

## GITAR SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA KRIYA LOGAM PADA MEDIA TANGKI MOTOR *CUSTOM*

Mohammad Wahyu Ghonim Hakiki<sup>1</sup>, Indah Chrysanti Angge<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: mohammadhakiki@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: indahangge@unesa.ac.id

### **Abstrak**

Didalam karya ini penulis berfokus terhadap alat musik petik yang mempunyai peran penting terhadap dunia musik dan juga karena penulis juga senang bermain gitar setiap hari untuk mengisi waktu luang dan sebagai media pengekspresian suasana hati. Alat musik yang menjadi inspirasi penulis tersebut adalah gitar. Berfokus terhadap alat musik gitar yang kemudian direalisasikan oleh penulis pada karya kriya logam. Penerapan ide gitar sebagai objek yang diimplementasikan pada tangki motor *custom*. Metode yang digunakan dalam penciptaan karya meliputi eksplorasi dan perancangan. Dalam hal ini eksplorasi dilakukan dengan pengumpulan data & referensi melalui sumber-sumber berupa buku, artikel, wawancara, serta gambar yang menyangkut tentang gitar dan motor *custom*. Perancangan dilakukan dengan menuangkan ide-ide hasil temuan kedalam bentuk visual berupa sketsa-sketsa alternatif sebagai pradesain, kemudian dari sejumlah desain sketsa ditentukan beberapa sketsa terbaik sebagai rancangan terpilih untuk diwujudkan pada karya kriya logam. Hasil penciptaan karya dengan judul "Gitar Sebagai Ide Penciptaan Karya Kriya Logam Pada Media Tangki Motor *Custom*" ini yaitu yang pertama dengan judul "*Eternal*", kedua dengan judul "*Unification*", dan yang terakhir dengan judul "*Connection*" yang semuanya menggunakan teknik wudulan dalam pembuatannya, yang semuanya terbuat dari logam plat tembaga dengan ketebalan 0,5 mm serta masing-masing karya diimplementasikan terhadap tangki motor *custom*.

**Kata Kunci:** Kriya Logam, Gitar, Motor *Custom*

### **Abstract**

*In this work the author focuses on stringed musical instruments which have an important role in the world of music and also because the author also enjoys playing the guitar every day to fill his spare time and as a medium for expressing moods. The musical instrument that inspired the writer is the guitar. Focusing on guitar musical instruments which the author then realized in metal craft works. Application of the idea of a guitar as an object that is implemented on a custom motorcycle tank. The methods used in the creation of works include exploration and design. In this case the exploration was carried out by collecting data & references through sources in the form of books, articles, interviews, as well as pictures concerning custom guitars and motorbikes. The design is carried out by pouring the ideas found into a visual form in the form of alternative sketches as pre-designs, then from a number of design sketches the best sketches are determined as the selected designs to be realized in metal craft works. The results of the creation of works with the title "Guitar as an Idea for Creating Metal Craft Works on Custom Motorcycle Tank Media" are the first with the title "Eternal", the second with the title "Unification", and the last with the title "Connection", all of which use the technique of ablution in production, all of which are made of copper plate metal with a thickness of 0.5 mm and each work is implemented on a custom motorcycle tank.*

**Keywords:** Metal Craft, Guitar, Custom Motorcycle

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Perkembangan seni bagi masa kini sudah sangat berkembang pesat dan dengan bermacam-macam media yang digunakan oleh pelaku seni untuk menuangkan kreatifitasnya. Didalam karya ini penulis mengamati tentang alat musik petik yang mempunyai peran penting terhadap musik dari dulu sampai sekarang, Oleh karena itu alat musik gitar menjadi fokus utama, untuk diaplikasikan kedalam karya seni kriya logam.

Gitar sebuah alat musik memiliki bunyi nyaring yang banyak digemari oleh khalayak umum. Dengan harga yang relatif murah serta mudah digunakan atau dimainkan, sehingga alat musik gitar banyak menjadi pilihan bagi musisi untuk membuat karya musik, seperti membuat aransemen dan komposisi untuk nada dalam lagu, bahkan menjadi alat musik utama untuk mengisi waktu luang. (Christoper, 2016:19) “menjelaskan bermain alat musik gitar adalah sebuah seni tersendiri yang dapat dipelajari dan ditekuni dengan kesungguhan hati, sehingga akan meninggalkan kesan terhadap rangsangan otak.” Gitar merupakan alat musik yang memiliki ranah kesenian sendiri, di samping dapat mengeluarkan nada lembut dan nyaring, dapat pula dipelajari dengan mudah jika seseorang tersebut dengan tekun mempelajarinya. Alat musik tersebut memiliki peranan vital atau utama yang sering mengiring bahkan menjadi peran utama dalam pertunjukan musik. Seperti menurut (Asriadi, 2012:2) “Gitar ialah alat musik dengan dawai (*string*) dapat menghasilkan nada dengan teknik dipetik atau disentuh secara bersamaan (*strumming*), sehingga menghasilkan getaran yang mengeluarkan nada dengan nyaring.” Oleh sebab itu dengan komposisi sebuah nada yang utuh akan menghasilkan keindahan jika dimainkan secara bersamaan, baik alat musik gitar tersebut dimainkan secara tunggal maupun di satukan bersamaan dengan alat musik lainnya.

Alat musik gitar disamping banyak menghasilkan sebuah karya-karya musik dari musisi yang terkenal juga, seiring perkembangannya memiliki banyak deformasi didalam bentuknya. Hal tersebut menjadikan

salah satu perhatian tersendiri bagi para musisi, dari masa-masanya desain alat musik gitar semakin memiliki keinovatifan dan keberagaman tersendiri, namun tidak menghilangkan esensi gitar itu sendiri yakni masih tetap memiliki komponen serta masih memiliki enam senar gitar yang menjadi bahan utama untuk terbentuknya alat musik gitar, bahkan beberapa musisi terkenal menjadikan gitar tersebut menjadi ikon sebagai identitas atau jati dirinya, sehingga bentuk sebuah gitar itu sendiri dapat menciptakan sebagai sebuah karya seni. Selain dari segi bentuk, alat musik gitar juga memiliki sisi keindahan yang lainnya, adapun hal tersebut yaitu dari segi terciptanya sebuah nada (*tone*) yang dihasilkan disetiap alat musik gitar. Hasil dari sebuah nada gitar sangat bergantung degan bahan yang digunakan dalam membuat gitar, oleh karenanya selain dari nada yang dapat di eksplorasi dengan berbagai cara, begitupun bentuk gitar juga dapat dieksplorasi sesuai dengan keinginan pembuat gitar. Sehingga objek berupa alat musik gitar juga dapat diamati dan dikembangkan pula menjadi sebuah karya seni lainnya, salah satunya yaitu menjadi sebuah karya seni kriya logam. Oleh sebab itu dengan memilih objek tersebut sangatlah menarik bagi penulis untuk diterapkan kepada karya seni kriya logam, dan tidak cukup sampai disitu hasil dari sebuah karya seni kriya logam yang akan divisualisasikan pada akhirnya akan diimplementasikan kepada media “tangki sepeda motor kustom (*custom*)”. Hal tersebut akan lebih menarik lagi karena hasil karya yang akan divisualisasikan dapat digunakan secara universal terhadap sepeda motor, khususnya sepeda motor *custom*. Motor kustom (*custom bike*) sekarang tidak hanya menjadi sekedar tentang sepeda motor saja tetapi telah menjadi sebuah gaya hidup (*lifestyle*) bagi kalangan anak muda yang berada di Indonesia, khususnya kepada seseorang yang memiliki kesukaan tersendiri terhadap motor kustom (*custom bike*).

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa, inspirasi dalam penciptaan karya seni kriya logam lebih berfokus terhadap bentuk sebuah gitar listrik (*electric guitar*). Disamping alat musik tersebut juga banyak terinspirasi dari sejarah-sejarah para musisi

yang memiliki keunikan tersendiri terhadap alat musik gitar mereka, tidak hanya sekedar bernyanyi dan menciptakan lagu namun beberapa musisi terkenal juga banyak mencatatkan sejarah-sejarah terhadap musik yang masih ada hingga saat ini, dan sebagian dari mereka juga ada yang meninggalkan cerita hanya dengan menggunakan alat musik gitar itu saja. Karya-karya tersebutlah yang memiliki cerita hingga menjadi abadi di setiap zamannya. Disamping hasil karya kriya logam yang menggunakan objek gitar sebagai inspirasi, hasil karya ini pada akhirnya akan melalui proses implementasi terhadap media tangki motor kustom, sebagaimana yang telah dijelaskan diatas bahwa motor kustom (*custom bike*) atau budaya kustom (*custom cultur*) yaitu merubah bagian-bagian (*parts*) sepeda sesuai dengan yang diinginkan. Berdasarkan hal tersebut pula melahirkan karya-karya baru terhadap budaya kustom (*custom culture*). Adapun relevansi alat musik gitar dan motor kustom (*custom bike*) yaitu berdasarkan pengalaman penulis kebanyakan pecinta motor kustom (*custom bike*), terdiri dari sebagian anak muda memiliki kecintaan pula terhadap alat musik gitar yang darinya menghasilkan nada-nada yang dapat mengikuti suasana hati mereka. Oleh karena itu penulis memvisualisasikan sebuah karya dengan judul “Gitar Sebagai Ide Penciptaan Kriya Logam Pada Media Tangki Motor Custom”

## METODE PENCIPTAAN

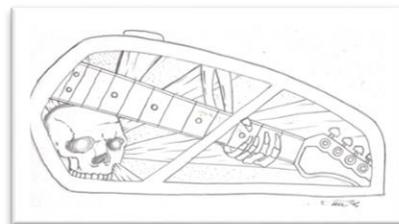
### 1. Eksplorasi

Fase Eksplorasi yaitu proses penjelajahan mengeksplorasi sumber ide yang dilakukan meliputi; (1) pengumpulan data & referensi lewat sumber-sumber baik itu berupa buku, artikel, wawancara, serta gambar yang menyangkut tentang gitar dan motor *custom*. (2) pengamatan lapangan, yakni menelusuri sumber-sumber visual berupa karya seni yang berhubungan dengan gitar dan motor *custom* yang pernah dibuat oleh seniman-seniman terdahulu. (3) analisa dan perenungan, yaitu pengembaraan jiwa secara imajinatif untuk mengolah data atau informasi yang diperoleh dari hasil penggalian informasi, studi pustaka, dan pengamatan sumber-sumber visual.

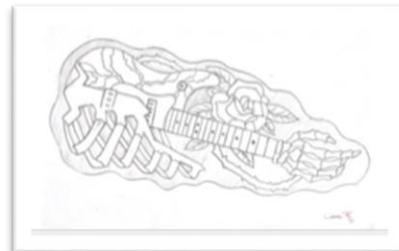
### 2. Perancangan

Pada tahap perancangan, aktivitas yang dilakukan adalah menuangkan ide-ide hasil temuan kedalam bentuk visual berupa sketsa-sketsa alternatif sebagai pra desain. Kemudian dari sejumlah desain sketsa, ditentukan beberapa sketsa terbaik sebagai rancangan terpilih. Untuk selanjutnya diwujudkan kedalam rancangan desain atau gambar kerja yang mempertimbangkan beberapa aspek antara lain; aspek bahan dan peralatan, proses, bentuk dan ukuran, unsur estetik dan aspek ekonomis.

#### - Desain yang terpilih



Gambar 1 : Sketsa Karya 1  
(Sumber: Ghonim 2021)

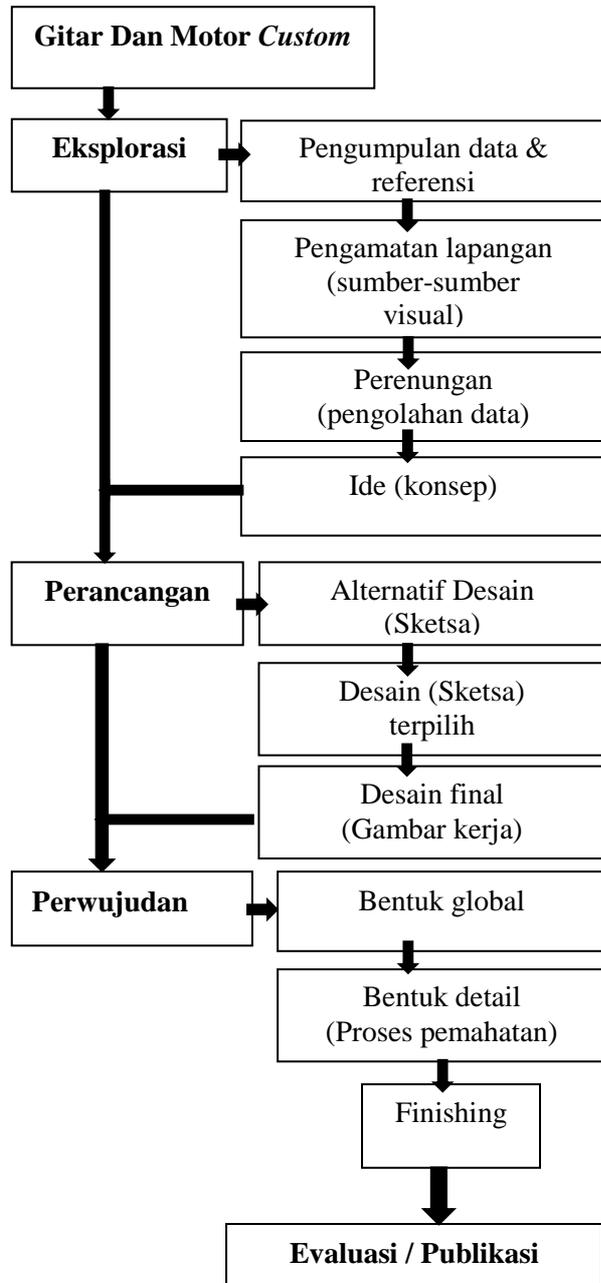


Gambar 2 : Sketsa Karya 2  
(Sumber: Ghonim 2021)



Gambar 3 : Sketsa Karya 3  
(Sumber: Ghonim 2021)

**Skema Metode Penciptaan Seni Kriya**



**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**A. Proses Perwujudan Karya**

Proses perwujudan karya merupakan tahapan terpenting dalam mewujudkan karya logam memiliki beberapa tahapan atau proses yang dilakukan, berawal dari pemilihan ide karya, proses pengerjaan karya, dan tahapan terakhir yaitu proses *finishing* karya, sehingga karya tersebut dapat dikatakan memasuki tahap final. Adapun proses atau tahapan dalam

penciptaan karya logam antara lain sebagai berikut:

**1. Mengolah Jabung**

*Jabung* merupakan bahan utama untuk membuat karya kriya logam. Bahan dasar *jabung* terdiri dari berbagai campuran, yaitu dari getah pohon damar yang sudah memadat, butiran batu bata serta minyak kelapa.



Gambar 4 : Proses pengolahan jabung (Sumber: Ghonim 2021)

**2. Membakar Plat**

Membakar plat logam tembaga adalah tahapan agar plat logam tembaga menjadi elastis (tidak kaku) agar mudah ketika dibentuk. Bahan logam yang digunakan memiliki ketebalan 0,5 mm. Pada tahap ini sebenarnya tidak wajib dilakukan saat proses pembuatan logam, namun penulis memilih menggunakannya supaya mendapatkan hasil memuaskan pada karya logam.



Gambar 5 : Proses membakar plat (Sumber: Ghonim 2021)

**3. Menempelkan Plat**

Menempelkan plat logam tembaga pada *jabung*, proses ini posisi *jabung* harus dalam kondisi panas, lunak dan hampir berbentuk seperti pasta. Plat tembaga yang telah dipotong sesuai dengan ketentuan kemudian diratakan kedalam wadah. Melalui proses tersebut,

menjadikan plat tembaga dapat menempeldengan sempurna dan sesuai dengan ketentuan yang diinginkan.



Gambar 6 : Proses menempel plat padajabung  
(Sumber: Ghonim 2021)

#### 4. Pengaplikasian Sketsa

Proses dalam pengaplikasian sketsa atau desain yang telah ditentukan, menggunakan lem kertas yang dioleskan pada plat tembaga. Hal tersebut yang dilakukan hanya memberi lem kertas pada plat tembaga atau satu sisi saja, dan tidak dilakukan pada kertas sketsa atau desain, agar sketsa yang terletak pada kertas tidak mengalami distorsi atau kebiasaan pada objeknya.



Gambar 7 : Proses pengaplikasiansketsa  
(Sumber: Ghonim 2021)

#### 5. Proses Merancap

Proses ini merupakan proses membentuk *outline* pada sketsa yang sudah diaplikasikan pada plat logam tembaga. Proses tersebut menggunakan cara diketuk melalui alat pahat khusus logam, mengikuti struktur garis pada sketsa yang telah ditempel pada logam tersebut. Menggunakan tekanan yang tidak boleh terlalu keras agar mendapatkan hasil pahat lebih optimal, dan pada tahap *merancap* akan menghasilkan garis pahatan berupa *outline*. Tahap tersebutlah yang nanti akan memudahkan saat proses *mewudul* karya.



Gambar 8 : ProsesMerancap  
(Sumber: Ghonim 2021)

#### 6. Proses Mewudul

*Mewudul* adalah salah satu teknik dalam seni kriya logam, proses tersebut tidak akan terwujud apabila tahapan atau proses sebelumnya tidak terlaksana. *Mewudul* dapat dilakukan setelah melalui proses *merancap*, setelah *merancap* plat logam melalui proses pelepasan tahap satu. *Mewudul* yakni teknik untuk membuat cekungan atau menambah volume pada cekungan plat logam.



Gambar 10 : Proses Mewudul  
(Sumber: Ghonim 2021)

#### 7. Proses Pendetailan

Pendetailan merupakan tahap penyempurnaan pada proses pembuatan karya. Pada tahap ini bagian bentuk objek karya yang sebelumnya masih memiliki bentuk kasar lebih terlihat jelas sesuai dimensi setiap objeknya.



Gambar 11 : Proses pendetailan  
(Sumber: Ghonim 2021)

### 8. Melepas Plat Logam dan Membersihkan Sisa Jabung

Tahap selanjutnya setelah pendetailan adalah melepas plat logam tembaga dari *jabung* dengan cara dibakar dengan kompor tangan hingga *jabung* yang keras kembali melunak, sehingga plat logam tembaga bisa dilepas. Berikutnya adalah menghilangkan sisa *jabung* yang menempel pada plat logam tembaga yaitu dengan cara membakar plat logam tembaga yang sudah dipahat hingga memerah dan langsung disikat menggunakan sikat logam hingga benar-benar bersih dari *jabung*.



Gambar 12 : Proses melepas logam dari jabung  
(Sumber: Ghonim 2021)

### B. Tahap *Finishing*

Proses *finishing* merupakan tahap terakhir dalam mewujudkan karya, dalam proses *finishing* terdapat beberapa tahapan yang dilakukan. Dijelaskan bahwa tahap terakhir ini akan mengaplikasikan hasil karya seni logam yang telah selesai dalam pembuatan. Penentuan tahap yang dilakukan dalam *finishing* ini juga akan mempengaruhi hasil karya, apakah karya tersebut sudah terimplementasi secara optimal dan sesuai dengan harapan. Adapun tahap yang dipilih penulis antara lain sebagai berikut:

### 1. Tahap Pemotongan Plat Logam Sesuai Pola

Pemotongan plat logam sesuai pola merupakan tahap paling awal dalam proses *finishing*. Setelah plat logam dilepas dari atas *jabung* dan dibersihkan dari sisa kotoran yang masih menempel, selanjutnya adalah pemotongan plat logam sesuai dengan desain yang sudah dibuat, karena waktu proses pengerjaan karya dikerjakan pada plat logam yang masih utuh dengan ukuran 120 cm x 36 cm setelah itu baru dikerjakan sesuai pola desain yang telah ditempelkan di atas plat logam



Gambar 13 : memotong plat logam sesuai pola  
(Sumber: Ghonim 2023)

### 2. Tahap Menempel Plat Pada Tangki

Pada tahap ini plat tembaga hasil karya seni akan diimplementasikan pada tangki motor dengan cara menggunakan alat bantu pengelasan (*welding*). *Welding* merupakan salah satu teknik penyambungan logam dengan cara mencairkan sebagian induk logam dan logam pengisi tanpa tekanan serta tanpa penambahan logam.



Gambar 14 : Menempel plat pada tangki  
(Sumber: Ghonim 2023)

### 3. Tahap Merendam Logam Pada Garam Dapur (*Sitrun*)

Tahapan selanjutnya yakni merendam logam pada cairan *sitrun*, gunanya yaitu untuk

membersihkan logam dari sisa-sisa kotoran dan menimbulkan warna kuning supaya pada tahap pemolesan dengan Sn menjadi maksimal.



Gambar 15 : Proses perendaman logam dengan Sitrun (Sumber: Ghonim 2023)

#### 4. Tahap Pemberian SN (Sulfida Natrium)

Setelah melalui tahapan di atas berikutnya melakukan tahap pemberian “Sulfida Natrium” (SN), diketahui bahwa sulfida natrium merupakan senyawa anorganik yang memiliki bentuk padat dan berwarna kuning, meskipun saat padat memiliki warna kuning setelah dilarutkan bahan tersebut tidak memiliki warna. Namun pada penciptaan karya kriya logam senyawa sulfida natrium (SN) sangat berguna untuk memberikan kesan warna dasar yang lebih gelap pada logam, hal tersebut dilakukan biasanya sebelum melakukan tahap *finishing* yang berikutnya, yaitu melakukan tahap pemolesan menggunakan *autosol* untuk menyesuaikan gelap terang terhadap sebuah karya logam.



Gambar 16 : Proses pemberian Sn (Sumber: Ghonim 2023)

#### 5. Tahap Pemolesan

Pemolesan atau *pholeshing* merupakan tahap bagian dua sebelum paling akhir tahap tersebut dilakukan tepatnya setelah tahap pencelupan sulfida natrium (sn), tahap

pemolesan ditujukan untuk menghilangkan sisa-sisa sulfida natrium yang menempel pada karya dan tangki motor, agar menghasilkan bagian-bagian dari karya lebih terlihat mengkilat. Dalam tahap ini pemolesan (*pholesing*) dilakukan dengan bantuan bahan bernama “*autosol*” dan kain halus, *Autosol* memiliki bentuk berupa pasta padat yang digunakan untuk membersihkan efek-efek kotoran dan mencerahkan objek yang memiliki gelap berlebihan.



Gambar 17 : Proses pemolesan dengan *Autosol* (Sumber: Ghonim 2023)

#### 6. Tahap Pelapisan (Coating)

Selanjutnya adalah tahap terakhir yaitu tahap pelapisan menggunakan bahan pernis (*coating*), tahap pelapisan yang merupakan sebuah rangkaian untuk melapisi sebuah objek dengan kadar ketipisan yang sesuai dengan keinginan, pelapisan tersebut dilakukan untuk berbagai tujuan yang salah satunya adalah untuk melindungi hasil karya dari korosi, hal tersebut karena hasil karya yang dihasilkan kebanyakan berbahan dasar dari logam.



Gambar 18 : Proses penyemprotan clear (*Vernis*) (Sumber: Ghonim 2023)

### C. Karya

#### 1. Karya 1

**Judul :** Eternal

**Bahan :** Logam Tembaga 0,5 mm

**Teknik :** Wudulan

**Media :** Tangki Motor Custom

**Tahun :** 2023



Gambar 19 :. Karya 1 dengan Judul “Eternal”  
(Sumber: Ghonim 2023)

Karya pertama diberi judul “Eternal” (Abadi) keabadian yang merupakan suatu wujud sakral, dalam sebuah kehidupan, hal yang tak pernah mati bahkan hilang meski termakan zaman. Fenomena tersebut tidak akan pernah bisa terjadi terhadap manusia, namun hal itu dapat terjadi pada sebuah cipta karya dari manusia. Karya yang pernah tercipta entah itu memiliki fungsi atau bahkan hanya sekedar dapat dinikmati dengan indra yang terdapat dalam tubuh, semua hal itu akan memiliki keabadian, seperti halnya tertulisnya sebuah sejarah, fenomena tersebut merupakan hasil kejadian-kejadian masa lampau atau masa lalu yang sampai saat ini masih memiliki bukti nyata yang dapat dilihat, dirasa, dan dinikmati. Salah satunya karya gitar dalam ranah musik. Dia merupakan alat instrumental yang sangat fenomenal dari dulu hingga sekarang. Dengan alat tersebut yang telah lama ditinggalkan oleh penciptanya, alat gitar sampai sekarang masih memiliki eksistensi yang tak pernah pudar. Dari sebuah alat yang dipetik dapat mengeluarkan bunyi, dan jika masing-masing dipetik secara beraturan akan memberikan nada yang memanjakan indra pendengaran. Disamping itu pula dari sebuah alat petik gitar tersebut banyak

melahirkan keabadian baru dalam sejarah musik.

Berdasarkan karya di atas yang menggambarkan bentuk “neck” atau leher gitar dengan fret didalamnya sebagaimana diatas terdapat bentuk tengkorak tangan manusia memegang neck atau batang gitar dengan dibawahnya terdapat tengkorak dan memiliki *point of interest* atau berpusat terhadap latar belakang yang memiliki garis yang berpusat pada objek kepada kepala tengkorak. Dapat disimpulkan bahwa karya ini diartikan sebuah gitar bisa mengeluarkan bunyi yang indah, ketika sang pemetik gitar menekan fret secara beraturan pada neck gitar. Fenomena tersebut akan melahirkan nada-nada indah yang berbeda setiap petikannya, sedangkan tengkorak yang terdapat dibawahnya menggambarkan seorang pemain gitar yang terkenal dalam kepiawaiannya memainkan alat musik gitar, pastinya memiliki tingkat kepopuleran dikarenakan gaya permainannya dalam memetik gitar memiliki ciri khas tersendiri. Sedangkan pada *background* atau latar belakang terdapat garis yang menyerupai cahaya, hal tersebut mencerminkan sinar matahari yang memiliki arti bahwa, seorang dengan kepiawaian bermain gitar tersebut tetap bersinar meskipun dia telah tiada, dan hal tersebut akan selalu dikenang.

Dapat disimpulkan bahwa karya di atas merupakan sebuah keabadian juga dapat ditemukan diberbagai hal, salah satunya dalam *skill* bermain gitar juga dapat mencatatkan sejarah dalam peradabannya, dan dari terbentuknya sejarah itulah yang akan terus banyak menginspirasi orang lain terutama musisi dalam berkarya dan juga ingin mengembangkan dirinya. Melalui keabadian yang tertulis dalam sejarah itulah yang akan terus melahirkan keabadian-keabadian lain di masa kedepannya. Oleh karena itu berdasarkan hal tersebut yang menjadikan inspirasi penulis untuk menciptakan karya seni berjudul “Eternal”, sebagaimana seperti karya di atas.

## 2. Karya 2

**Judul :**Unification

**Bahan :**Logam Tembaga 0,5 mm

**Teknik :**Wudulan

**Media :**Tangki Motor Custom

**Tahun :** 2023



Gambar 20 : Karya 2 dengan Judul “Unification”  
(Sumber: Ghonim 2023)

Karya ke dua berjudul “Unification” (penyatuan), penyatuan atau biasa disebut penggabungan dari berbagai model objek atau suatu benda yang berbeda dijadikan menjadi satu kesatuan utuh atau *unity*. Karya dengan konsep menampilkan eksplorasi bentuk dengan menyatukan berbagai bentuk, khususnya tabung gitar yang sebagiannya digantikan dengan tulang rusuk manusia. Diketahui bahwa tulang rusuk secara umum memiliki fungsi paling utama menjaga organ vital bagian dalam, terutama paru-paru dan jantung. Jika tulang tersebut mengalami gangguan, organ-organ yang dilindungi akan ikut terdampak. Tulang rusuk yang memiliki peranan penting dalam tubuh manusia inilah, menjadikan penulis menciptakan sebuah karya seni berjudul *unification*, sebagaimana gitar yang tercipta dengan bagian-bagian objek lain menjadikan hal tersebut memiliki keunikan tersendiri dalam penciptaan.

Karya di atas berbentuk gitar dengan sebagian lainnya terbentuk dari tulang rusuk manusia memiliki kesan estetik untuk diterapkan. Karya yang memiliki makna sebagai ungkapan rasa seorang musisi terhadap musik, memiliki nilai tersendiri yang tak terhitung dengan angka. Begitupun ranah

musik yang banyak digemari oleh khalayak umum, dan khususnya pada pembahasan ini juga karya kriya logam yang terinspirasi dari gitar dan diimplementasikan pada tangki motor memiliki nilai dan kesan tersendiri bagi penikmat musik yang memiliki hobi juga dalam budaya motor *custom*. Hal tersebut merupakan fenomena dalam mengungkapkan sebuah keinginan dan rasa cinta, pada sebuah benda yang akhirnya memiliki nilai tersendiri, sebagaimana jika seseorang memiliki rasa cinta terhadap benda, benda tersebut akan dirawat hingga masa memisahkan. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa jika manusia memiliki kecintaan terhadap sebuah benda dengan rasa cinta itulah mereka akan disatukan.

## 3. Karya 3

**Judul :**Connection

**Bahan :**Logam Tembaga 0,5 mm

**Teknik :**Wudulan

**Media :**Tangki Motor Custom

**Tahun :** 2023



Gambar 21 : Karya 3 dengan Judul “Connection:”  
(Sumber: Ghonim 2023)

Bagian tiga dari karya di atas yang berjudul “Connection” (Hubungan), dijelaskan bahwa terdapat objek gitar yang di atasnya terdapat lima jari tangan memegang gitar tersebut. Sedangkan pada bagian lain khususnya tepat di bawah objek gitar terdapat bentuk api. Objek tersebut diambil berdasarkan objek yang telah ditentukan, menggambarkan suasana persaudaraan. Dalam bermain alat musik gitar bisa juga dilakukan bersama,

khususnya dengan orang sekitar bahkan dengan saudara sendiri. Fenomena tersebut ada karena alat musik gitar meskipun hanya satu dapat dimainkan dengan beberapa orang, hal tersebut tentunya sudah sangat terlatih agar dapat menyajikan nada indah dan enak didengar. Setiap nada biasanya dihasilkan memiliki makna masing-masing sesuai dengan perasaan sang pelaku, terkadang juga dengan memainkan alat musik gitar dapat mendamaikan setiap insan khususnya memiliki kesan dapat mengharmonikan persaudaraan yang ada disebuah lingkungan. Persaudaraan juga terjadi tidak hanya ada didalam keluarga saja, melainkan bersaudara diluar ikatan keluarga pun bisa terjadi.

Persaudaraan dapat dijalin dimana saja, oleh karena itu hal tersebut sangat erat hubungannya dengan alat musik bahkan terjadi didalam kultur budaya, khususnya budaya yang diangkat penulis yakni *custom cultur*. Tali persaudaraan dalam budaya *customcultur* memiliki ikatan erat, meski terkadang disetiap acara atau *event* mereka harus bertanding untuk saling merebutkan juara dari seorang juri. Namun meski didalam acara mereka saling bertanding, mereka tetap saling *sharing* atau berbagi hal yang mereka tahu untuk mengembangkan pengetahuan bahkan minat mereka dalam mengikuti acara kustom. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa terciptanya karya kriya logam ke tiga, penulis terinspirasi dari ikatan persaudaraan dalam setiap acara kustom, meski mereka saling bersaing namun mereka tetap berbagi pengetahuan untuk saling ikut mengembangkan budaya kustom, sebagaimana hal ini dapat diketahui dan dipahami setiap daerah yang ada di Indonesia, khususnya membuka peluang bagi anak muda yang memiliki hobi serta ketertarikan dalam budaya *custom culture*.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berfokus dalam penciptaan Kriya Logam yang diimplementasikan kepada tangki motor kustom (*custom bike*), dengan membawa tema alat musik gitar sebagai inspirasi. Alat musik gitar yang memiliki hubungan erat dengan para penikmat budaya motor kustom (*custom bike*), menjadi salah satu fenomena menarik yang ada saat ini, sebagaimana alat musik gitar banyak mengiringi para penikmat budaya motor kustom (*custom bike*) untuk sebuah acara atau *event* yang sering diadakan. Motor kustom (*custom bike*) yang telah memiliki perkembangan pesat khususnya di Indonesia telah melebarkan sayapnya menjadi sebuah budaya baru yaitu "*custom culture bike*" atau disebut budaya kustom terhadap sepeda motor. Sekarang budaya tersebut telah merambah jauh kepada gaya hidup (*lifestyle*) bagi kalangan anak muda, sedangkan gaya hidup (*lifestyle*) bukan hanya sekedar gaya berpakaian (*fashion*), melainkan telah mempengaruhi gaya bermusik terhadap anak muda. Mendengarkan musik khususnya anak mudah banyak yang mengarah terhadap musik pop yang kebanyakan lantunan nadanya tersebut menggunakan alat musik gitar.

Berdasarkan penjelasan dan fokus penciptaan di atas yang membahas tentang sebuah konsep, ide, dan hasil karya, oleh sebab itu penulis memvisualisasikan melalui karya kriya logam berdasarkan pengembangan inspirasi, sebagaimana inspirasi tersebut didapatkan melalui pengamatan, pembelajaran, kejadian dan pemahaman disekitar lingkungan penulis berada, berfokus terhadap alat musik gitar dan budaya motor kustom (*custom culture bike*) yang menjadi inspirasi utama dalam terbentuknya karya kirya logam tersebut.

### Saran

Setelah penciptaan karya selesai, penulis mendapatkan suatu pemikiran dan pengalaman baru dalam proses penciptaan karya seni logam tersebut, maka dari itu penulis mampu memberikan sebuah saran, saran yang ditujukan terhadap semua orang terlebih kepada

mahasiswa yang mendalami kriya logam, bahwasannya menjadi mahasiswa kriya logam sebaiknya terus mengembangkan ide dan bereksplorasi ide dari berbagai sumber dalam menciptakan sebuah karya.

Sebuah karya seni yang memiliki nilai lebih agar bisa tercipta yakni membutuhkan suatu konsep-konsep dan pemikiran-pemikiran kuat. Pemikiran dan konsep yang dapat dihasilkan dari mana saja, khususnya yang paling mempengaruhi yaitu lingkungan sekitar kita tinggal, jika kita dapat mengetahui atau paham dengan fenomena dilingkungan kita, maka hal tersebut sangatlah berguna bagi pencipta seni. Setelah inspirasi yang matang dan kuat, diharapkan dapat mengemasnya dengan cara relevansi dan apik serta matang agar menjadi sebuah karya yang memiliki nilai lebih, dan melalui karya yang matang serta konseptual tersebutlah nantinya diharapkan dapat bermanfaat bagi lingkungan sekitar.

#### REFERENSI

- Adriyanti, R., & Indriani, F. (2017). Pengaruh Electronic Word of Mouth terhadap Citra Merek dan Minat Beli Pada Produk Kosmetik Wardah. *Dipenogoro Journal Of Management*, 6, 1–14.
- Al Kautsar, A.F.(2016). *Mahir Bermain Gitar*. Yogyakarta: Genesis Learning
- Aman, H., and P. Nguyen. 2013. "Does Good Governance Matter to Debtholders? Evidence from the Credit Ratings of Japanese Firms". *Research in International Business and Finance*, Vol. 29, No., pp. 14-34
- Asriadi, Derry. 2012. *Jago Main Gitar Dari Nol*. Jakarta: Cmedia Imprint KawanPustaka.
- Christoper. 2016. *Seni Belajar Chord Gitar*. Yogyakarta: Pustaka Cerdas.
- Chrysanti, Indah. 2016. *Dasar Dasar Kriya Logam*: UNESA University Press
- Dimas Panuntun Asmoro. “Penerapan Cerita Arya Penangsang Pada Tangki Sepeda Motor Custom”, *Skripsi*, Surakarta, ISI Surakarta, 2018
- Hakim, Handi Lukmanul. (2017).”Gitar Sebagai Ide Berkarya Seni Patung

Kubisme”. *Thesis*. Bandung. UPI bandung.

Soedarso SP . 1993 . *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Badan penerbit ISI Yogyakarta. Yogyakarta

SP Gustami. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur, ide dasar penciptaan karya*. Yogyakarta: PRASISTA, 2007

Williams, R., & Turner , R. (1993). *Kustom Kulture: Von Dutch*, Ed "Big Daddy" Roth, Robert Williams and Others. San Francisco: Last Gasp.

#### WEBSITE

<http://www.hembryguitars.com/home.htm>

<https://tirto.id/mencari-akar-lahirnya-kustom-kulture-cyTA>