusakan yang lainnya. Adapun prosesnya sebagai berikut:

1. Menyiapkan air bersih pada bak
2. Menyampurkan air bersih dengan cairan *citrun*



Gambar 4.27: Proses pencampuran air dengan *citrun*
(Dok. Bagus Arma, 2022)

3. Kemudian kaleng bekas yang sudah dibentuk, direndamkan pada air yang tercampur oleh cairan *citrun*, supaya bekas *jabung* yang masih menempel hilang.
4. Setelah direndam, kemudian sikat menggunakan sikat kuningan hingga bersih. Kemudian bilas kaleng bekas makanan tersebut menggunakan air bersih yang mengalir.



Gambar 4.27: Membersihkan bekas *jabung* dengan sikat kuningan
(Dok. Bagus Arma, 2022)

5. Tahap selanjutnya memberi warna pada karya menggunakan pewarna kayu, stabilo, pulpen berwarna, atau cat minyak.
6. Setelah selesai memberi warna pada karya, yaitu mengunci warna dengan menggunakan *pylox*.
7. Semua karya yang sudah diwarnai kemudian dipasang pada *frame*. Karya siap ditempel pada dinding.

B. Hasil uji coba

Kemasan makanan berwarna *silver*

1. Kelebihannya pada proses pembentukan karya sangat mudah dengan menggunakan teknik ukir *endak-endakan*, *wudulan*, dan

krawangan. Mudah untuk *dikrawang*. Waktu yang digunakan lebih singkat.

2. Kekurangan dalam kaleng berwarna *silver*, terlalu susah ketika menggunakan teknik tekan karena ketebalan logamnya 0,15mm yang masih tergolong tebal. Dan tekstur bekas kemasan makanan yang kasar mengakibatkan kaleng mudah robek.

Kemasan makanan berwarna kuning.

1. Kelebihan proses pembuatan karya sangat mudah dibentuk dengan menggunakan teknik ukir *endak-endakan*, *wudulan*, dan *krawangan*. Tekstur pada kaleng bekas kemasan makanan berwarna kuning lebih halus ketika ditempa, sehingga tidak mudah robek.
2. Kekurangan dalam kaleng bekas kemasan makanan berwarna kuning adalah warna yang ada pada kaleng bekas kemasan makanan tersebut merupakan pewarna logam dari pabrik. Warna kuningnya menghilang ketika ditempa. Kaleng bekas kemasan makanan berwarna kuning susah dibentuk menggunakan teknik tekan dengan ketebalan 0,15mm yang masih tergolong tebal.

Adapun hasil karya uji coba pembuatan karya kriya logam dari bekas kemasan makanan

Karya 1



Gambar 4.28: “Juara”
Teknik ukir *endak-endakan*
(Dok. Bagus Arma, 2022)

Semoga segala lelah segera tergantikan, segala keluh kesah segera membaik. Keadaan yang sakit segera sembuh, hal-hal baik segera datang. Semoga awal yang baik menjadi banyak hal-hal baik yang datang secara perlahan.

Bersyukur karena sudah bertahan sejauh ini. Banyak yang menyerah dan tak sekuat dirimu.

Karya 2



Gambar 4.30: “Ha.. Ha.. Haa...”
Teknik ukir *endak-endakan*
(Dok. Bagus Arma, 2022)

Kita itu kisah atau hanya sekedar singgah? Manusia kebanyakan gitu ya? Datang karena penasaran, pergi karena sudah tau kekurangan. Banyak ya yang seperti itu? Kadang lucu tapi sering kali terjadi. Hahaha.. jangankan manusia, matahari saja punya waktu untuk pergi.

Karya 3



Gambar 4.31: “Terbalik”
Teknik ukir *wudulan*
(Dok. Bagus Arma, 2022)

Manusia selalu banyak memikirkan tentang hal-hal negatif. Sehingga mereka takut untuk mencoba hal-hal positif. Merubah mindset itu perlu, untuk mengubah tindakan apa yang kita lakukan. Karena apa yang akan kamu dapatkan esok. Tergantung dengan apa yang akan kamu lakukan saat ini.

Karya 4



Gambar 4.32: “Salah pilih”
Teknik ukir *wudulan*
(Dok. Bagus Arma, 2022)

Lebih baik sendiri dulu daripada lagi lagi berjumpa dengan orang yang salah. Jomblo bukan berarti tidak ada yang tertarik, justru itu menunjukkan bahwa kamu sedang memperbaiki diri agar bertemu dengan yang sama sama baik dan mau berjuang bersama.

Karya 5



Gambar 4.33: “Rindu”
Teknik ukir *krawangan*
(Dok. Bagus Arma, 2022)

Keinginan datang dari kenikmatan yang pernah dirasakan, namun telah lama meninggalkan hatinya. Sehingga kedekatan mata batin menciptakan kerinduan terhadapnya. Kadang kau singgah, kadang kau berubah arah. Sejenak kau kejar, lalu hilang satu debar. Kubiarkan rindu pulang ke suatu tempat yang disebut kenangan.

Karya 6



Gambar 4.34: “Don't listen to them”
Teknik ukir *krawangan*
(Dok. Bagus Arma, 2022)

Biarkan saja mereka bicara, bukan berarti mereka tau semuanya. Sebagian orang hanya bisa menilai tanpa memberi solusi. Kamu hidup juga tidak tergantung pada omongan mereka. Kamu hidup menanggung beban hidupmu sendiri, bukan ucapan mereka. Tetap perbaiki kualitas diri sendiri dan pura-pura tuli ketika mereka berkata negatif.

Karya 7



Gambar 4.35: “Terurai”
Teknik tekan
(Dok. Bagus Arma, 2022)

Singkat padat dan jelas, semua akan bertahan jika masih dipertahankan. Namun akan berlangsung pergi jika sudah tidak bisa dibicarakan. Diam adalah cara pergi paling kejam.

Karya 8



Gambar 4.36: “Tahta”
Teknik tekan
(Dok. Bagus Arma, 2022)

Setiap hari adalah awal untukmu memulai. Awali dengan semangat, jangan sampai terlambat. Jangan bermalas-malasan, ingat perjuangan masih baru dimulai. Katanya ingin hasil manis, makanya prosesnya harus pahit. Ingat kita bukan keturunan presiden.

SIMPULAN DAN SARAN

Peneliti memilih kaleng bekas kemasan makanan yang dimanfaatkan untuk membuat karya kriya logam dengan berbagai macam contoh, seperti kaleng bekas kemasan makanan berwarna *silver* dan kuning. Pada bagian cara pembuatan karya kriya logam dari kaleng bekas kemasan makanan, menjelaskan tahapan-tahapan yang dilakukan peneliti dalam mewujudkan karya kriya logam. Mulai dari pemilihan ide, pembuatan desain yang sudah dievaluasi hingga desain terpilih, kemudian langsung diterapkan dalam proses pembentukan karya dengan teknik ukir *endak-endakan*, *wudulan*, *krawangan* dan teknik tekan. Sampai proses akhir yaitu *finishing* karya.

Hasil karya kriya logam dari kaleng bekas kemasan makanan menggunakan dua warna berbeda, yaitu warna *silver* dan kuning. Dengan menerapkan macam-macam teknik, yaitu teknik ukir *endak-endakan*, *wudulan*, *krawangan*, dan teknik tekan.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti mendapatkan teknik yang paling sesuai untuk pembuatan karya kriya

logam dari kaleng bekas kemasan makanan yaitu teknik ukir *endak-endakan*, *wudulan*, *krawangan* dan teknik tekan. Walaupun pada karya kriya logam teknik tekan terlalu sulit tetapi peneliti dapat menuntaskannya. Karya menyajikan 2D yaitu berupa relief. Hasil karya kriya logam dari kaleng bekas kemasan makanan dinyatakan berhasil dari sisi karakteristik, proses pemilihan teknik yang sesuai untuk uji coba karya kriya logam dari bekas kemasan makanan, dan karya berhasil dari tahap *finishing*. Hasil karya penelitian siap untuk *display* dan dipamerkan.

Saran yang diberikan untuk peneliti yaitu 1) Lebih dikembangkan lagi bahan logam terutama pada kaleng bekas kemasan makanan untuk dibuat karya logam dari segi warna dan bentuknya, supaya mendapat nilai jual. 2) Lebih dikembangkan lagi bahan ramah lingkungan yang terlihat di rumah atau di lingkungan sekitar. Untuk masyarakat, 1) Diharapkan dapat memaksimalkan sampah dengan berkarya kriya logam dari kaleng bekas kemasan makanan. 2) Adanya karya kriya logam dari kaleng bekas kemasan makanan ini, diharapkan tenaga pendidik dapat menyalurkan inovasi dan kreatifitasnya di SMP, SMA, mahasiswa ataupun kalangan masyarakat luas. Bertujuan untuk latihan keterampilan dalam menciptakan karya kriya logam.

REFERENSI

- Angge, Indah Chrysanti. 2016. *Dasar-Dasar Kriya Logam*. Surabaya: Unesa University Press.
- Angge, Indah Chrysanti. 2003. *Kerajinan Logam*. Surabaya: Unesa University Press.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fani, Giyo. (2021). *Pemanfaatan Kaleng Bekas Untuk Pembuatan Karya Logam Teknik Tekan Bersama FP2M*. *Jurnal Seni Rupa*, 9(3), 279-293.
- Haryadi, Purwiyatno. 2008. *Pengemasan Pangan: You don't get second change to make a first impression*. Bogor: Foodreview Indonesia
- Kurniawati dkk. (2018). “Pemanfaatan Limbah Kaleng Sebagai Produk Kerajinan Fungsional Estetis Dalam Pemberdayaan Industri Kreatif Masyarakat di Sekitar TPS

- Pajang, Surakarta”,
https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/sn_kppm/article/view/62, diakses pada 22 Desember 2021 pukul 9:33.
- Pratiwi, Nadia Sekar. 2020. “Kelayakan Limbah Minuman Kaleng Sebagai Dasar Pembuatan Aksesoris Pengantin Bali”. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- S. Hudi Sunaryo dan A Sri Bandono. 1979. *Pengetahuan Teknologi Kerajinan Logam 1*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Saputra dkk. 2017. “Karya Seni Dari Bahan Logam Bekas di Alan And Dinah Art Seririt, Singaraja”,
https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJ_PSP/article/view/9623, diakses pada 21 Desember 2021 pukul 13.39.
- Sayuti, S. “Permasalahan Sampah dan Solusinya”,
[https://dlhk.bantenprov.go.id/upload/article = pdf/PERMASALAHAN%20SAMPAH%20DAN%20%20SOLUSINYA.pdf](https://dlhk.bantenprov.go.id/upload/article/pdf/PERMASALAHAN%20SAMPAH%20DAN%20%20SOLUSINYA.pdf), diakses pada 21 Desember 2021 pukul 11:37.
- Sugiono.cet. 22. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Sugiyono. 2010. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Mike. 2011. *Diksi rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab dan Bali: Jagad Art Space.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, ed. 3 –cet. 1. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.