

PENCIPTAAN PROTOTIPE LOCOMOTIF DARI BARANG BEKAS MENJADI KARYA SENI BERNILAI EKONOMIS

Wahyu Hidayat¹

Fakultas Teknologi dan Informatika, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya
Email: wahyu@stikom.edu

Abstrak: Penelitian ini merupakan penciptaan karya seni yang mempunyai orientasi bagi industri berbasis kreatif, dalam penelitian ini lebih difokuskan pada proses penciptaan karya seni dengan merespon bahan bekas yang ada di lingkungan sekitar dengan mengedepankan serta mengembangkan nilai-nilai estetika pada karya seni, karya yang dihasilkan tidak hanya sebatas hiasan atau fungsional semata tetapi juga mengandung muatan yang memiliki tujuan dan maksud tertentu dari penciptaanya yang diantaranya juga mampu menumbuhkan nilai ekonomi kreatif.

Kata kunci: Karya Seni, Prototip Lokomotif, Industri Kreatif.

Abstract: *This research is the creation of works of art that have an orientation for creative-based industries, in this study more focused on the process of creating artworks by responding to used materials in the environment around us by prioritizing aesthetic values in the artwork, the works produced are not only limited to decoration or functional only but also contains content that has a purpose and a specific purpose from its creator which among other things is also capable of growing the value of the creative economy.*

Keyword: *Artworks, Locomotive Prototype, Creative Industry.*

PENDAHULUAN

Perkembangan dan Peran Industri Kreatif Untuk Menghadapi Tantangan MEA (Masyarakat Ekonomi Asia) 2015, yang merupakan industri berbasis kreatif merupakan pasar barang seni, kerajinan dan desain, untuk kontribusi ekspor terbesar terjadi pada industri pakaian. Sementara untuk pertumbuhan impor tertinggi dan terendah terjadi pada industri kerajinan dan pasar & barang seni, dan secara umum, industri kreatif di Indonesia mempunyai peran yang cukup besar terhadap penyerapan tenaga kerja. Maka rekomendasi kebijakannya adalah bahwa perlu adanya dokumen profil industri kreatif di Indonesia, strategi pengembangan dan *positioning* industri kreatif Indonesia di pasar global. Saat ini karya seni telah mengalami perkembangan yang sangat pesat, para desainer yang berlatar belakang pendidikan akademis dituntut untuk mencari sesuatu yang baru

dalam berkesenian, sesuai dengan makin berkembangnya dunia kesenian pada umumnya, sehingga karya yang dihasilkan tidak hanya sebatas hiasan atau fungsional semata tetapi juga mengandung muatan yang memiliki tujuan dan maksud tertentu dari penciptaanya yang diantaranya juga mampu menumbuhkan nilai ekonomi kreatif. Terciptanya suatu karya seni dapat berawal dari sebuah perenungan tentang segala sesuatu termasuk karya prototipe lokomotif yang dijadikan sumber inspirasi dalam pembuatan karya seni. Setelah melalui proses perenungan dan analisis untuk menentukan ide dan merespon tentang limbah atau barang bekas agar mampu dijadikan karya seni yang mempunyai nilai ekonomi tinggi yang berupa bentuk prototipe lokomotif kuno karena dari bentuk dan kedetailannya mempunyai keunikan tersendiri.

Melalui proses kreatif, dengan segala sesuatu yang ada disekitar dapat tersimpan dalam ingatan dan tersusun menjadi sebuah konsep penciptaan karya seni yang dapat dinikmati hasilnya sebagai pemenuhan kebutuhan akan keindahan yang mampu memberikan nilai ekonomi. Salah satu industri yang memiliki potensi untuk dapat berkembang dan dapat memberikan kontribusi bagi perekonomian di Indonesia adalah sektor industri kreatif. Hal ini dikarenakan Indonesia memiliki kombinasi yang baik antara talenta yang dimiliki oleh penduduknya dan banyaknya budaya lokal yang mengakar kuat dalam masyarakat Indonesia. Sehingga industri ini dapat dijadikan sebagai salah satu potensi besar yang dimiliki Indonesia untuk dapat bersaing dalam menghadapi MEA.

Locomotif kereta api dilihat dari sejarahnya mempunyai perjalanan yang panjang, dilihat dari desain bentuk hingga model mesin yang sampai saat ini masih terus berkembang. Desain locomotif produk Jerman mempunyai keunikan tersendiri dari desain bentuknya, karena itu sangatlah cocok apabila bentuk locomotif dijadikan sumber inspirasi penciptaan karya seni dengan merespon bahan dasar limbah atau mendaur ulang barang bekas untuk dijadikan sebuah karya seni yang mampu mempunyai nilai ekonomi tinggi serta mempunyai keunikan dan nilai estetis tersendiri dilihat dari karya seninya. Prototype karya seni yang diciptakan ini merupakan olahan bahan limbah yang ada disekitar kita, dimana semuanya banyak merespon dari komponen sisa barang yang sudah tidak berguna. Karya seni ini merespon bentuk dari sebuah prototype sesuai bentuk aslinya.

2. Kajian Teori

a. Seni dan Keindahan

Secara umum banyak orang yang mengemukakan pengertian seni sebagai keindahan. Pengertian seni adalah produk manusia yang mengandung nilai keindahan bukan pengertian yang keliru, namun tidak sepenuhnya benar. Menurut cakupannya orang harus membedakan antara keindahan sebagai suatu kualitas abstrak dan sebagai sebuah benda tertentu yang indah. Untuk perbedaan ini dalam bahasa Inggris sering dipergunakan istilah *beauty* (keindahan) dan *the beautiful* (benda atau hal yang indah). Herbert Read dalam bukunya *The Meaning of Art* merumuskan keindahan sebagai suatu kesatuan arti hubungan-hubungan bentuk yang terdapat diantara pencerapan-pencerapan inderawi kita. Thomas Aquinas merumuskan keindahan sebagai suatu yang menyenangkan bila dilihat. Kant secara eksplisit menitik beratkan estetika kepada teori keindahan dan seni. Teori keindahan adalah dua hal yang dapat dipelajari secara ilmiah maupun filsafati.

Disamping estetika sebagai filsafat dari keindahan, ada pendekatan ilmiah tentang keindahan. Yang pertama menunjukkan identitas obyek artistik, yang kedua obyek keindahan. Dalam pembahasan filsafat, kedua pengertian itu kadang-kadang dicampuradukkan saja. Selain itu terdapat pula perbedaan menurut luasnya pengertian yaitu:

1). Keindahan dalam arti yang luas.

Keindahan dalam arti yang luas, merupakan pengertian semula dari bangsa Yunani, yang didalamnya tercakup pula ide kebaikan. Plato misalnya menyebut tentang watak yang indah dan hukum yang indah, sedang Aristoteles merumuskan keindahan sebagai sesuatu yang selain baik juga menyenangkan. Plotinus menulis tentang ilmu yang indah dan kebajikan yang indah. Orang Yunani dulu berbicara pula mengenai buah pikiran yang indah dan adat kebiasaan yang indah. Tapi bangsa Yunani juga mengenal pengertian keindahan dalam arti estetis yang disebutnya *symmetria* untuk keindahan berdasarkan penglihatan (misalnya pada karya pahat dan arsitektur) dan "harmonia" untuk keindahan berdasarkan pendengaran (musik). Jadi pengertian keindahan yang seluas-luasnya meliputi: keindahan seni, keindahan alam, keindahan moral, keindahan intelektual.

2). Keindahan dalam arti estetis murni.

Keindahan dalam arti estetika murni, menyangkut pengalaman estetis dari seseorang dalam hubungannya dengan segala sesuatu yang dicerapnya.

3). Keindahan dalam arti terbatas dalam hubungannya dengan penglihatan.

Sedang keindahan dalam arti terbatas, lebih disempitkan sehingga hanya menyangkut benda-benda yang dicerap dengan penglihatan, yakni berupa keindahan dari bentuk dan warna secara kasat mata.

b. Industri Kreatif

Menurut departemen perdagangan Republik Indonesia (2007), Industri Kreatif merupakan Industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, ketrampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Dalam hal ini, industri Kreatif dapat diartikan sebagai kumpulan aktivitas ekonomi yang terkait dengan penciptaan atau penggunaan pengetahuan dan informasi. Industri kreatif diindikasikan sebagai bidang yang paling menjanjikan dalam aktivitas perekonomian pada negara maju karena potensi kontribusi yang dimilikinya terhadap kesejahteraan dan penciptaan lapangan kerja. Aktivitas industri kreatif di negara maju tergantung pada kreativitas individu, keterampilan dan bakat. Pangsa pasar industri kreatif masih sangat terbuka lebar dan akan memiliki kecenderungan meningkat.

c. Sejarah Locomotif

Sejarah perkeretaapian sama seperti sejarah alat transportasi umumnya yang diawali dengan penemuan roda. Mulanya dikenal kereta kuda yang hanya terdiri dari satu kereta (rangkai), kemudian dibuatlah kereta kuda yang menarik lebih dari satu rangkaian serta berjalan di jalur tertentu yang terbuat dari besi (rel) dan dinamakan sepur. Ini digunakan khususnya di daerah pertambangan tempat terdapat lori yang dirangkaikan dan ditarik dengan tenaga kuda. Setelah James Watt menemukan mesin uap, Nicolas Cugnot membuat kendaraan beroda tiga berbahan bakar uap. Kemudian Richard Trevithick membuat mesin lokomotif yang dirangkaikan dengan kereta dan memanfaatkannya pada pertunjukan di depan masyarakat umum. Waktu itu lokomotif uap yang digunakan berkonstruksi belalang. Penyempurnaan demi penyempurnaan dilakukan untuk mendapatkan lokomotif uap yang lebih efektif, berdaya besar, dan mampu menarik kereta lebih banyak.

Lokomotif Uap

Kereta api uap adalah kereta api yang digerakkan dengan uap air yang dibangkitkan/dihasilkan dari ketel uap yang dipanaskan dengan kayu bakar, batu bara ataupun minyak bakar, oleh karena itu kendaraan ini dikatakan sebagai kereta api dan terbawa sampai sekarang. Untuk menggerakkan roda kereta api uap air dari ketel uap dialirkan ke ruang dimana piston diletakkan, uap air masuk akan menekan piston untuk bergerak dan di sisi lain diruang piston uap air yang berada diruang tersebut didorong keluar demikian seterusnya. Uap air diatur masuk kedalam ruang piston oleh suatu mekanime langsung. Selanjutnya piston akan menggerakkan roda melalui mekanime gerakan maju mundur menjadi gerak putar.

Jenis Lokomotif Mallet, kalau artikulasi roda penggerak berada di bawah tungku, dan roda penggerak depan mendapat tekanan uap yang tinggi, kemudian disalurkan ke roda penggerak yang di belakangnya, dan juga roda penggerak depan dapat berbelok arah sesuai dengan kurva belokan rel. Penemu sistem ini adalah insinyur Swiss bernama Anatole Mallet pada tahun 18. Sistem ini banyak dipakai di Eropa, Amerika, dan juga Hindia Belanda. Lokomotif uap jenis Garratt, kalau artikulasi roda penggerak berada di bawah tender depan dan tender belakang. Penemu sistem ini adalah insinyur Inggris bernama Garratt pada tahun 18. Sistem ini banyak dipakai di Afrika (Simbabwe, Kenya, Algeria), Asia (Burma, India, Iran, Turkey, Australia New Zealand, Queensland, Tasmania), Eropa (Netherlands, Spain, Inggris, USSR, Amerika Selatan (Argentina, Brasil).

Lokomotif uap jenis Meyer, kalau artikulasi roda penggerak berada di bawah tungku, serta roda penggerak depan dan belakang mendapat tekanan uap yang sama.

Penemu sistem ini adalah insinyur Perancis bernama Jean-Jacques Meyer pada tahun 1868. Varian lain adalah Kitson-Meyer, sistem ini banyak dipakai di Eropa. Kereta uap biasanya terdiri atas roda penggerak dan roda penunjang. Kalau jumlah roda penggerak sebanyak Satu Pasang dengan kode A, kalau roda penggerak ada Dua Pasang dengan kode B, kalau terdapat roda penggerak Tiga Pasang dengan kode C, dan yang Empat Pasang dengan kode D. Pada tipe Malet, Garratt dan Meyer, yaitu roda penggerak tandem (dua as) dengan kode AA, BB, CC, dan DD. Jumlah roda penunjang biasanya diberi kode angka: di depan, di tengah, atau di belakang. Misalnya: 1 - CC - 2, artinya: di depan terdapat 1 pasang roda penunjang, 3 pasang tandem roda penggerak, dan di belakang terdapat 2 pasang roda penunjang

METODE

Penelitian ini akan menciptakan prototipe locomotif jerman yang bernilai ekonomis dengan memanfaatkan barang bekas. Tahapan dalam proses penciptaan karya yaitu: pertama, upaya menemukan gagasan, yaitu bagaimana mencari sumber inspirasi yang nantinya berhubungan dengan ide atau gagasan berkaryanya; kedua, tahap menyempurnakan, mengembangkan dan memantapkan gagasan awal, yaitu bagaimana menyempurnakan, mengembangkan dan memantapkan gagasan awalnya yang dalam hal ini nanti berhubungan dengan pencarian bentuk, pilihan medium, alat, bahan dan teknik; dan ke tiga, tahap visualisasi ke dalam media, yaitu bagaimana memvisualisasikan kedalam media.

Kemudian pada proses penciptaan karya seni sebagai solusi dalam menangkap peluang bentuk dalam proses penciptaannya dilakukan eksplorasi bentuk, teknik maupun bahan. Hal ini dilakukan untuk mempercepat proses pembuatan dan ketepatan bahan, alat, teknik sangat diperlukan. Dari hal tersebut diatas mencoba melakukan secara berurutan tahap demi tahap dengan maksud agar mampu menghasilkan suatu karya seni yang berkualitas dan tidak menyimpang terhadap konsep dan makna yang sudah ada.

A. Data Acuan dan Analisis Karya

Proses penciptaan karya prototype ini diperlukan data acuan berupa gambar locomotif. Untuk itu data acuan mengambil beberapa foto secara langsung serta dari web dan tulisan-tulisan yang berkaitan dengan locomotife jerman. Selanjutnya dilakukan analisis data agar diperoleh pedoman sebagai dasar pembuatan desain dan untuk proses perwujudan,

dengan memperhatikan berbagai pertimbangan antara lain bentuk dan komposisi serta karakteristiknya.

Bentuk locomotif yang terdapat pada karya dari barang bekas ini merupakan bentuk yang telah disesuaikan dari data acuan. Sebelumnya dimana bentuk locomotif dari data tersebut masih dalam bentuk realis. Dari acuan yang realis inilah mencoba untuk mengubah menjadi bentuk dan gerak yang sedikit menyimpang sehingga terjadilah deformasi bentuk yang disesuaikan dari bahan bakunya yaitu barang bekas.

Data yang diperoleh diharapkan dapat mampu memberikan gambaran tentang bentuk locomotif uap dari Jerman, kemudian diangkat sebagai sumber inspirasi penciptaan karya seni.



Gambar 1. Model Locomotif CC3768 produksi Jerman. Sumber : www.youtube.com



Gambar 3.2 Model Locomotif CC5029 produksi Jerman.

Sumber : Dokumentasi Peneliti 2016.

Terdapat 3 aspek penting yang dibutuhkan dalam pembuatan karya loco, yaitu:

1. Bahan dan Teknik

Bahan merupakan bagian yang paling pokok dalam proses perwujudan karya seni. Untuk dapat mewujudkan gagasan-gagasan tersebut, peneliti

dapat bebas memilih bahan yang sesuai dan dianggap cocok sehingga mampu menunjang dan mewujudkan dari gagasan tersebut. Bahan yang dipergunakan dalam penciptaan prototype ini menggunakan barang bekas yang ada disekitar kita, sehingga proses pengerjaannya mudah. Adapun bahan lain yang dipergunakan dalam pengerjaan ini yaitu cat pilox warna hitam doff, lem G, hardboar dan kertas duplex. Dipilihnya bahan cat pilox warna hitam doff karena agar Nampak atau bisa menampilkan keartistickian dari prototype locomotife dalam karya.

2. Teknik

Pengetahuan tentang teknik sangat penting, kemampuan teknik tentunya akan mempermudah peneliti dalam proses kreatif, sehingga akan mampu mengolah bahan untuk menjadi sebuah karya seni. Dalam pengerjaan atas bahan- bahan dalam proses berkarya ini menggunakan teknik menempel.

3. Proses Perwujudan

Proses perwujudan merupakan suatu rangkaian proses dalam pembuatan karya seni yang bertahap. Adapun tahap-tahap tersebut antara lain:

- Diawali dengan membuat sketsa ke *hardboard* sesuai ukuran yang diinginkan untuk dasar locomotifnya.
- Mempersiapkan kertas duplex dan dipotong sesuai ukuran yang proporsinya.
- Menempelkan kaleng bekas diatas *hardboard* untuk mendapatkab bentuk global locomotif.
- Proses selanjutnya menempel berbagai macam barang bekas sesuai dengan bentuk proporsinya.
- Proses *finishing* pada karya ini hanya menggunakan cat pilox warna hitam doff.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya seni diciptakan karena dorongan estetik yang timbul dari diri. Seni dalam perkembangan banyak mengedepankan pada kebebasan ekspresi untuk memvisualisasikan ide ke dalam bentuk karya seni. Melalui proses kreatif, fenomena dan segala sesuatu yang ada disekitar dapat tersimpan dalam ingatan dan tersusun menjadi suatu konsep penciptaan. Penciptaan karya seni prototype locomotif menggunakan bahan-bahan bekas yang sudah tidak bisa dipakai, dari sini peneliti merespon bentuk dari tiap detail barang bekas yang didapat.

Melalui proses kreatif, penciptaan karya seni dapat dinikmati hasilnya sebagai pemenuhan akan keindahan yang mampu memberikan nilai ekonomi. Salah satu industry yang memiliki potensi untuk dapat memberikan kontribusi bagi perekonomian di Indonesia adalah sector industry kreatif. Hal ini dikarenakan Indonesia meiliki kombinasi yang baik

antara talenta yang dimiliki oleh penduduknya dan banyaknya budaya local yang mengakar kuat dalam masyarakat Indonesia. Sehingga industry ini dapat dijadikan sebagai salah satu potensi besar yang dimiliki Negara ini untuk bersaing dalam menghadapi MEAL.

Locomotif kereta api dilihat dari sejarahnya mempunyai perjalanan yang panjang, dilihat dari desain bentuk hingga model mesin yang hingga sampai saat ini masih terus berkembang. Desain locomotif produk Jerman mempunyai keunikan tersendiri dari desain bentuknya, karena itu sangatlah cocok apabila bentuk locomotif dijadikan sumber inspirasi penciptaan karya seni dengan merespon bahan dasar limbah atau mendaur ulang barang bekas untuk dijadikan sebuah karya seni yang mampu mempunyai nilai ekonomi tinggi serta mempunyai keunikan dan nilai estetis tersendiri dilihat dari karya seninya.



Gambar 4.1 Proses penciptaan prototype locomotif CC5029 dari barang bekas.

Sumber: Dokumentasi Peneliti 2016.

Proses penciptaan *prototype* ini semua menggunakan barang bekas yang ada disekitar kita dan ramah lingkungan. Untuk memberikan kesan detail-detail mesin menggunakan beberapa komponen elektro seperti kabel, bahan dasar untuk bentuk menggunakan kaleng bekas rokok dan kertas duplex.



Gambar 4.2 Proses penciptaan prototype locomotif CC5029 dari barang bekas.

Sumber: Dokumentasi Peneliti 2016.

Proses finishing penciptaan prototype locomotife menggunakan cat pilox warna hitam doff, untuk mendapatkan detail dan karakter locomotif diperlukan ketelitian untuk memberi aksan dan asesoris agar karya tampak artistik.

KESIMPULAN

Dalam memvisualisasikan bentuk terhadap obyek peneliti mempunyai kebebasan berekspresi sesuai dengan kreativitasnya ke dalam bentuk untuk mengembangkan idenya. Berdasarkan uraian-uraian yang telah dikupas secara luas seperti yang telah ditampilkan diawal, maka dapat disimpulkan bahwa:

Barang bekas bisa dijadikan sebuah karya seni yang mempunyai nilai ekonomi, barang bekas dijadikan media dalam penciptaan karya dengan sumber inspirasi atau ide penciptaan prototip locomotif uap buatan Jerman. Dengan teknik yang sederhana yaitu teknik sambung dan menempel menjadikan prototip terlihat kedetailannya.

Melalui bentuk sebagai bahasa ekspresi dengan mengumpulkan bentuk secara visual dapat mengungkapkan suatu gagasan yang mendorong lahirnya suatu kreasi yang hendak disampaikan pada para penikmat seni.

Dari keseluruhan hasil karya pada proses ini, peneliti menyadari betul bahwa masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Semoga karya ini dapat diterima dan menambah nilai apresiasi dalam khasanah seni rupa modern dan bermanfaat bagi pecinta seni pada umumnya. Segala kritikan dan saran selalu peneliti harapkan, mengingat sebagai manusia biasa kami menyadari betul akan keterbatasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Nenny, 2008. *“Industri Kreatif”*, Jurnal ekonomi Desember 2008 Volume XIII No. 3 hal. 144-151.
- Budiman, K. 2004. *Semiotika Visual*. Yogyakarta: Penerbit Buku Baik.
- Chernyshevsky, N. G. 2005. *Hubungan Estetika Seni dengan Realitas*. Bandung: Ultimus.
- Herbert Edward Read, 1975, *The Meaning of Art*, Terjemahan Soedarso SP, STSRI “ASRI” Yogyakarta,
- Haryono, Timbul. 2009. *Seni Dalam Dimensi Bentuk, Ruang, dan Waktu*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- Howard, Roy Z. 2000. *Pengantar Teori-teori Pemahaman Kotemporer: Hermeneutika*,

- Wacana Analitik, Psikososial, dan Ontologis*. Penerjemah: Kusmana dan MS. Nasrullah. Bandung: Nuansa.
- Mikke Susanto, 2002. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah-istilah dalam Seni Rupa*. Yogyakarta, Kanisius, Nugroho, Puguh Setyo. 2008. "Analisis Industri Kreatif", *Jurnal Ekonomi Desember*.
- Satria, Dias dan Ayu Prameswari. 2011. "Strategi Pengembangan Industri Kreatif untuk Meningkatkan Daya Saing Pelaku Ekonomi Lokal". *Jurnal Aplikasi Manajemen*. Volume 9, Nomor 1. PP : 301-308.
- The Liang Gie, 1978. *Garis-garis Estetika (Filsafat Keindahan)*, Fakultas Filsafat Universitas Gajah Mada, Yogyakarta.