



PEMBUATAN KARYA LUKIS MELALUI PEMANFAATAN LIMBAH BOTOL BEKAS

Kunto Adi Rumekso
Institut Teknologi dan Bisnis Bukit Pengharapan
Kuntoadi88@gmail.com

Abstrak

Pembuatan karya seni tidak dapat dihalangi oleh apapun, namun yang menjadi kendala dalam menciptakan karya ialah ada atau tidaknya inspirasi yang kemudian dapat menumbuhkan kreatifitas. Keberadaan inspirasi tentunya akan ditemui oleh seseorang bila mempunyai niat untuk mencipta karya, sebaliknya apabila dipaksakan maka tidak akan ditemukan adanya inspirasi yang membangun sebuah kreatifitas. Kemampuan dalam membaca peluang, serta menemukan jalan tembus juga sangat berdampak pada keberhasilan penciptaan karya yang mempunyai nilai didalamnya. Kemudahan akses dalam mencari informasi atau pemecahan masalah menjadi sangat bermanfaat apabila digunakan dalam menggali ide-ide atau wawasan alih-alih digunakan untuk hal yang tidak bermanfaat di jangka panjang. Tujuan dari kegiatan *workshop* ini adalah membekali mahasiswa selaku *audience* untuk dapat menangkap peluang dengan cara memanfaatkan limbah botol kaca sebagai bahan utama dalam menciptakan karya seni maupun untuk dijadikan sebagai barang bernilai jual.

Kata Kunci: Karya Seni, Kreatifitas, Limbah Botol Kaca Bekas

Abstract

The creation of artworks cannot be hindered by anything, but what becomes an obstacle in creating works is the presence or absence of inspiration which can then foster creativity. The existence of inspiration will certainly be found by someone if they have the intention to create a work, otherwise if it is forced, there will be no inspiration that builds creativity. The ability to read opportunities and find a way through also greatly impacts the success of creating works that have value in them.

Ease of access to information or problem solving becomes very useful if used in exploring ideas or insights instead of being used for things that are not useful in the long run. The purpose of this workshop activity is to equip students as the audience to be able to seize opportunities by utilizing glass bottle waste as the main material in creating works of art or to be used as goods of selling value.

Keywords: Artwork, Creativity, Glass Bottles Waste



1. Pendahuluan

Perkembangan zaman menuntut seseorang untuk dapat beradaptasi dalam setiap kondisi maupun situasi. Seperti yang telah diketahui bersama, bahwa masa sekarang terkesan aneh apabila tidak ditemukannya sebuah cara dalam memecahkan suatu permasalahan. Sebab pada masa kini kita semua telah diberikan kemudahan akses untuk belajar, menemukan cara, bahkan mencari inspirasi melalui berbagai media informasi, baik itu secara cetak maupun elektronik, dalam hal ini melalui keberadaan media sosial. Begitu pula dalam hal mencari ilmu, beragam cara untuk mendapatkan ilmu telah tersebar di sekitar kita, semua kembali kepada kemauan kita untuk mendapatkannya.

Adanya kemudahan dalam mendapatkan wawasan maupun inspirasi tersebut secara tidak langsung menunjang kreatifitas manusia itu sendiri, semakin banyak hal yang dicari, diamati sampai direnungi, maka semakin banyak pula didapatinya “bahan” untuk kemudian dapat diolah sebagai sebuah “produk” yang bermanfaat bagi orang lain bahkan untuk dirinya sendiri.

Begitupun dalam dunia seni yang tentunya syarat akan kreatif, semua orang yang berada atau berkecimpung di dalamnya dituntut untuk dapat membaca peluang, menemukan celah, maupun membuat jalan baru dalam situasi yang mungkin terlihat tidak ada jalan lagi. Menurut sebuah penelitian (Susanto, 2015) tentang kreatifitas, terdapat adanya rumusan istilah, yaitu menyangkut pribadi (*person*) ialah kreatifitas yang mengacu pada sebuah kemampuan atau suatu ciri maupun karakter dari orang kreatif, kemudian kreatifitas yang merupakan sebuah ungkapan unik sebagai hasil interaksi antar individu, perasaan, sikap maupun perilakunya, dan proses (*process*) yang merupakan tahapan kreatifitas dan tercermin lewat kemampuannya membebaskan diri dari urutan yang biasa. Serta produk, yaitu kemampuan dalam menghasilkan sesuatu yang berbeda dan baru.

Dari pemahaman tersebut, maka kreatifitas menyangkut pada subjek, sekitar, serta *output* yang dihasilkan berupa produk baru. Pola kreatifitas dapat ditemukan melalui beragam cara, seperti yang telah dijelaskan pada paragraf sebelumnya yaitu melalui media massa cetak atau elektronik dalam hal ini media sosial, selain daripada itu dapat juga diperoleh lewat pertemuan secara langsung dengan orang lain yang mempunyai ilmu kemudian dari pertemuan tersebut dapat diadakan suatu pengajaran atau pembekalan yang dapat bermanfaat sebagai penambah asupan inspirasi dalam berkarya.

Kreatifitas tidak hanya membuahkan karya yang baik, namun dapat juga berdampak pada keberhasilan suatu perdagangan apabila di dalam perjalanannya, karya tersebut dirasa memenuhi nilai-nilai jual serta diputuskan untuk menjadikannya sebagai barang dagang.

Peran kreatifitas dalam dunia perdagangan dalam hal ini berdagang secara mandiri, atau wirausaha sangatlah besar. Seperti yang telah dikemukakan oleh (Drucker, 1996) bahwa kewirausahaan ialah kemampuan untuk membuat / mencipta sesuatu

kebaruan dan mempunyai pembeda. Pengertian tentang kewirausahaan ini tentunya juga sama dengan kreatifitas berkarya seni, maka dalam perjalanannya dua hal ini dapat juga dijadikan sebagai pilihan untuk kelak diwujudkan bagi seseorang yang mempunyai jiwa dagang serta mempunyai kreatifitas.

Dalam pembuatan karya seni yang memanfaatkan botol bekas ini diharapkan dapat memberikan pemahaman, wawasan serta ketrampilan bagi mahasiswa selaku *audience* sebagai bekal di masa mendatang serta diharapkan pula untuk menjadi inspirasi bagi para pelaku bisnis di usia muda dalam berinovasi terhadap bisnisnya agar semakin banyak keuntungan yang didapatkan.

2. Bahan dan Metode

Pembuatan karya ini dikemas dalam sebuah *workshop* yang diadakan oleh Institut Teknologi dan Bisnis Bukit Pengharapan di sebuah acara pameran karya mahasiswa semester tujuh, yang diselenggarakan di Kebun Hanoman , Karangpandan, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah. Acara ini dihadiri oleh banyak mahasiswa dari berbagai angkatan serta pihak dosen maupun staff dan tenaga pengajar lainnya. Maka dalam *workshop* yang diikuti oleh para mahasiswa ini pula penulis diberikan kesempatan oleh kampus untuk menjadi pembicara dan mempraktikkan secara langsung bagaimana membuat karya seni dari pemanfaatan limbah botol kaca. Acara ini terselenggara selama tiga hari, dengan *workshop* yang menjadi tanggung jawab penulis berada di hari kedua.

RUNDOWN	
DAY 1 01 Feb 2020	DAY 3 02 Feb 2020
08.00 - 09.00 Registrasi dan Pembukaan Pameran	10.00 - 11.00 Registrasi dan Pembukaan Pameran
09.00 - 10.00 Tur Pameran dan Dialog Mahasiswa dengan Pengunjung	11.00 - 12.00 Seminar 5 "Revitalisasi Musik Tradisional Suku Tehit Di Teminabuan Sorong Selatan Papua Barat Daya"
10.00 - 11.00 ISHOMA	12.00 - 13.00 ISHOMA
11.00 - 12.00 Workshop 1	13.00 - 15.00 Workshop 3 "Packaging"
12.00 - 13.00 Tur Pameran dan Dialog Mahasiswa dengan Pengunjung	15.00 - 17.00 Workshop 4 "Alternative Photo Print"
13.00 - 14.00 Seminar 1 "Peningkatan Rata-Rata Sekor Rendah Sekolah Dasar"	17.00 - 18.00 Tur Pameran dan Dialog Mahasiswa dengan Pengunjung
14.00 - 15.00 Hiburan (Live Music, Kuis)	18.00 - 19.00 ISHOMA
15.00 - 16.00 Close Gate	19.00 - 21.00 Hiburan (Live Music, Kuis)
DAY 2 02 Feb 2020	21.00 Close Gate
08.00 - 09.00 Registrasi dan Pembukaan Pameran	
09.00 - 10.00 Tur Pameran dan Dialog Mahasiswa dengan Pengunjung	
10.00 - 11.00 ISHOMA	
11.00 - 12.00 Workshop 2 "Pemanfaatan Limbah Botol Bekas Kaca"	
12.00 - 13.00 Tur Pameran dan Dialog Mahasiswa dengan Pengunjung	
13.00 - 14.00 Seminar 2 "Peningkatan Branding Desain"	
14.00 - 15.00 Hiburan (Live Music, Kuis)	
15.00 - 16.00 Close Gate	
DAY 3 03 Feb 2020	
08.00 - 09.00 Registrasi dan Pembukaan Pameran	
09.00 - 10.00 Tur Pameran dan Dialog Mahasiswa dengan Pengunjung	
10.00 - 11.00 ISHOMA	
11.00 - 12.00 Workshop 3 "Peningkatan Branding Desain"	
12.00 - 13.00 Tur Pameran dan Dialog Mahasiswa dengan Pengunjung	
13.00 - 14.00 Seminar 3 "Peningkatan Branding Desain"	
14.00 - 15.00 Hiburan (Live Music, Kuis)	
15.00 - 16.00 Close Gate	

Gambar 1. Rundown Acara

Pembuatan karya ini tentunya memerlukan bahan dan alat, yaitu:

1. Kuas
2. Cat Akrilik
3. Busa /spons
4. Botol Kaca



Gambar 2. Kuas Lukis dan Cat Akrilik



Gambar 3. Spons dan Botol Kaca Beka

Pembuatan karya diawali dengan memperoleh botol-botol kaca bekas yang telah dipersiapkan sebelumnya oleh panitia, kemudian dibelah pada bagian sehingga membentuk gelas. Langkah selanjutnya sebelum dilukis, botol kaca yang telah diubah menjadi gelas dilapisi dengan cat akrilik berwarna putih menggunakan spons. Penggunaan spons ditujukan untuk dapat melapisi seluruh permukaan gelas dengan rata dan cepat dibanding dengan kuas. Tujuan kedua ialah spons dapat menyerap kandungan air yang ada di cat akrilik, sehingga dalam pengaplikasiannya ke permukaan kaca maka cat akrilik dapat merekat dengan baik dan lebih cepat kering, untuk kemudian dapat ditimpa dengan lapisan warna berikutnya.



Gambar 4. Penulis Melapisi Botol Kaca dengan Cat Putih

Penggunaan cat akrilik dalam pembuatan karya ini juga bukannya tanpa alasan, cat akrilik dipilih karena lebih mudah dalam penggunaannya mengingat cat akrilik berbahan dasar air, kelebihan selanjutnya ialah mudah kering dengan kualitas warna yang bagus, serta mudah mendapatkannya di toko alat tulis sekitar tempat tinggal dengan harga relatif terjangkau. Warna putih digunakan sebagai lapisan dasar, ditujukan sebagai perekat warna. Jika permukaan tidak dilapisi oleh warna putih, maka warna -warna lain yang langsung diaplikasikan tidak akan terserap dengan baik dan permukaan media tidak akan memunculkan warna, sehingga warna nampak kusam serta lebih susah dalam pewarnaan akibat permukaan media yang licin serta akrilik yang berbahan air akan membuat proses karya semakin lama.

Langkah selanjutnya setelah semua lapisan gelas telah tertutup cat putih, maka media mulai dapat dilukis. Dalam *workshop* ini para mahasiswa selaku *audience* dibebaskan untuk memilih objek lukis. Maka mahasiswa mulai berkreasi secara bebas dan saling bertukar pendapat satu sama lain. Interaksi yang terjadi antar mahasiswa menjadikan suasana *workshop* semakin seru dan menyenangkan, beragam pertanyaan seputar pembelajaran juga terjadi, maka interaksi antar *audience* dan penulis juga turut menghangatkan acara.



Gambar 5. Penulis Tengah Memberi Penjelasan Tentang Karya Kepada Mahasiswa



Gambar 6. Mahasiswa Tengah Mengerjakan Karyanya

3. Hasil dan Pembahasan

Semangat dan antusias para mahasiswa didukung oleh suasana yang menyenangkan dan hangat, membuat hasil dari *workshop* ini memuaskan. Terlihat beragam lukisan telah selesai, namun karena keterbatasan waktu yang ada, terdapat beberapa karya yang belum selesai pengerjaannya dan dilanjutkan setelah *workshop* di kediaman masing-masing.



Gambar 7. Beberapa Hasil Karya Workshop

Sempat ada diskusi singkat dalam *workshop* tentang karya yang dikerjakan dan dianggap mempunyai nilai jual, hal ini tentu sangat baik mengingat dalam berkarya juga dituntut akan adanya kemampuan dalam menangkap peluang.

Peluang yang ditangkap pertama kali dalam acara ini ialah pemanfaatan botol kaca yang kemudian diatur sedemikian rupa agar menjadi layak guna, hingga dibubuhi kreatifitas



dengan cara melukis permukaannya, dengan cara demikian maka botol kaca beralih dari limbah bekas kemudian menjadi barang layak guna, diubah lagi menjadi barang yang mengandung nilai estetika. Sehingga dalam *workshop* ini botol kaca yang dapat ditemukan dengan mudah di area sampah dapat diubah sebagai karya seni untuk pajangan maupun juga dapat digunakan sebagai barang jual.

4. Kesimpulan dan Saran

Kegiatan yang terselenggara ini sangatlah bermanfaat dalam memberikan edukasi, ketrampilan maupun wawasan bagi para anak muda khususnya mahasiswa. Kemajuan teknologi menjadi suatu kelebihan yang dapat memberikan akses mudah bagi manusia untuk mendapatkan informasi, namun dengan adanya *workshop* atau kegiatan semacamnya yaitu dengan melakukan praktik secara langsung, dengan juga didukung oleh adanya interaksi secara langsung baik dari pemateri maupun audience, maka akan menambah beberapa hal selain daripada wawasan itu sendiri. Kegiatan semacam ini dapat mengembangkan kreatifitas, informasi, maupun relasi antar personal sehingga kerukunan dapat juga dibina selain daripada bertambahnya wawasan. Penulis berharap akan keberlanjutan acara dengan konsep seperti ini, yaitu bagaimana mengasah kreatifitas, membaca peluang dan dapat membina kerukunan di lingkungan perkuliahan maupun lainnya. Kegiatan yang diadakan juga turut memperlihatkan tingkat kreatifitas audience, sehingga dalam perjalanan berkarya ini pihak kampus juga dapat sekaligus menilai sampai mana taraf kreatifitas bagi para mahasiswanya.

5. Daftar Rujukan

Drucker, P. 1996. *Kewirausahaan dan Inovasi*. Erlangga, Jakarta.

Susanto. 2015. Meningkatkan kemampuan kreativitas berpikir dengan model pembelajaran problem based learning pada pelajaran kewirausahaan. *Jurnal Kewirausahaan*, 141-150.