

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sumatera Barat merupakan salah satu provinsi yang ada di pulau Sumatera dengan ibu kota Padang. Daerah Sumatera Barat pada umumnya dihuni oleh mayoritas suku Minangkabau. Suku Minangkabau merupakan daerah yang memiliki banyak kebudayaan mulai dari kesenian, adat istiadat, tradisi dan budaya. Salah satu budaya lokal suku Minangkabau yang terkenal adalah kebiasaan masyarakatnya untuk merantau dari satu pulau ke pulau lainnya.

Merantau dalam tradisi Minangkabau merupakan suatu keharusan, khususnya bagi laki-laki yang belum menikah. Tujuan dari merantau bagi masyarakat Minangkabau ada tiga yaitu berdagang, mencari ilmu dan mencari pekerjaan. Maka dari itu, ilmu bela diri seperti silek bagi masyarakat Minangkabau sangat diperlukan untuk menjaga diri dari hal-hal buruk yang akan menimpa selama diperjalanan maupun di perantauan. Selain itu, senjata pendukung yang biasa digunakan dalam seni bela diri silek adalah *kurambiak*.

Kurambiak merupakan salah satu senjata tradisional yang berasal dari Sumatera Barat. Berdasarkan sejarah tertulis, *Kurambiak* diciptakan oleh Ninik Datuak Suri Diraja. Beliau merupakan seorang ahli filsafat dan negarawan yang banyak menciptakan berbagai macam kesenian dan alat-alatnya, seperti pencak silat, tarian-tarian yang diangkat dari gerak-gerak silat serta membuat talempong, gong, gendang, serunai, kecapi dan lain-lain. Terciptanya senjata *kurambik*

berawal dari terciptanya silek Harimau, di mana seseorang yang memiliki ilmu *silek* Harimau berarti dia juga bisa menggunakan senjata *kurambiak*. Bentuk *kurambiak* terinspirasi dari cakar Harimau yang pada masa itu banyak berkeliaran di hutan Sumatera. Bentuk *kurambiak* yang melengkung mirip cakar Harimau tersebut di desain setelah melihat Harimau bertarung menggunakan cakarnya. Hal ini sesuai dengan falsafah Minangkabau yang berbunyi *Alam Takambang Jadi Guru* artinya fenomena atau peristiwa apapun yang ada di alam bisa dijadikan sebagai bentuk inspirasi, pengalaman hidup maupun ide dan pola pikir (Fernando, 2013: 20).

Secara umum bentuk *kurambiak* yaitu melengkung dan memiliki lubang pada ujung gagangnya. *Kurambiak* Minang sendiri memiliki bentuk lengkungan seperti siku serta memiliki *Gamih* (besi berbentuk *ring* pada bagian tengah antara gagang dengan mata pisau). Ukuran *kurambiak* Minang berkisar 5 x 8 cm atau yang paling kecil berukuran 5 x 5,5 cm. Seluruh bagian mata pisau *kurambiak* Minang terbuat dari besi dan baja yang ditempa tanpa di las dan bagian gagangnya terbuat dari bahan kayu Kemuning dan tanduk Kerbau. Selain itu, *kurambiak* Minang juga memiliki ukiran khas pada bagian sarung dan gagangnya. Ukiran yang terdapat pada sarung *kurambiak* adalah *Kaluak Paku* sedangkan pada bagian gagangnya memakai ukiran *pucuk rabuang* dan juga *kaluak paku* (Wiraseptia dan Vernanda, 2019: 104).

Berdasarkan penjelasan di atas, muncul keinginan pengkarya untuk menjadikan *kurambiak* sebagai ide penciptaan pada kriya logam berupa

perhiasan. Perhiasan adalah barang yang sering digunakan orang sebagai pelengkap busana untuk meningkatkan rasa percaya diri. Menurut Ensiklopedia Nasional Indonesia (1990: 59), perhiasan adalah benda- benda yang dikenakan pada bagian-bagian tubuh tertentu, seperti kepala, telinga, hidung, bibir, leher, dada, tangan, kuku, kaki, dan bagian tubuh lainnya yang berfungsi untuk mempercantik atau memperindah diri seseorang.

Ketertarikan pengkarya memilih *kurambiak* sebagai inspirasi untuk menciptakan sebuah karya perhiasan ini karena benda tersebut memiliki nilai estetis tersendiri dari bentuknya yang kecil melengkung seperti cakar Harimau dan lubang pada ujung gagangnya yang membuat senjata ini berbeda dari senjata tradisional lainnya serta memiliki nilai filosofi dari budaya Minangkabau. Selain itu, pengkarya juga ingin melestarikan salah satu warisan budaya Minangkabau ini karena sudah mulai tergeser oleh budaya luar.

Karya perhiasan yang diwujudkan berjumlah lima set karya, dalam satu set terdiri dari tiga karya yaitu kalung, gelang dan anting yang difungsikan sebagai aksesoris pelengkap dalam berbusana bagi kaum wanita dewasa mulai dari umur 21 tahun sampai 45 tahun khususnya kalangan menengah ke atas yang bertujuan untuk mempercantik penampilan agar tampil lebih percaya diri dalam acara-acara resmi seperti acara pesta dan pertemuan sosial. Karya perhiasan ini terbuat dari bahan utama plat kuningan dan kawat tembaga dengan memakai teknik hand scroll, pahatan rancangan dan patri keras. Tahap finishing pada karya menggunakan warna emas dan perak yang dihasilkan dari proses penyepuhan

agar karya terlihat lebih mengkilap dan menarik untuk digunakan serta dapat memberikan kesan mewah dan mahal pada si pemakai.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan penciptaan yang hendak dikaji pada karya tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menstilisasikan bentuk *kurambiak* menjadi sebuah karya perhiasan.
2. Bagaimana mewujudkan karya perhiasan yang terinspirasi dari bentuk *kurambiak*.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan

- a. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan Studi Sarjana (S-1) Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- b. Menstilisasikan bentuk *kurambiak* menjadi karya perhiasan.
- c. Mewujudkan karya perhiasan yang terinspirasi dari bentuk *kurambiak*.

2. Manfaat

a. Bagi Diri Sendiri

- 1) Menjadi sebuah pengalaman baru dalam menciptakan karya perhiasan dari bentuk *kurambiak*.

- 2) Meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam menciptakan desain perhiasan dari bentuk *kurambiak*.
- 3) Dapat menciptakan sebuah karya perhiasan wanita dari bahan logam yang terinspirasi dari bentuk *kurambiak*.
- 4) Meningkatkan kemampuan dalam berkarya khususnya di bidang perhiasan logam.

b. Bagi Masyarakat

- 1) Memotivasi masyarakat untuk lebih mengenal salah satu senjata tradisional dari Minangkabau.
- 2) Menjadi inspirasi bagi masyarakat luas untuk mengembangkan kreativitas seni khususnya pada karya perhiasan.

c. Bagi Akademik

Karya yang diciptakan diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi keilmuan dalam pengembangan karya seni bagi para seniman akademik lainnya.

D. Tinjauan Karya

Orisinalitas penciptaan karya seni merupakan hal yang paling penting dalam berkarya. Suatu karya dianggap orisinal apabila terdapat nilai pembaharuan baik dari segi konsep, bentuk, ukuran, teknik maupun bahan sehingga melahirkan karya baru yang kreatif, inovatif dan bukan sekedar meniru. Hal tersebut

dikarenakan dalam penciptaan karya seni tidak terlepas dari referensi yang sudah ada sebelumnya. Berdasarkan penjelasan tersebut, Sachari juga menjelaskan bahwa :

Orisinalitas menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam mewujudkan nilai-nilai estetik. Hal itu sebagai ukuran tingkat pendalaman proses penciptaan yang dilakukan oleh seniman atau desainer. Unsur kebaruan yang menyertai suatu karya amatlah penting untuk membangun citra dan eksistensi suatu nilai hadir di tengah-tengah kebudayaan (2002: 45).

Maka dari itu, proses yang pertama kali dilakukan dalam menciptakan karya seni yang berjudul “*Kurambiak* Sebagai Ide Bentuk Perhiasan Logam” adalah melakukan studi lapangan dan studi kepustakaan. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan referensi dan pengetahuan yang luas sebelum menciptakan sebuah karya seni. Penelusuran sumber informasi tersebut bisa dalam bentuk wawancara, jurnal, laporan skripsi maupun karya ilmiah.

Setelah melakukan studi lapangan dan studi pustaka, ditemukan beberapa contoh karya yang dapat dijadikan sebagai karya perbandingan dengan karya yang telah diwujudkan.



Gambar 1
Judul Karya : *Slasher*
Repro : Yurita
(Sumber : Bagus Rohmadi Maulana, 2020: 10)

Karya pertama yang berjudul *Slasher* adalah sebuah karya seni pajangan dari pengembangan *kurambiak* dengan penambahan motif batik mega mendung Cirebon yang merupakan penggabungan dua unsur budaya yang berbeda. Karya *kurambiak* ini berukuran 11 x 10 cm dan terbuat dari bahan logam kuningan dan kayu jati belanda menggunakan teknik *cor*. *Finishing* pada karya tersebut menggunakan sepuh perak dan lawasan agar karya terkesan lebih antik dengan cara memasukkan logam kuningan ke dalam cairan HCl kemudian dibakar sampai kering.

Berdasarkan karya pembandingan di atas, ada beberapa persamaan dan perbedaan. Persamaan pada karya pertama dengan karya yang telah diwujudkan yaitu sama-sama terinspirasi dari bentuk *kurambiak*, sedangkan perbedaannya yaitu dilihat dari segi konsep karya, bahan, keteknikan dan *finishing* karya.



Gambar 2
Perhiasan Kalung, Gelang, Anting dan Bros
Repro : Yurita
(Sumber : Novian Hendi, 2020: 119)

Karya kedua merupakan karya perhiasan dengan motif *Itiak Pulang Patang* yang telah dikreasikan. Karya ini terdiri dari kalung, anting, gelang dan bros dengan menggunakan bahan plat kuningan dan kawat tembaga, serta menggunakan teknik etsa, teknik *scroll* dan patri pada proses penciptaannya. Bentuk rantai pada karya ini menyerupai huruf S yang dililit seperti per kecil. Satu set karya perhiasan ini menggunakan warna perak yang dihasilkan dari proses penyepuhan dan juga menambahkan batu akik warna merah agar karya tersebut menjadi lebih menarik.

Pada karya di atas terdapat persamaan antara karya kedua dengan karya yang telah diwujudkan yaitu dari segi media, fungsi dan *finishing* karya, sedangkan perbedaan dengan karya yang telah diwujudkan adalah dari segi

konsep karya yaitu bersumber dari ide *kurambiak* yang telah distilisasikan dengan memakai teknik *hand scroll* dan pahatan rancangan.

E. Landasan Teori

Sebuah karya seni disusun melalui proses dan langkah-langkah yang tersusun dalam konsep yang jelas sebagai dasar pemikiran penciptaan. Hal ini diharapkan dapat melahirkan bentuk-bentuk karya yang baru dan kreatif serta memiliki nilai fungsional. Pada proses penciptaan karya perhiasan ini ada beberapa teori yang digunakan sebagai landasan untuk memperkuat konsep karya. Adapun teori-teori tersebut adalah sebagai berikut :

1. Bentuk

Bentuk adalah totalitas dari sebuah karya seni. Bentuk merupakan sesuatu yang dapat diamati dan disentuh. Sebagaimana yang disampaikan oleh Dharsono bahwa :

Bentuk merupakan organisasi atau satu kesatuan atau komposisi dari unsur-unsur pendukung karya. Bentuk ada dua macam yang pertama visual form, yaitu bentuk fisik dari sebuah karya seni atau satu kesatuan dari unsur-unsur pendukung karya seni tersebut. Kedua special form, yaitu bentuk yang tercipta karena adanya hubungan timbal balik antara nilai-nilai yang dipancarkan oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap tanggapan kesadaran emosionalnya (2017: 27-28).

Visual form (bentuk fisik) dari karya yang telah diwujudkan berupa karya perhiasan logam yang terdiri dari kalung, gelang dan anting yang merupakan hasil dari stilisasi *kurambiak* dengan menggayakan bagian gagang dan mata pisaunya dan diberi motif pendukung berupa garis lengkung seperti *kaluak paku* dan daun

serta dikombinasikan dengan manik-manik. Komposisi bentuk yang digunakan pada perhiasan kalung, gelang dan anting adalah komposisi simetris dan komposisi sentral, di mana letak objek *kurambiak* tersebut disusun pada posisi yang sama dan seimbang antara sebelah kiri dan kanan dan juga terletak di tengah-tengah bidang dengan proporsi bentuk yang pas menyesuaikan dengan ukuran perhiasan pada umumnya serta diberi hiasan berupa manik-manik pada tengah karya yang berfungsi untuk mempercantik perhiasan. Selain itu, bentuk karya ini juga dibuat tumpul pada bagian mata pisaunya dan pada tepi karya dibuat halus agar tidak membahayakan pengguna serta warna yang digunakan pada karya adalah warna emas dan perak, sedangkan warna manik-maniknya adalah warna merah, merah jingga dan kuning.

Nilai *special form* (bentuk spesial) dari karya ini adalah menghadirkan visualisasi baru yang lebih unik dan menarik dari bentuk *kurambiak* yang awalnya berupa senjata dalam seni bela diri menjadi sebuah karya estetis dan fungsional berupa perhiasan dengan tujuan untuk memperkenalkan kembali kepada masyarakat salah satu warisan budaya Minangkabau.

2. Fungsi

Setiap karya yang dibuat tentunya memiliki nilai fungsi atau kegunaan yang baik bila karya tersebut digunakan sebagai karya seni fungsional, sebab fungsi merupakan dasar dari konsep desain yang menyatakan bahwa bentuk

mengikuti fungsinya. Keberadaan karya seni secara teoritis mempunyai tiga macam fungsi yaitu : fungsi personal, fungsi sosial dan fungsi fisik.

Fungsi karya secara personal yaitu memberikan kepuasan kepada pengkarya sendiri. Dilihat dari fungsi secara sosialnya, karya yang telah diwujudkan dapat memberikan manfaat bagi masyarakat baik bagi para seniman, akademik dan juga para konsumen. Berdasarkan dari fungsi fisiknya, karya yang telah diwujudkan dapat difungsikan sebagai aksesoris pelengkap dalam berbusana bagi kaum wanita dewasa mulai dari umur 21 tahun sampai 45 tahun khususnya kalangan menengah ke atas yang bertujuan untuk mempercantik penampilan agar tampil lebih percaya diri dalam acara-acara resmi seperti acara pesta dan pertemuan sosial.

3. Estetis

Setiap pembuatan karya seni tentunya juga harus memperhatikan aspek keindahan atau estetis. Karya yang indah dilihat dari kesatuan bentuk yang tersusun dari unsur-unsur seni rupa yang baik. Sebagaimana yang dijelaskan oleh

Monroe Beardsley dalam Dharsono bahwa :

Terdapat tiga ciri yang menjadi sifat-sifat keindahan dari benda-benda estetis diantaranya: (a) *Unity* (kesatuan), berarti bahwa benda estetis tersusun secara baik atau sempurna bentuknya; (b) *Complexity* (kerumitan), benda estetis atau karya seni yang diciptakan tidak sederhana, maupun unsur-unsur yang berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus; (c) *Intensity* (kesungguhan), benda estetis yang baik harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol yang menggambarkan suatu kesungguhan pada karya dalam proses penciptaan karya (2004: 148).

Kesatuan berarti karya yang diwujudkan tersusun dengan baik. Kesatuan pada karya perhiasan yang telah diwujudkan dilihat dari komposisi bentuk yang simetris dan juga sentral dan disusun dengan proporsi letak yang sama dan seimbang antara sisi sebelah kiri dan kanan pada kalung, gelang dan anting dan juga diberi manik-manik sebagai hiasan tambahan agar perhiasan semakin indah dan lebih menarik. Dilihat dari segi warnanya, karya yang telah diwujudkan menggunakan warna emas dan perak yang terkesan mewah, elegan dan mahal. Hal tersebut dapat memberikan kesan puas dan mengagumkan bagi para konsumen agar bisa tampil lebih percaya diri.

Kerumitan pada karya yang telah diwujudkan dapat dilihat dari proses penggarapan karya, dimulai dari proses pembentukan pola menggunakan teknik *hand scroll* yang sangat rumit, proses pematrian, dan juga proses pembuatan rantai yang sangat kecil sehingga membutuhkan waktu yang lumayan lama. Selain itu, proses ini juga merupakan pengalaman pertama bagi pengkarya dalam menciptakan sebuah karya perhiasan.

Kesungguhan pada karya yang telah diwujudkan terlihat dari ketekunan dan ketelitian serta kesabaran pada proses awal penggarapan sampai proses *finishing* karya. Hal inilah yang menentukan hasil akhir dari sebuah karya seni yang diwujudkan.

4. Stilisasi

Stilisasi adalah teknik perubahan bentuk asli menjadi bentuk ornamental dengan cara menggayakan objek yang digambar sesuai dengan selera pengkarya. Sebagaimana yang diuraikan Dharsono bahwa : Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut (2004: 103).

Berdasarkan penjelasan di atas, bentuk *kurambiak* dibuat dengan menstilisasikan bagian gagang dan mata pisaunya dan juga diberi motif pendukung berupa garis lengkung seperti *kaluak paku* dan daun. Pengkarya juga mengkombinasikan manik-manik di bagian tengah bentuk *kurambiak* yang berfungsi sebagai hiasan untuk menambah nilai estetis terhadap karya kalung, gelang dan anting yang telah diwujudkan. *Kurambiak* yang distilisasikan disusun dengan komposisi simetris dan komposisi sentral.

F. Metode Penciptaan

Proses penciptaan karya seni merupakan sebuah hasil pemikiran kreatif seseorang baik menyangkut ide, bentuk, bahan, teknik dan lain sebagainya. Menurut Gustami (2007: 329), dalam menciptakan sebuah karya seni khususnya seni kriya secara metodologis ada tiga tahapan utama yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan.

1. Tahap Eksplorasi

Tahap eksplorasi merupakan salah satu bagian awal dalam mewujudkan karya seni. Tahap eksplorasi meliputi langkah-langkah mencari dan menggali sumber informasi dengan cara mengumpulkan data dan referensi terkait dengan penciptaan karya. Pada tahapan ini pengkarya mengumpulkan data tertulis yang diambil dari beberapa sumber buku seperti jurnal, laporan skripsi dan karya ilmiah yang berhubungan dengan *kurambiak* serta melalui pengamatan langsung ke lapangan.

2. Tahap Perancangan

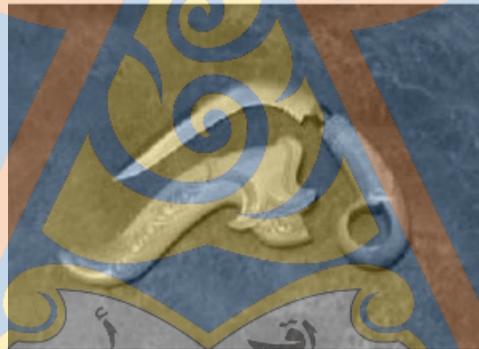
Tahap perancangan yaitu kegiatan menuangkan ide berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya dan akan menjadi acuan dalam berkarya. Selanjutnya ide tersebut dituangkan ke dalam sketsa alternatif dan dikonsultasikan bersama dosen pembimbing guna mendapatkan tujuh desain terpilih yang diwujudkan menjadi karya. Desain terpilih tersebut dibuat menggunakan perbandingan skala 1:1 serta dilengkapi dengan ukuran dan detail.

a. Gambar acuan

Gambar acuan berfungsi sebagai referensi bentuk dan karakter karya yang diciptakan. Bentuk visual karya terinspirasi dari foto-foto yang didapatkan dari beberapa sumber buku, diantaranya adalah sebagai berikut :



Gambar 3
Kurambiak
(Repro : Yurita, 2022)
(Sumber : Lola Prima Diana, 2003: 26)



Gambar 4
Kurambiak Jantan
(Repro : Yurita, 2022) (Sumber : Ferry Fernando, 2013. 11)



Gambar 5
Kalung
(Repro : Yurita, 2022)
(Sumber : Lilik Istria, 2017 : 121)



Gambar 6
Anting
(Repro : Yurita, 2022)
(Sumber : Lilik Istria, 2017 : 126)



Gambar 7
Gelang
(Foto : Yurita, 2022)
(Sumber : Koleksi Toko Mas Musi)

b. Sketsa Alternatif

Sketsa alternatif merupakan langkah awal menuangkan ide kreatif dengan membuat gambaran kasar di atas kertas. Berikut ini adalah beberapa sketsa alternatif :



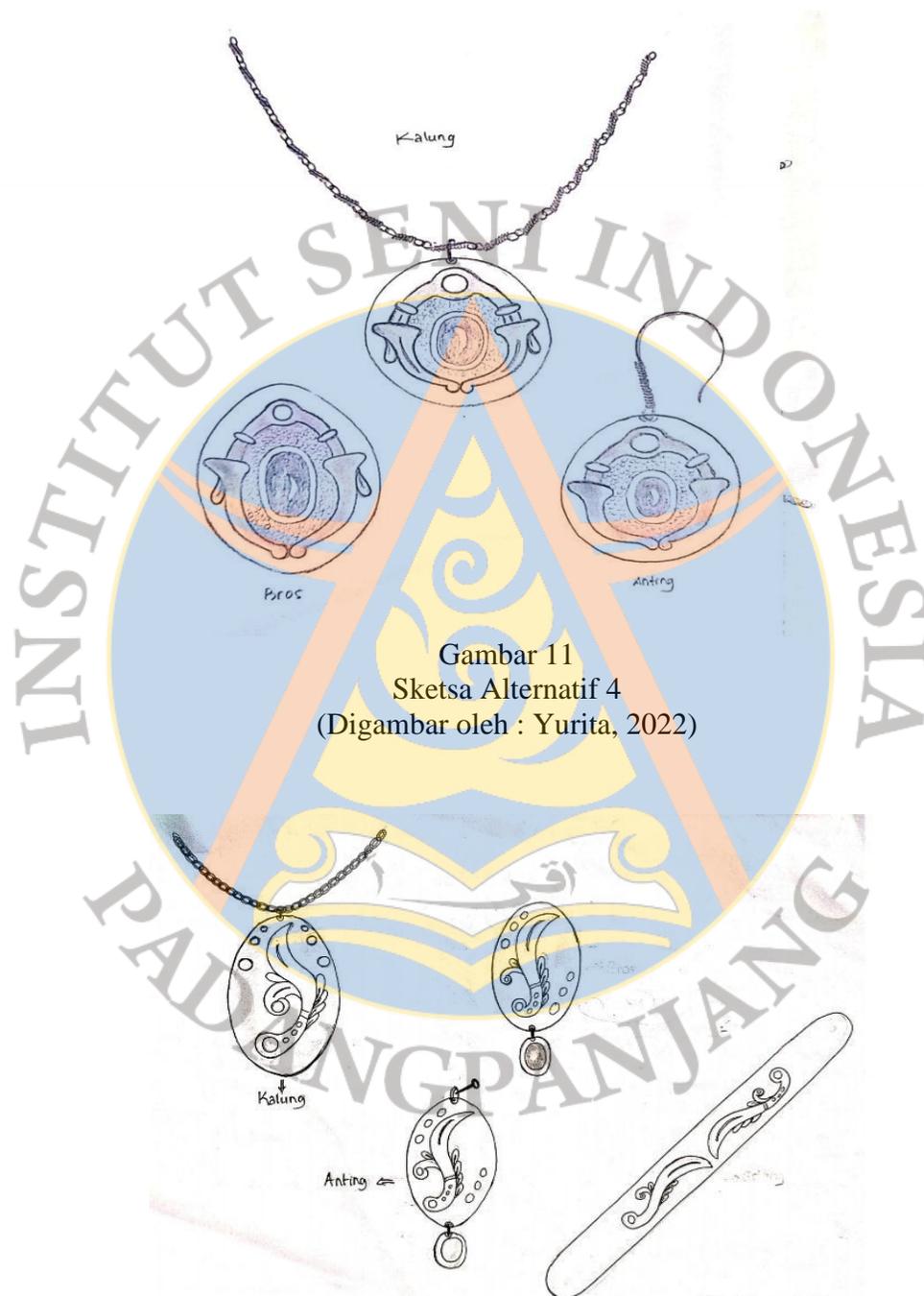
Gambar 8
Sketsa Alternatif 1
(Digambar oleh : Yurita, 2022)



Gambar 9
Sketsa Alternatif 2
(Digambar oleh : Yurita, 2022)



Gambar 10
Sketsa Alternatif 3
(Digambar oleh : Yurita, 2022)

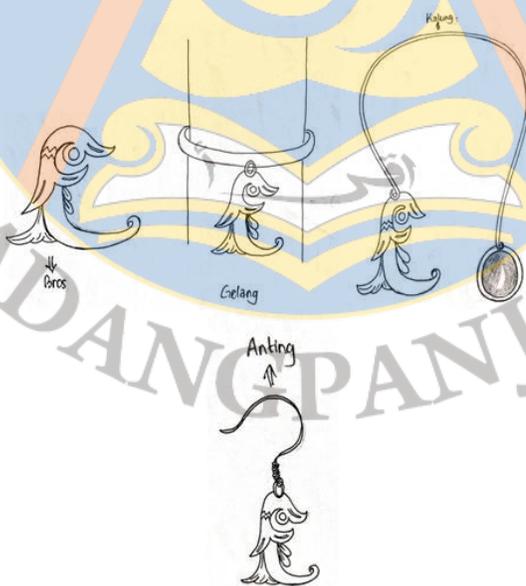


Gambar 11
Sketsa Alternatif 4
(Digambar oleh : Yurita, 2022)

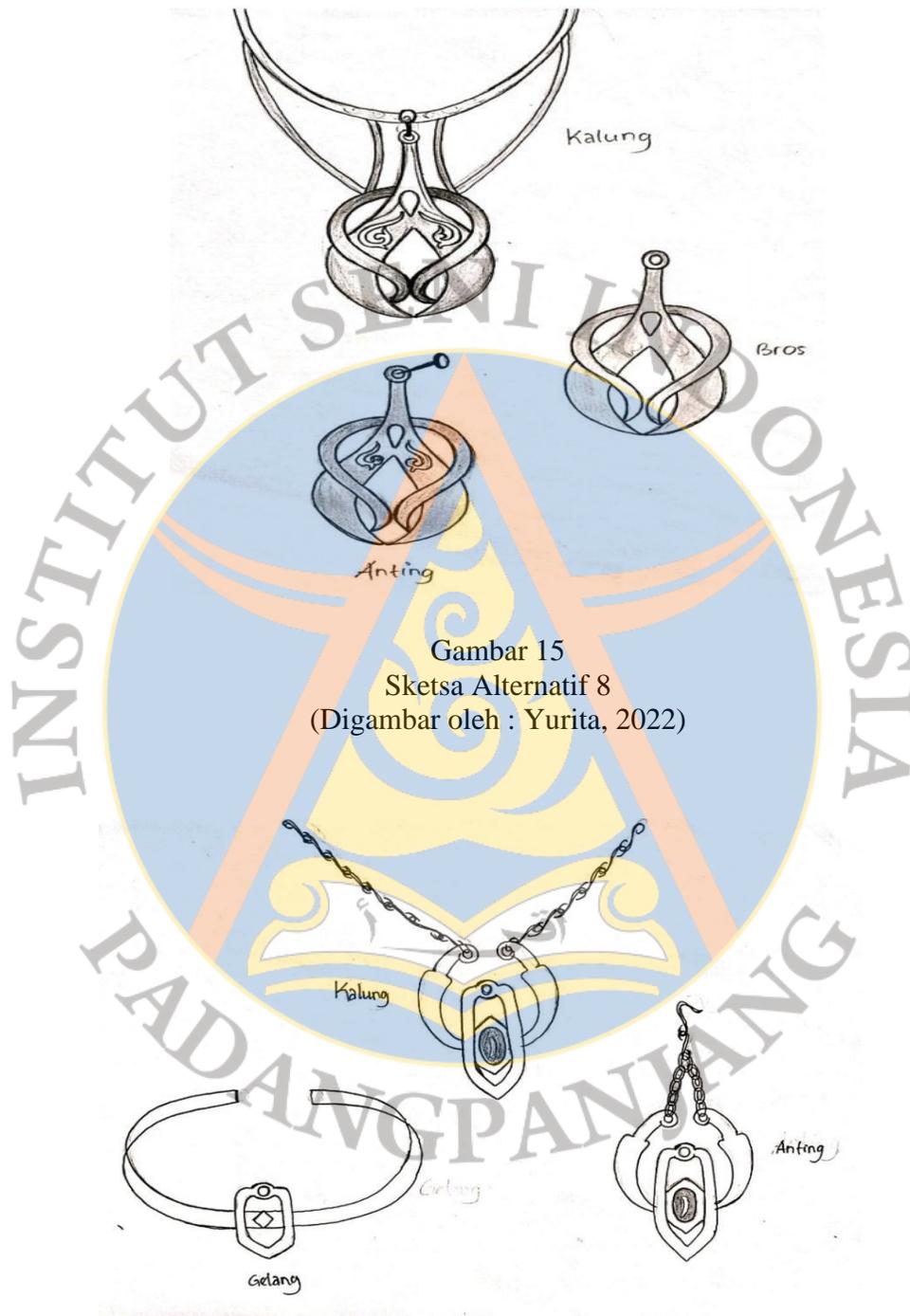
Gambar 12
Sketsa Alternatif 5
(Digambar oleh : Yurita, 2022)



Gambar 13
Sketsa Alternatif 6
(Digambar oleh : Yurita, 2022)



Gambar 14
Sketsa Alternatif 7
(Digambar oleh : Yurita, 2022)

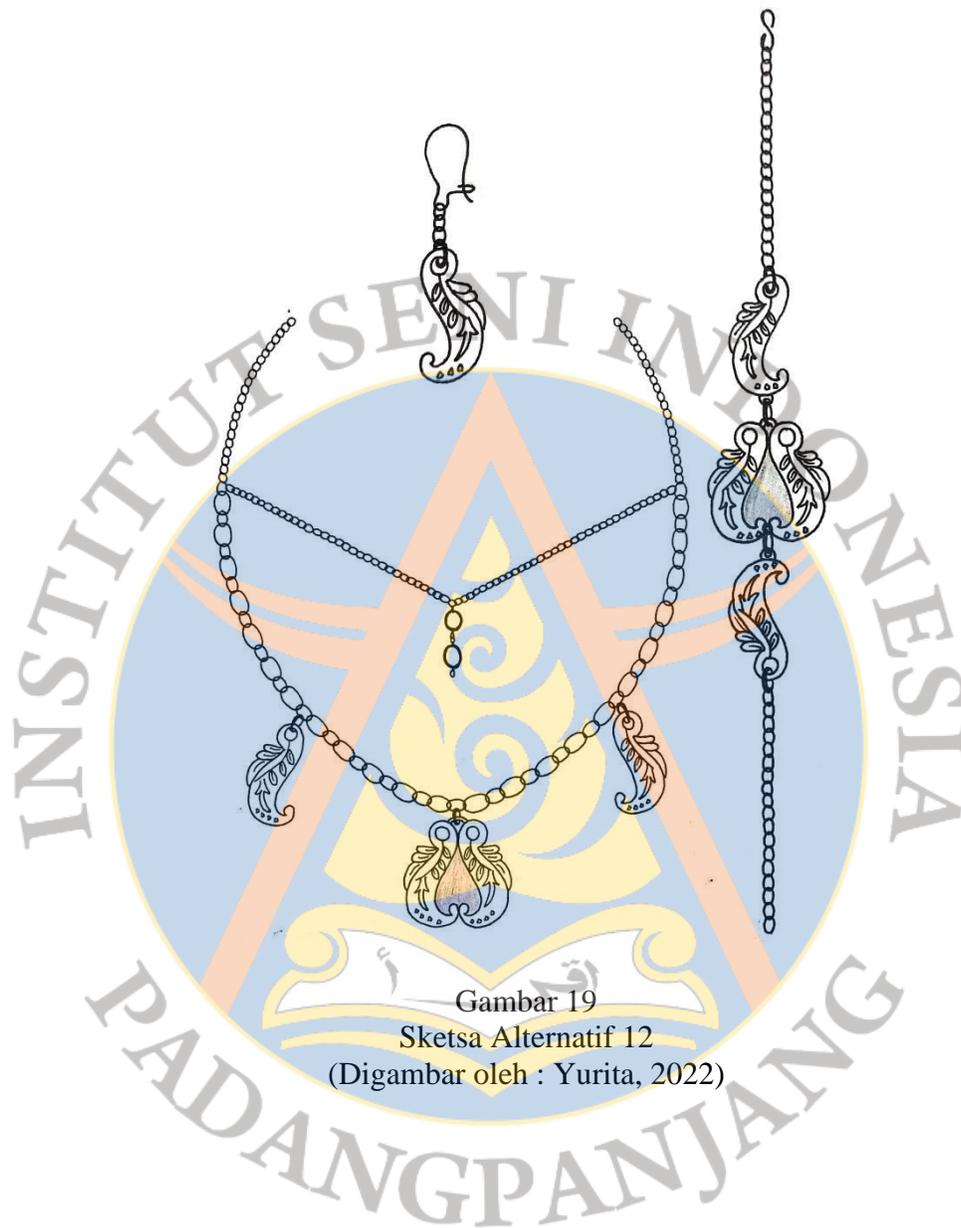


Gambar 15
Sketsa Alternatif 8
(Digambar oleh : Yurita, 2022)

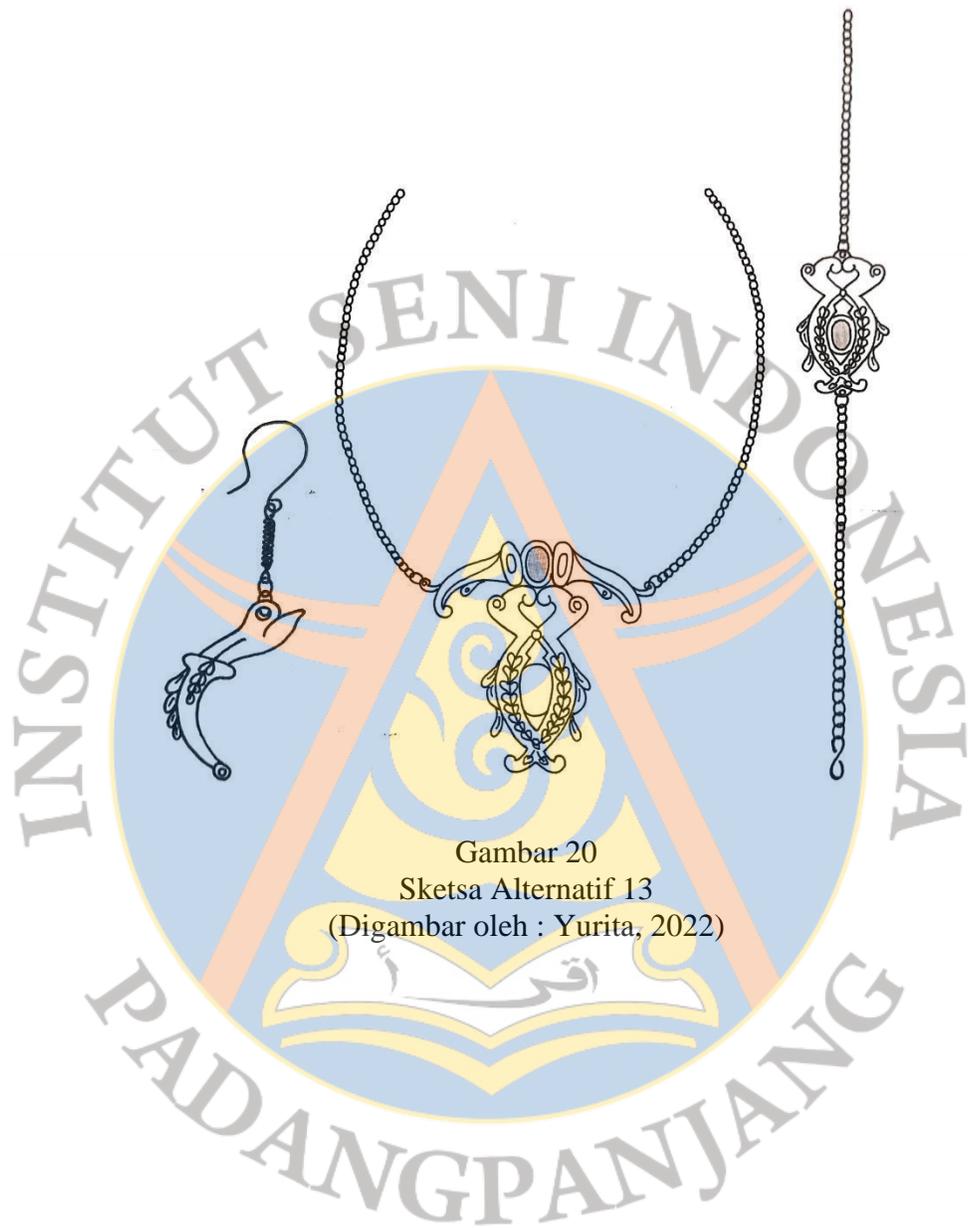
Gambar 16
Sketsa Alternatif 9
(Digambar oleh : Yurita, 2022)



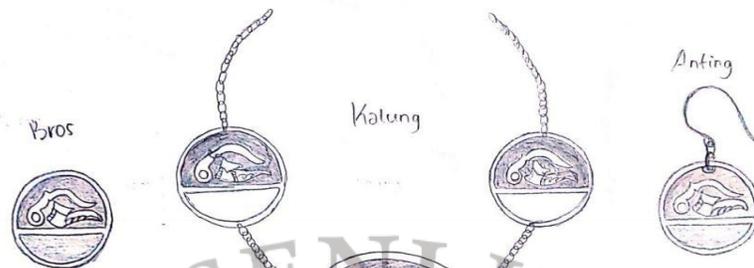
Gambar 18
 Sketsa Alternatif 11
 (Digambar oleh : Yurita, 2022)



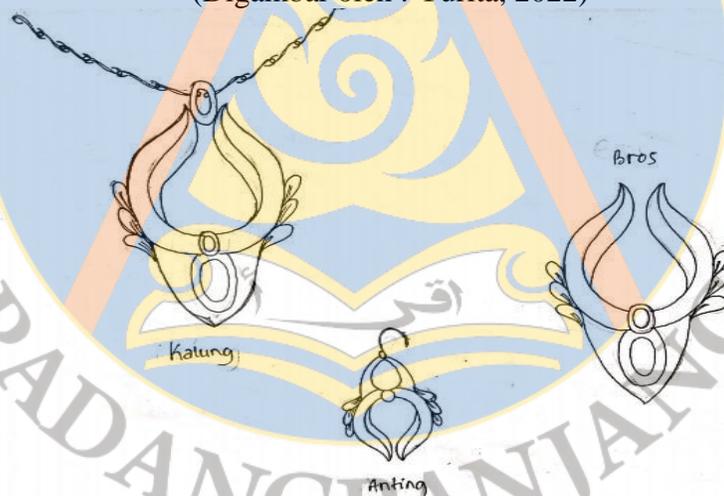
Gambar 19
Sketsa Alternatif 12
(Digambar oleh : Yurita, 2022)



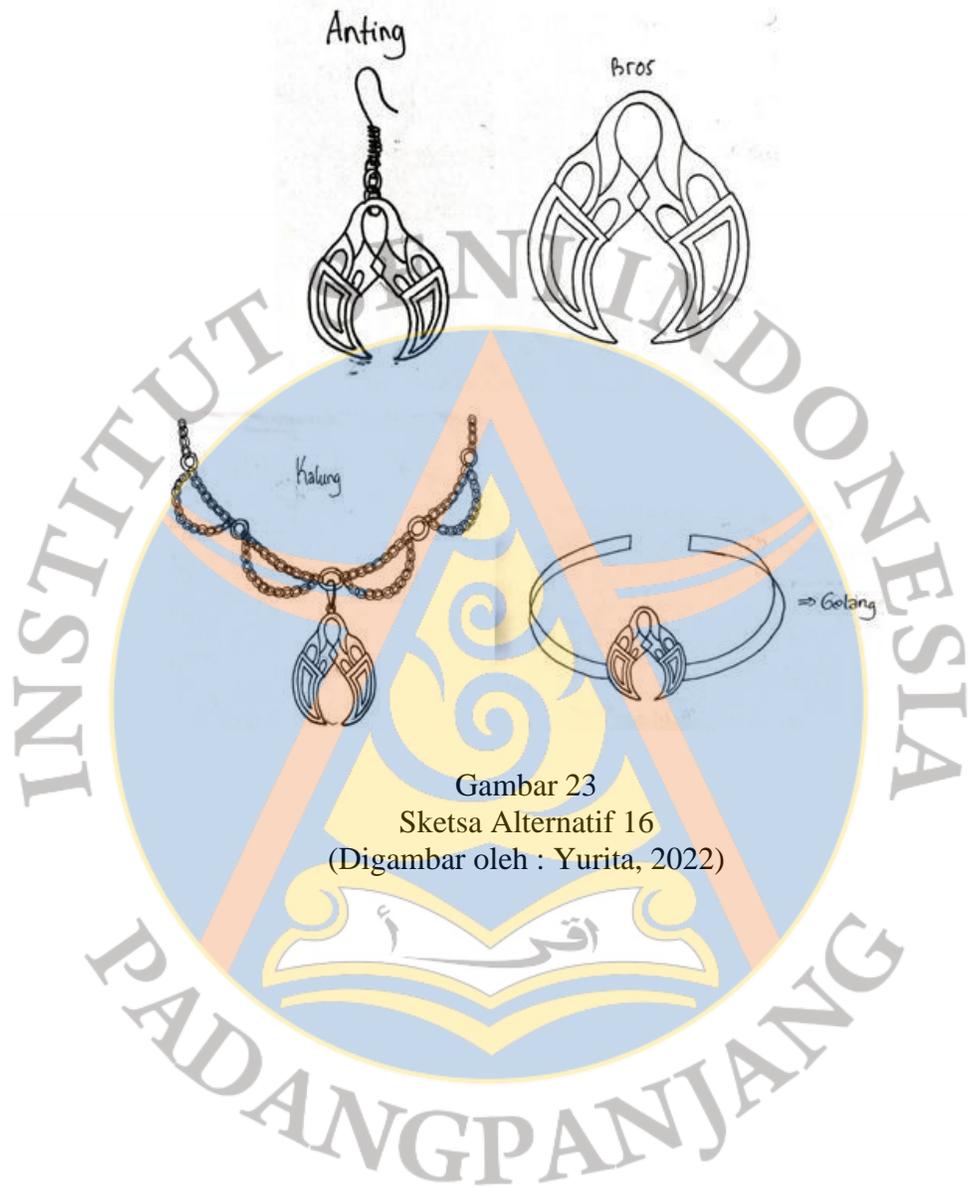
Gambar 20
Sketsa Alternatif 13
(Digambar oleh : Yurita, 2022)



Gambar 21
 Sketsa Alternatif 14
 (Digambar oleh : Yurita, 2022)



Gambar 22
 Sketsa Alternatif 15
 (Digambar oleh : Yurita, 2022)



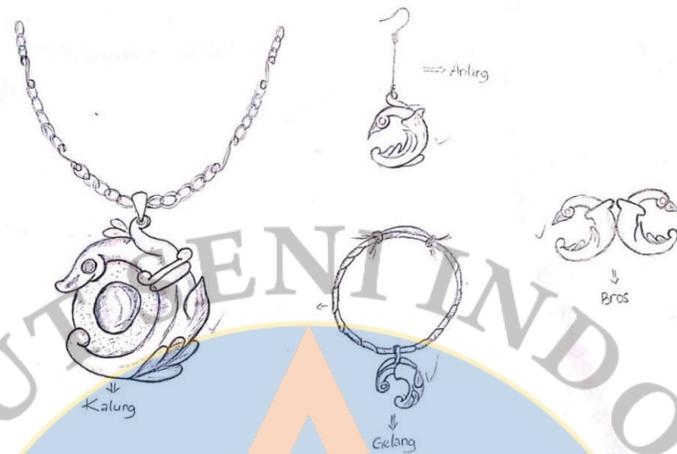
Gambar 23
Sketsa Alternatif 16
(Digambar oleh : Yurita, 2022)



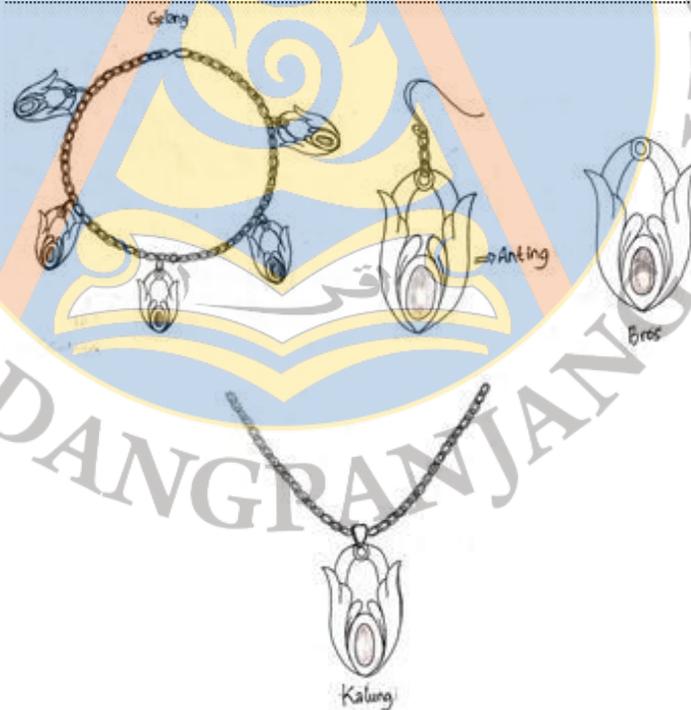
Gambar 24
Sketsa Alternatif 17
(Digambar oleh : Yurita, 2022)



Gambar 25
Sketsa Alternatif 18
(Digambar oleh : Yurita, 2022)



Gambar 26
Sketsa Alternatif 19
(Digambar oleh : Yurita, 2022)



Gambar 27
Sketsa Alternatif 20
(Digambar oleh : Yurita, 2022)



Gambar 28
 Sketsa Alternatif 21
 (Digambar oleh : Yurita, 2022)

3. Tahap Perwujudan

Tahap perwujudan karya dibagi menjadi tiga yaitu desain terpilih, proses perwujudan dan penjelasan tentang alat, bahan dan teknik yang digunakan.

a. Desain Terpilih

Desain terpilih merupakan hasil sketsa yang telah dipilih melalui proses pertimbangan baik segi bahan, bentuk maupun teknik yang dipakai. Berikut adalah beberapa desain terpilih yang akan diwujudkan untuk karya tugas akhir.

1. Desain Terpilih 1



Gambar 29
Desain Terpilih 1
(Digambar Oleh : Yurita, 2022)



2. Desain Terpilih 2



Gambar 30
Desain Terpilih 2
(Digambar Oleh : Yurita, 2022)



3. Desain Terpilih 3



Gambar 31
Desain Terpilih 3
(Digambar Oleh : Yurita, 2022)



4. Desain Terpilih 4



Gambar 32
Desain Terpilih 4
(Digambar Oleh : Yurita, 2022)



5. Desain Terpilih 5



Gambar 33
Desain Terpilih 5
(Digambar Oleh : Yurita, 2022)



6. Desain Terpilih 6



Gambar 34
Desain Terpilih 6
(Digambar Oleh : Yurita, 2022)

7. Desain Terpilih 7



Gambar 35
Desain Terpilih 7
(Digambar Oleh : Yurita, 2022)

b. Proses Perwujudan (Alat, Bahan dan Teknik)

Proses perwujudan adalah proses pembuatan karya berdasarkan konsep ide yang sudah dirancang sebelumnya. Perwujudan karya tersebut berupa perhiasan untuk wanita diantaranya kalung, gelang, dan anting. Proses pembuatan karya ini dimulai dengan mempersiapkan bahan, alat dan teknik.

a) Bahan

Bahan merupakan suatu benda yang diolah menjadi sebuah karya. Menurut (The Liang Gie, 1996: 89), bahan atau medium sangat diperlukan dalam sebuah karya seni. Pemilihan bahan yang tepat dan cara pengolahannya yang benar menentukan hasil dan kualitas karya yang diwujudkan. Pada proses pembuatan karya tugas akhir ini, bahan yang digunakan adalah sebagai berikut :

1) Plat Kuningan

Pada umumnya perhiasan menggunakan logam mulia seperti emas dan perak. Namun, pada pembuatan karya tugas akhir ini bahan utama yang digunakan adalah plat kuningan dengan ketebalan 0,8 mm. plat kuningan digunakan untuk membuat liontin kalung, gelang dan anting. Plat kuningan merupakan logam dari campuran antara tembaga dan seng. Ciri-ciri plat kuningan yaitu berwarna emas cerah dan emas kemerahan. Bahan tersebut dipilih karena mudah di bentuk, tahan terhadap korosi dan juga penghantar panas yang baik. Dalam satu set karya, plat kuningan yang terpakai sekitar 15 cm x 20 cm per satu lembar plat.



Gambar 36
Plat Kuningan
(Foto : Yurita, 2022)

2) Kawat Tembaga

Kawat tembaga adalah kawat yang terbuat dari bahan tembaga. Kawat tembaga digunakan untuk membuat rantai kalung, gelang dan anting. Kawat tembaga yang dipakai memiliki diameter 0,75 mm dan 0,8 mm. dalam satu set karya, kawat tembaga yang terpakai kurang lebih 150 cm.



Gambar 37
Kawat Tembaga
(Foto : Yurita, 2022)

3) Lem Sintetis

Lem sintetis merupakan lem serbaguna yang biasa digunakan untuk merekatkan kulit, karet, kayu, logam, kertas dan lain-lain. Lem sintetis ini digunakan untuk menempelkan gambar kerja pada plat kuningan.



Gambar 38
Lem Sintetis
(Foto : Yurita, 2022)

4) Patri Perak

Patri perak adalah logam tambahan untuk mematri atau menyambungkan antara dua sisi logam yang terbuat dari bahan perak. Patri perak yang digunakan berbentuk plat pipih yang dipotong sesuai kebutuhan dengan tujuan untuk mempermudah saat proses pematrian dan juga dapat menghemat bahan patri.



Gambar 39
Bahan Patri
(Foto : Yurita, 2022)

5) *Fluks* atau Pijar

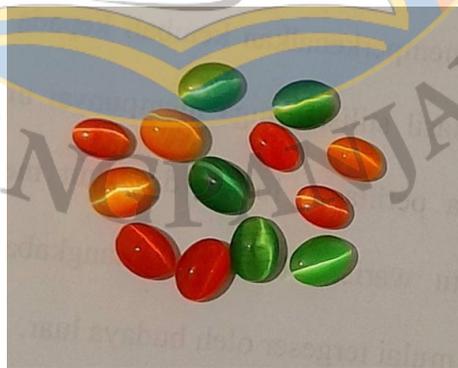
Fluks atau pijar adalah bubuk putih yang dipakai sebagai bahan campuran pada proses pematrian. Bahan ini digunakan untuk membantu proses pematrian tempat pemasangan manik-manik pada liontin agar kedua bahan logam tersebut bisa merekat dengan sempurna dan bahan patri perak yang di lelehkan dapat menyebar dengan merata dan rapi.



Gambar 40
Fluks atau Pijar
(Foto : Yurita, 2022)

6) Manik-manik

Manik-manik adalah salah satu hiasan dekoratif yang terbuat dari bahan plastik, batu, tulang, kayu, kaca atau mutiara. Manik-manik tersebut berfungsi sebagai bahan tambahan untuk mempercantik perhiasan yang ditempatkan dibagian tengah objek kurambiak pada kalung, gelang dan anting.



Gambar 41
Manik-manik
(Foto : Yurita, 2022)

7) Cairan *Aquadest* atau Air Putas

Aquadest atau air putas adalah cairan yang biasa digunakan untuk membersihkan bahan-bahan logam yang berkarat. Pada karya ini *aquadest* (air putas) digunakan untuk menghilangkan kotoran bekas pematrian dengan cara direbus.



Gambar 42
Cairan *Aquadest*
(Foto : Yurita, 2022)

8) Buah Lerak

Buah lerak merupakan buah yang bentuknya mirip dengan kacang walnut. Buah ini berfungsi sebagai sabun pembersih alami yang digunakan untuk membersihkan perhiasan yang telah kusam dari hasil perebusan dengan air putas.



Gambar 43
Buah Lerak
(Foto : Yurita, 2022)

9) Cairan Sepuh Emas dan Perak

Cairan emas dan perak merupakan cairan dari hasil lelehan emas dan perak murni sebanyak masing-masing 10 gram yang dicampur dengan air keras (HCl) sebanyak 50 ml dan kemudian dicampur dengan air mineral sebanyak 500 ml. Cairan ini digunakan dalam proses *finishing* karya yang bertujuan untuk melapisi permukaan perhiasan menjadi warna emas dan perak.



Gambar 44
Cairan Sepuh
(Foto : Yurita, 2022)

b) Alat

Peralatan yang digunakan dalam proses penggarapan karya tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1) Alat Tulis

Alat tulis yang digunakan diantaranya : a) Pensil dan b) *drawing pen* berfungsi untuk membuat sketsa alternatif, desain dan gambar kerja; c) Penghapus berfungsi untuk menghapus goresan pensil ketika terjadi kesalahan dalam proses pembuatan sketsa alternatif dan d) penggaris berfungsi untuk membuat garis ukuran pada gambar kerja.



Gambar 45
Alat Tulis
(Foto : Yurita, 2022)

2) Kertas HVS

Kertas HVS adalah kertas tulis dan kertas gambar yang digunakan untuk membuat sketsa alternatif dan desain terpilih dalam proses perwujudan karya.



Gambar 46
Kertas HVS
(Foto : Yurita, 2022)

3) Gergaji *Hand Scroll*

Gergaji *hand scroll* adalah gergaji tangan yang digunakan untuk memotong plat, kawat, pipa, dengan potongan tegak lurus rata. Gergaji *hand scroll* terdiri dari gagang dan mata gergaji. Gergaji ini berbentuk huruf U dan memiliki mata gergaji dengan berbagai ukuran sesuai dengan kebutuhan. Alat ini berfungsi untuk memotong bagian plat kuningan menjadi ukuran lebih kecil dan juga berfungsi dalam proses pembuatan motif pada teknik *scroll*.



Gambar 47
Gergaji *Scroll*
(Foto : Yurita, 2022)

4) Pompa Gembosan

Gembosan adalah nama dari pompa yang berfungsi untuk mematri atau mengelas. Gembosan ini dipakai secara manual dengan cara memompa menggunakan kaki untuk mengatur kestabilan api. Alat pembakar ini digunakan untuk mematri kerah logam yang berfungsi sebagai tempat pemasangan manik-manik.



Gambar 48
Gembosan
(Foto : Yurita, 2022)

5) Satu Set Kikir Perhiasan

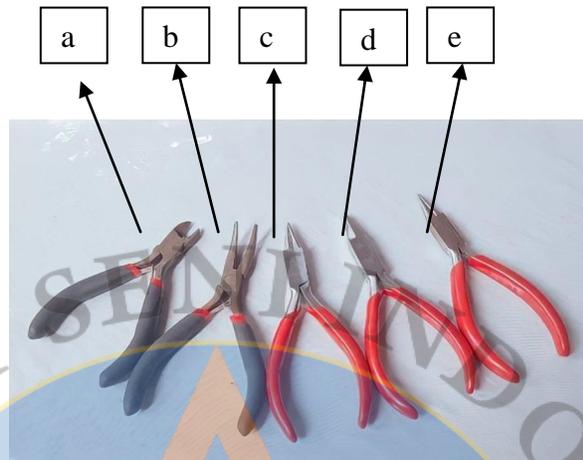
Kikir adalah alat yang berfungsi mempertajam atau memperhalus suatu benda kerja. Kikir memiliki berbagai bentuk diantaranya kikir persegi, persegi panjang, bulat, segitiga, setengah bulat dan kikir lonjong. Kikir digunakan untuk merapikan dan menghaluskan bagian yang masih kasar pada permukaan plat dan juga bekas pematrian.



Gambar 49
Kikir
(Foto : Yurita, 2022)

6) Satu Set Tang Perhiasan

Tang merupakan salah satu alat perkakas yang sering digunakan untuk memotong, menahan, melepas dan memasang bahan kerja. Tang perhiasan terdiri dari tang pemotong, pembentuk dan penjepit. Tang pemotong dan tang pembentuk berfungsi untuk memotong dan membentuk kawat pada proses pembuatan rantai, sedangkan tang jepit digunakan untuk menjepit kawat pada saat pembakaran.



Gambar 50

a) Tang pemotong, b) dan d) Tang penjepit, c) dan e) Tang pembentuk
(Foto : Yurita, 2022)

7) Pahat Logam

Pahat adalah salah satu alat pertukangan yang digunakan dengan cara dipukul dan terbuat dari bahan logam besi serta mempunyai ujung yang tajam.

Pahat ini berfungsi untuk mengukir motif pendukung pada plat kuningan.

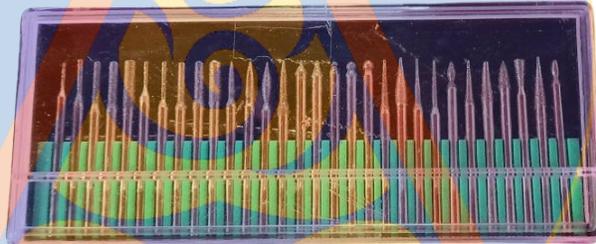
8) Mesin Bor Tuner

Mesin bor tuner adalah alat sejenis bor yang memiliki rotasi putar yang tinggi dan dapat digunakan dengan memasang mata bor sesuai kebutuhan.

Mesin ini digunakan pada proses pengeboran plat kuningan untuk teknik *hand scroll* dan untuk merapikan tepian plat yang masih kasar menggunakan mata bor ukir.



Gambar 51
Mesin Bor Tuner
(Foto : Yurita, 2022)



Gambar 52
Mata Bor Ukir
(Foto : Yurita, 2022)

9) Gunting

Gunting adalah alat pemotong yang digunakan untuk memotong gambar kerja yang akan ditempelkan pada plat kuningan.



Gambar 53
Gunting
(Foto : Yurita, 2022)

10) *Burner*

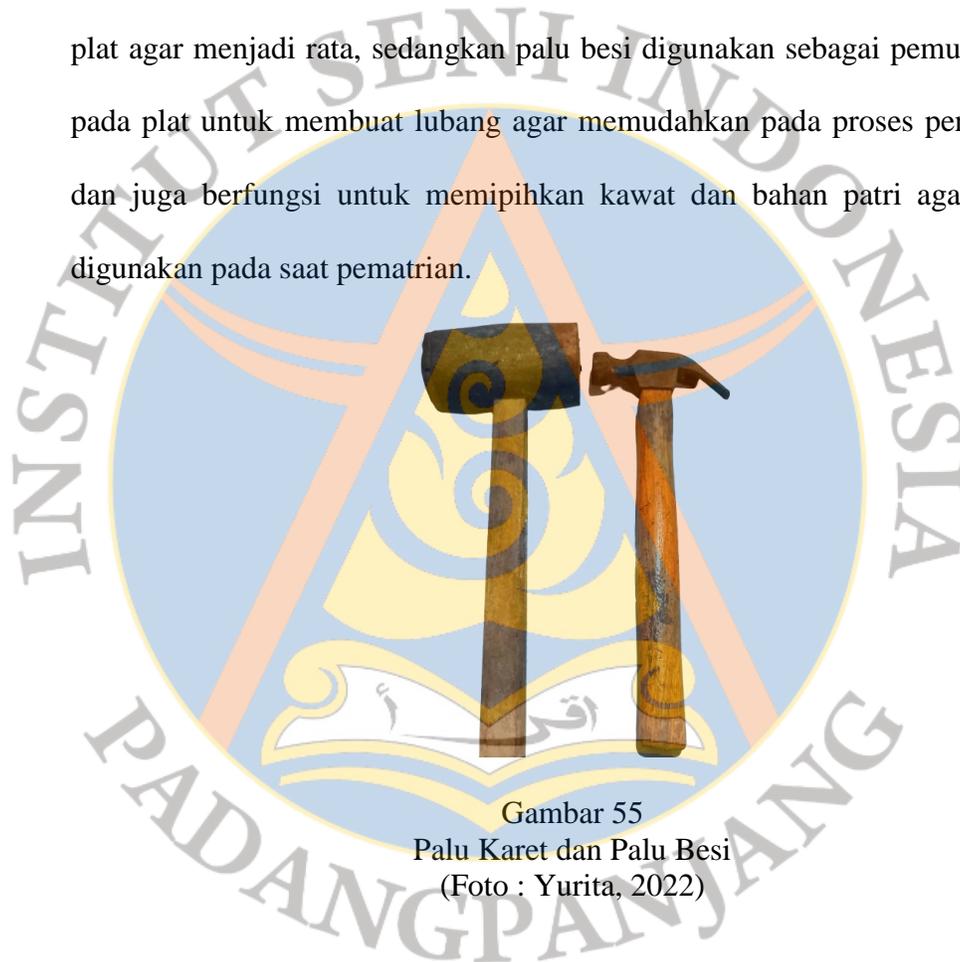
Burner adalah alat pembakar gas berfungsi untuk membakar plat kuningan dan kawat tembaga agar kedua media logam tersebut lebih lunak dan mudah dibentuk.



Gambar 54
Burner
(Foto : Yurita, 2022)

11) Palu

Palu merupakan salah satu peralatan yang berfungsi sebagai pemukul untuk memberikan tekanan pada suatu benda. Palu yang digunakan ada dua macam yaitu palu karet dan palu besi. Palu karet digunakan untuk memukul plat agar menjadi rata, sedangkan palu besi digunakan sebagai pemukul paku pada plat untuk membuat lubang agar memudahkan pada proses pengeboran dan juga berfungsi untuk memipihkan kawat dan bahan patri agar mudah digunakan pada saat pematrian.



Gambar 55
Palu Karet dan Palu Besi
(Foto : Yurita, 2022)

12) Amplas

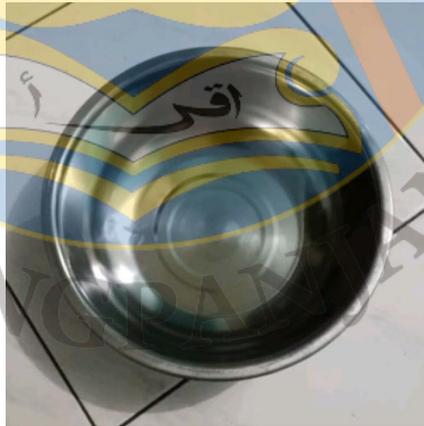
Amplas adalah alat kerja yang terbuat dari kertas atau kain yang telah ditambahkan bahan kasar seperti butiran pasir berfungsi untuk menghaluskan permukaan plat dan juga bekas pengikiran. Amplas yang digunakan adalah amplas nomor 240 dan nomor 1000.



Gambar 56
Amplas
(Foto : Yurita, 2022)

13) Mangkuk *Stainless*

Mangkuk *stainless* digunakan untuk merebus karya yang sudah selesai di patri dan untuk tempat penyepuhan.



Gambar 57
Mangkuk *Stainless*
(Foto : Yurita, 2022)

c) Teknik

Teknik dalam penciptaan sebuah karya seni bersifat individu karena teknik seseorang berbeda dengan teknik orang lain. Teknik merupakan cara atau metode yang digunakan dalam proses pembuatan karya. Teknik yang digunakan dalam proses pembuatan karya tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1) Teknik *Hand Scroll*

Teknik *hand scroll* merupakan salah satu teknik dalam kerajinan logam. Teknik *hand scroll* adalah teknik pemotongan bahan produk yang tidak beraturan baik di luar maupun di dalam bahan produk suatu karya dengan menggunakan alat gergaji manual dan gergaji masinal (Enget, 2013: 11).

Teknik *hand scroll* digunakan untuk mewujudkan bentuk *kurambiak* sesuai desain dari kalung, gelang dan anting dan juga untuk memotong kawat tembaga. Teknik ini dikerjakan secara manual menggunakan gergaji kecil berbentuk huruf U yang diberi tangkai dan mata gergaji kecil berukuran 1 mm. Karya yang dihasilkan dari teknik ini berupa karya dengan ukiran tembus atau yang biasa disebut dengan teknik krawangan. Proses pembuatan dengan teknik ini membutuhkan kesabaran yang tinggi dan juga ketelitian.

2) Teknik Pahatan Rancangan

Teknik pahatan merupakan salah satu teknik dalam pembuatan karya seni kriya logam. Teknik pahatan rancangan yaitu teknik memahat pada permukaan

logam yang datar sehingga menimbulkan alur atau garis yang didesain sebelumnya pada permukaan yang tetap rata tanpa merubah volume dengan menggunakan pahat logam yang tajam dan hasil pahalannya dapat membekas pada logam (Akmal, 2021: 15).

Teknik ini digunakan untuk mengukir motif tambahan berupa garis lengkung seperti *kaluak paku* dan daun pada bagian dalam permukaan mata pisaunya.

3) Teknik Patri

Teknik patri adalah teknik menyambungkan dua bahan logam atau lebih menggunakan bahan patri dengan alat pemanas. Teknik paatri merupakan salah satu teknik penyambungan pada kriya logam. Teknik patri terdiri atas dua jenis, yaitu patri lunak dan patri keras. Patri lunak menggunakan bahan berupa timah sebagai media penyambungannya, sedangkan patri keras menggunakan campuran antara perak dan tembaga dengan komposisi 60 % perak dan 40 tembaga (Hendra, 2018: 155).

Teknik yang digunakan adalah teknik patri keras yang berfungsi untuk menyambungkan kerah logam tempat pemasangan manik-manik dengan motif utama yaitu *kurambiak*. Teknik ini menggunakan bahan patri perak yang dipotong kecil-kecil kemudian diberi bahan *fluks* agar kedua logam tersebut dapat menempel sempurna.

4. Penyajian Karya

Tahapan terakhir yang dilakukan setelah mewujudkan sebuah karya seni adalah menyajikan karya. Karya yang telah jadi ditampilkan di Gedung Nusantara Institut Seni Indonesia Padangpanjang dengan mengadakan pameran. Pengajian karya dilakukan dengan menggunakan set display berupa patung perhiasan yang terdiri dari kalung, gelang dan anting yang diletakkan di atas pustek. Pembukaan acara dilakukan oleh Ketua Jurusan Kriya Seni Institut Seni Indonesia Padangpanjang dan dimeriahkan oleh tamu undangan yaitu mahasiswa/mahasiswi serta dosen yang berkesempatan hadir pada acara pameran tugas akhir ini.

