

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DALAM.....	i
HALAMAN PERSYARATAN GELAR	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN PERNYATAAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
GLOSARIUM.....	xiv
INTI SARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan Penciptaan dan Manfaat Penciptaan	4
1. Tujuan	4
2. Manfaat	4
D. Tinjauan Karya.....	5
E. Landasan Teori.....	9
1. Bentuk	9
2. Fungsi.....	10
3. Estetis.....	11
4. Stilisasi.....	13
F. Metode Penciptaan	13
1. Tahap Eksplorasi	14
2. Tahap Perancangan.....	14
3. Tahap Perwujudan	30
4. Penyajian Karya.....	61
BAB II KONSEP DAN PROSES PENCIPTAAN.....	62
A. Konsep Penciptaan	62
a. <i>Kurambiak</i>	63
b. Perhiasan	64

B. Proses Penciptaan Karya	65
BAB III HASIL DAN ANALISIS KARYA	79
A. Hasil Karya.....	79
B. Analisis Karya.....	80
1. Karya I.....	80
2. Karya II	82
3. Karya III.....	84
4. Karya IV.....	87
5. Karya V.....	89
BAB IV PENUTUP	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA.....	94
LAMPIRAN	
A. Biodata Pengkarya	
B. Riwayat Pameran	
C. Dokumentasi Suasana Pameran	
D. Undangan Pameran	
E. Spanduk Pameran	
F. Katalog	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Slasher</i>	7
Gambar 2. Perhiasan Kalung, Gelang dan Anting	8
Gambar 3. <i>Kurambiak</i>	15
Gambar 4. <i>Kurambiak Jantan</i>	15
Gambar 5. Kalung.....	16
Gambar 6. Anting.....	16
Gambar 7. Gelang	17
Gambar 8. Sketsa Alternatif 1.....	18
Gambar 9. Sketsa Alternatif 2.....	19
Gambar 10. Sketsa Alternatif 3.....	19
Gambar 11. Sketsa Alternatif 4.....	20
Gambar 12. Sketsa Alternatif 5.....	20
Gambar 13. Sketsa Alternatif 6.....	21
Gambar 14. Sketsa Alternatif 7.....	21
Gambar 15. Sketsa Alternatif 8.....	22
Gambar 16. Sketsa Alternatif 9.....	22
Gambar 17. Sketsa Alternatif 10.....	23
Gambar 18. Sketsa Alternatif 11.....	23
Gambar 19. Sketsa Alternatif 12.....	24
Gambar 20. Sketsa Alternatif 13.....	25
Gambar 21. Sketsa Alternatif 14.....	25
Gambar 22. Sketsa Alternatif 15.....	26
Gambar 23. Sketsa Alternatif 16.....	26
Gambar 24. Sketsa Alternatif 17.....	27
Gambar 25. Sketsa Alternatif 18.....	28
Gambar 26. Sketsa Alternatif 19.....	28
Gambar 27. Sketsa Alternatif 20.....	29

Gambar 28. Sketsa Alternatif 21	29
Gambar 29. Desain Terpilih 1	31
Gambar 30. Desain Terpilih 2	33
Gambar 31. Desain Terpilih 3	35
Gambar 32. Desain Terpilih 4	37
Gambar 33. Desain Terpilih 5	39
Gambar 34. Desain Terpilih 6	41
Gambar 35. Desain Terpilih 7	42
Gambar 36. Plat Kuningan	44
Gambar 37. Kawat Tembaga	44
Gambar 38. Lem Sintetis	45
Gambar 39. Bahan Patri	46
Gambar 40. <i>Fluks atau Pijar</i>	47
Gambar 41. Manik-manik	47
Gambar 42. <i>Aquadest</i> atau Air Putas	48
Gambar 43. Buah Lerak	49
Gambar 44. Cairan Sepuh	49
Gambar 45. Alat Tulis	50
Gambar 46. Kertas	51
Gambar 47. Gergaji <i>Scroll</i>	52
Gambar 48. Gembosan	52
Gambar 49. Kikir	53
Gambar 50. Tang Pemotong, Penjepit dan Pembentuk	54
Gambar 51. Mesin Bor Tuner	55
Gambar 52. Mata Bor Tuner	55
Gambar 53. Gunting	56
Gambar 54. <i>Burner</i>	56
Gambar 55. Palu	57
Gambar 56. Amplas	58

Gambar 57. Mangkuk <i>Stainless</i>	58
Gambar 58. Memanaskan Plat Kuningan.....	66
Gambar 59. Memotong Plat Kuningan	66
Gambar 60. Penempelan Desain	67
Gambar 61. Proses <i>Hand Scroll</i>	68
Gambar 62. Proses Memahat	68
Gambar 63. Pembakaran Kawat.....	69
Gambar 64. Proses Pengamplasan Kawat.....	70
Gambar 65. Proses Pemotongan Kawat.....	70
Gambar 66. Proses Pembentukan Rantai	71
Gambar 67. Proses Perakitan Rantai.....	72
Gambar 68. Proses Mematri.....	73
Gambar 69. Proses Pengikiran Manual.....	74
Gambar 70. Proses Pengikiran dengan Mesin Bor.....	75
Gambar 71. Proses Pengamplasan	75
Gambar 72. Proses Perebusan.....	76
Gambar 73. Proses Pencucian	77
Gambar 74. Proses Penyepuhan.....	78
Gambar 75. Karya I.....	80
Gambar 76. Karya II	82
Gambar 77. Karya III.....	84
Gambar 78. Karya IV.....	87
Gambar 79. Karya V	89

GLOSARIUM

- Aquadest* : Cairan yang biasa digunakan untuk membersihkan bahan-bahan logam yang berkarat.
- Pahatan Rancangan* : Teknik memahat pada permukaan logam yang datar sehingga menimbulkan alur atau garis yang di desain sebelumnya pada permukaan yang tetap rata tanpa merubah volume dengan menggunakan pahat logam yang tajam dan hasil pahatannya dapat membekas pada logam.
- Finishing* : Tahap akhir dalam penyelesaian sebuah karya seni.
- Gembosan* : Pompa yang berfungsi untuk mematri atau mengelas.
- Hand Scroll* : Teknik pemotongan bahan produk menggunakan gergaji manual kecil.
- Kurambiak* : Senjata tradisional dari Sumatera Barat.
- Patri* : Teknik menyambungkan antara dua bahan logam atau lebih menggunakan bahan patri perak dengan alat pemanas.
- Sepuh* : Teknik merubah aneka warna logam menjadi warna emas, perak dan lain-lain.
- Silek* : Bela diri yang berasal dari Minangkabau.
- Stilisasi* : Cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek atau benda yang di gambar yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut.

INTISARI

KURAMBIAK SEBAGAI IDE BENTUK PERHIASAN LOGAM

Penciptaan karya tugas akhir ini mengangkat *kurambiak* sebagai ide dasar dalam menciptakan sebuah karya seni estetis dan fungsional. *Kurambiak* merupakan salah satu senjata tradisional dari Sumatera Barat. *Kurambiak* menjadi bentuk utama dalam mewujudkan sebuah karya. *Kurambiak* memiliki makna filosofi dan nilai estetis tersendiri dari bentuknya yang kecil melengkung seperti cakar Harimau dan lubang pada ujung gagangnya sehingga benda tersebut menarik untuk diangkat ke dalam sebuah karya perhiasan logam. Bentuk *kurambiak* distilisasi bagian gagang dan mata pisaunya dan diberi motif pendukung seperti garis lengkung berupa kaluk paku dan daun serta dikombinasikan dengan manik-manik. Tujuan menstilisasi bentuk *kurambiak* yaitu menghadirkan visualisasi baru yang lebih unik dan menarik. Landasan teori yang digunakan dalam mewujudkan karya adalah bentuk, fungsi, estetis dan stilisasi. Metode penciptaan pada karya ini diawali dengan melakukan tahap eksplorasi, tahap perancangan dan tahap perwujudan. Proses perwujudan karya menggunakan bahan utama plat kuningan dan kawat tembaga dengan memakai teknik *hand scroll*, pahatan rancangan dan patri keras. Bahan *finishing* yang digunakan adalah buah lerak, *aquadest* (cairan pembersih) serta cairan penyepuhan emas dan perak. Karya yang dihasilkan sebanyak tujuh set perhiasan, diantaranya lima set karya jadi dan dua set karya dalam bentuk desain berupa kalung, gelang dan anting yang diberi judul pelindung, sehati, hampir hilang, jarak dan pemimpin.

Kata Kunci : *Kurambiak*, Stilisasi, Perhiasan Logam

ABSTRACT

KURAMBIK AS METAL JEWELRY SHAPE IDEAS

The creation of this final project raises kurambiak as the basic idea in creating an aesthetic and functional work of art. Kurambiak is a traditional weapon from West Sumatera. Kurambiak is the main form in creating a work. Kurambiak has its own philosophical meaning and aesthetic value from its small curved shape like a tiger's claw and the hole at the end of the handle so that the object is attractive to be elevated into a work of metal jewelry. The shape of the kurambiak is stylized on the hilt and blade and given supporting motifs such as curved lines in the form of kaluak paku nails and leaves and combined with beads. The aim of stylizing the kurambiak shape is to present a new, more unique and interesting visualization. The theoretical basis used in realizing the work is form, function, aesthetics and stylization. The method of creating this work begins with the exploration stage, the design stage and the embodiment stage. The process of embodiment of the work uses the main ingredients of brass plate and copper wire using the hand scroll technique, sculptured designs and hard soldering. The finishing materials used are lerak fruit, aquadest (putas liquid) and gold and silver gilding liquid. Seven sets of jewelry were created, including 5 sets of finished works and 2 sets of works in the form of designs in the form of necklaces, bracelets and earrings which were titled protector, one heart, almost lost, distance and leader.

Keywords: Kurambiak, Stylization, Metal Jewelry

