

**EKSPERIMENTASI MATERIAL TEMBAGA-
KUNINGAN DENGAN TEKNIK TEMPA PAMOR
PADA PERHIASAN BERGAYA MINIMALIS**



PENCIPTAAN

Putri Intan Margareta

NIM 1912160022

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2024

**EKSPERIMENTASI MATERIAL TEMBAGA-
KUNINGAN DENGAN TEKNIK TEMPA PAMOR
PADA PERHIASAN BERGAYA MINIMALIS**



PENCIPTAAN

Putri Intan Margareta

NIM 1912160022

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya

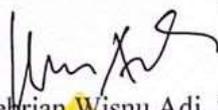
2024

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Kriya berjudul:

EKSPERIMENTASI MATERIAL TEMBAGA-KUNINGAN DENGAN TEKNIK TEMPA PAMOR PADA PERHIASAN BERGAYA MINIMALIS diajukan oleh Putri Intan Margareta, NIM. 1912160022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90211**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji I



Febrian Wisnu Adi, S.Sn., M.A.

NIP. 19800210 200501 1 001/NIDN. 0010028001

Pembimbing II/ Penguji II



Agung Wicaksono, M.Sn.

NIP. 19690110 200112 1 003/NIDN. 0010016906

Cognate/Penguji Ahli



Dr. Akhmad Nizam, M.Sn.

NIP. 19720828 200003 1 006/NIDN. 0028087208

Ketua Jurusan/ Program Studi Kriya



Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A

NIP. 19740430 199802 2 001/NIDN. 0030047406



Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001/NIDN. 0019107005

LEMBAR PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua, saudara, dan, teman-teman terdekat yang selama ini selalu memberi dukungan penuh kepada penulis. Selain itu, karya ini penulis persembahkan untuk bidang keilmuan seni rupa khususnya Kriya. Semoga penulisan ini menjadi pembaruan dalam penciptaan karya seni kriya.



MOTTO

Carpe Diem

Petiklah hari dan percayalah sedikit mungkin akan hari esok



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Yogyakarta, Juni 2024

Putri Intan Margareta



KATA PENGANTAR

Segala puji serta syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan kemudahan yang diberikan-Nya selama proses pengerjaan laporan tugas akhir dengan judul “Eksperimentasi Material Tembaga-Kuningan dengan Teknik Tempa Pamor pada Perhiasan Bergaya Minimalis” yang merupakan syarat untuk menyelesaikan Program Studi S1 Kriya di Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Selama masa perkuliahan sampai proses penciptaan tugas akhir ini tentu saja penulis mendapat bimbingan serta dukungan baik secara material dan emosional dari berbagai pihak sehingga mendapat kelancaran dalam menyelesaikannya dengan baik.

Atas bimbingan dan dukungan tersebut, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Irwandi, M.Sn., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.,
2. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M. FA., Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Febrian Wisnu Adi, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing 1.
5. Agung Wicaksono, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing 2.
6. Tri Wulandari, S.Sn., M.A., Selaku Dosen Pembimbing Akademik.
7. Seluruh Dosen dan Staff Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Rupa Indonesia.
8. Bapak dan Ibu, kedua kakak serta adik yang selalu menjadi rumah hangat bagi penulis dan senantiasa memberi dukungan, motivasi, dan doa tanpa henti.
9. Kakek dan Nenek serta Tante yang selalu memberi dukungan dan doa tanpa henti.
10. Teman-teman studio belakang khususnya Anto, Sibe, Ipang, Alam, Aris, Hendrix, Taka dan teman terdekat saya Dhona dan Bintang, selaku jajaran orang penting yang selalu mendukung, membantu dan bersedia mendengarkan keluh kesah saya.

11. Teman-teman Waton Art Studio.

12. Teman seperjuangan Kriya 2019 yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan agar bisa lebih baik kedepannya. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat dan menjadi pembelajaran bagi penulis, pembaca dan masyarakat luas khususnya seniman di bidang kriya.

Yogyakarta, 12 Juni 2024

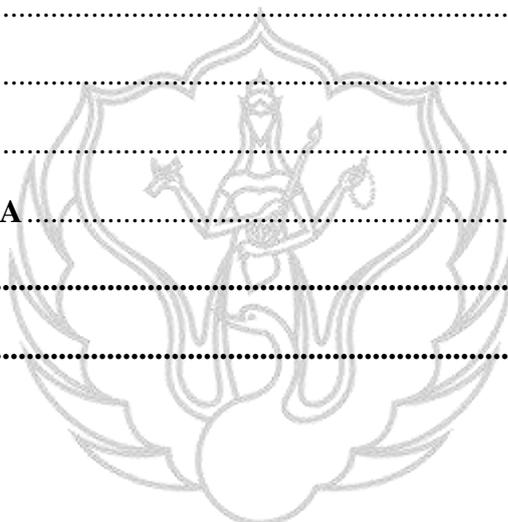


Putri Intan Margareta

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	2
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan	3
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	8
A. Sumber Penciptaan	8
B. Landasan Teori	12
BAB III PROSES PENCIPTAAN	17
A. Tahap Persiapan	17
1. Data Acuan	17
2. Analisis Data Acuan	19
3. Observasi Lapangan	21
B. Tahap Mengimajinasi	22

C. Tahap Pengembangan Imajinasi	33
D. Tahap Pengerjaan	33
1. Alat dan Bahan	33
2. Teknik Pengerjaan	41
3. Tahap Perwujudan	44
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	59
BAB IV TINJAUAN KARYA	69
A. Tinjauan Umum	69
B. Tinjauan Khusus	71
BAB V PENUTUP	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	85
DAFTAR LAMAN	86
LAMPIRAN	88



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Alat.....	33
Tabel 3. 2 Bahan	38
Tabel 3. 3 Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya Perhiasan Berjudul " <i>Meraki</i> "	59
Tabel 3. 4 Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya Berjudul " <i>Tavros</i> "	60
Tabel 3. 5 Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya Berjudul " <i>Fengari</i> "	61
Tabel 3. 6 Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya Berjudul " <i>Krono</i> "	63
Tabel 3. 7 Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya Berjudul " <i>Charmolipi</i> "	64
Tabel 3. 8 Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya Berjudul " <i>Philia</i> "	65
Tabel 3. 9 Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya Berjudul " <i>Agape</i> "	67
Tabel 3. 10 Total Seluruh Biaya Pembuatan Karya.....	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Cincin <i>Mokume Gane</i> Koleksi Jaume Labro.....	9
Gambar 2. 2 <i>Dorado Mokume Gane</i> Bangle Koleksi Jaume Labro.....	9
Gambar 2. 3 <i>Classic Hoop Earring</i> Koleksi Ben Dyer Jewelry	10
Gambar 2. 4 Perhiasan Gelang Minimalis “Helix” Koleksi Van Eeden Jewellery10	
Gambar 2. 5 Pamor Miring	11
Gambar 2. 6 Pamor <i>Mlumah</i>	11
Gambar 2. 7 Pamor Puntiran.....	12
Gambar 3. 1 Tembaga.....	17
Gambar 3. 2 Kuningan	17
Gambar 3. 3 Gelang Minimalis karya Janis Kerman	18
Gambar 3. 4 <i>Wrap Stacking Cuff with Gem Accent</i> Karya Patricia McCleery	18
Gambar 3. 5 “Arkab <i>Mokume Gane</i> ” <i>Ring</i> Karya Jaume Labro	18
Gambar 3. 6 Cincin <i>Mokume Gane</i> Koleksi Aharoni Jewellery	19
Gambar 3. 7 <i>Gem Bar Ring</i> Koleksi Leslie Francesca	19
Gambar 3. 8 Proses Pembakaran Logam	21
Gambar 3. 9 Proses Penempaan.....	22
Gambar 3. 10 Proses Penempaan	22
Gambar 3. 11 Sketsa Alternatif (Aning).....	23
Gambar 3. 12 Sketsa Alternatif (Liontin)	23
Gambar 3. 13 Sketsa Alternatif (Gelang).....	24
Gambar 3. 14 Sketsa Alternatif Cincin	25
Gambar 3. 15 Rancangan terpilih 1 (Gelang)	26
Gambar 3. 16 Ukuran Rancangan terpilih 1 (Gelang)	26
Gambar 3. 17 Rancangan Terpilih 2 (Cincin).....	27
Gambar 3. 18 Ukuran Rancangan Terpilih 2 (Cincin).....	27
Gambar 3. 19 Rancangan Terpilih 3 (Gelang).....	28
Gambar 3. 20 Ukuran Rancangan Terpilih 3 (Gelang)	28
Gambar 3. 21 Rancangan Terpilih 4 (Cincin).....	29
Gambar 3. 22 Ukuran Rancangan Terpilih 4 (Cincin).....	29
Gambar 3. 23 Rancangan Terpilih 5 (Cincin).....	30
Gambar 3. 24 Ukuran Rancangan Terpilih 5 (Cincin).....	30
Gambar 3. 25 Rancangan Terpilih 6 (Liontin).....	31
Gambar 3. 26 Ukuran Rancangan Terpilih 6 (Cincin).....	31
Gambar 3. 27 Rancangan Terpilih 7 (Gelang).....	32
Gambar 3. 28 Ukuran Rancangan Terpilih 7 (Gelang)	32
Gambar 3. 29 Prototipe dari <i>clay</i>	33
Gambar 3. 30 Bagan Tahap Perwujudan.....	44
Gambar 3. 31 Proses Persiapan Alat dan Bahan	45
Gambar 3. 32 Proses Pembuatan <i>Clamp</i> untuk Pembakaran	46
Gambar 3. 33 Proses Memotong Plat Logam	46

Gambar 3. 34 Hasil Pemotongan Plat	46
Gambar 3. 35 Proses Pengikiran Plat.....	47
Gambar 3. 36 Proses Pengamplasan Potongan Plat.....	47
Gambar 3. 37 Proses Pembersihan Bahan.....	48
Gambar 3. 38 Billet Tembaga dan Kuningan	48
Gambar 3. 39 Proses Pembakaran <i>Billet</i>	49
Gambar 3. 40 Proses Penempaan <i>Billet</i>	49
Gambar 3. 41 Proses Pembersihan <i>Billet</i> dengan Mesin Gerinda.....	50
Gambar 3. 42 Pemelintiran <i>Billet</i>	50
Gambar 3. 43 Hasil Pemelintiran	51
Gambar 3. 44 Proses Pembakaran Ulang	51
Gambar 3. 45 Hasil Penempaan	52
Gambar 3. 46 Proses Pemipihan <i>Billet</i> dengan <i>Rolling Mill</i>	52
Gambar 3. 47 Hasil Pemipihan <i>Billet</i> dengan <i>Rolling Mill</i>	52
Gambar 3. 48 Proses Penggergajian.....	53
Gambar 3. 49 Proses Pematrian	54
Gambar 3. 50 Proses Pemasangan Batu	54
Gambar 3. 51 Proses <i>Finishing</i> Patinasi	55
Gambar 3. 52 Bagan Tahap <i>Finishing</i> 1	56
Gambar 3. 53 Bagan Tahap <i>Finishing</i> 2	57
Gambar 3. 54 Proses Pemolesan Setelah Patinasi.....	57
Gambar 3. 55 Proses Coating Menggunakan <i>Spray Gun</i>	58
Gambar 3. 56 Proses Pengeringan <i>Coat</i>	58
Gambar 3. 57 Hasil <i>Coating</i>	58
Gambar 4. 1 Hasil Karya Perhiasan 1	71
Gambar 4. 2 Hasil Karya Perhiasan 2	72
Gambar 4. 3 Hasil Karya Perhiasan 3	74
Gambar 4. 4 Hasil Karya Perhiasan 4	75
Gambar 4. 5 Hasil Karya Perhiasan 5	76
Gambar 4. 6 Hasil Karya Perhiasan 6	78
Gambar 4. 7 Hasil Karya Perhiasan 7	79

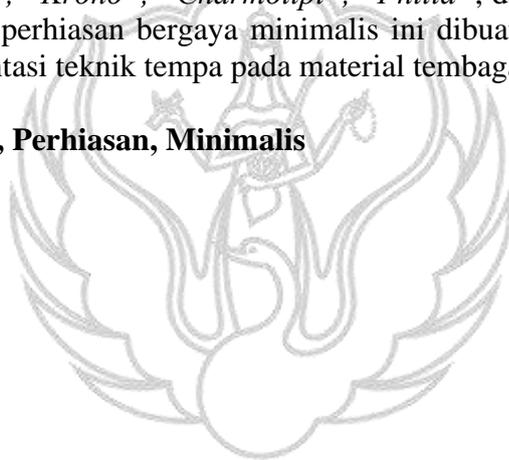
INTISARI

Teknik tempa merupakan salah satu proses kerja logam yang dilakukan dengan pemberian gaya tekan pada benda kerja yang diperoleh dengan cara memukul atau menekan permukaan logam menggunakan beban berat. Eksperimentasi yang dimulai dengan rasa penasaran terhadap penggunaan teknik tempa pada material tembaga dan kuningan ini, berujung pada penciptaan karya seni kriya logam berupa perhiasan bergaya minimalis. Penciptaan karya ini memiliki tujuan untuk menjelaskan konsep utama dan proses eksperimentasi material tembaga-kuningan dengan teknik tempa, serta menciptakan karya perhiasan bergaya minimalis dengan menggunakan hasil eksperimentasi ini.

Ada beberapa metode yang digunakan dalam penciptaan karya ini, seperti metode pendekatan estetika dan metode penciptaan *Practice-based Research*. Teknik pengolahan material yang digunakan adalah teknik tempa dan teknik pembentukan untuk mewujudkan karya perhiasannya adalah teknik patri dan *gem-setting* dengan *finishing* patinasi. Teknik ini diaplikasikan pada material tembaga dan kuningan yang menjadi objek eksperimentasi.

Penciptaan karya tugas akhir ini terdiri dari tujuh karya yang berjudul “*Meraki*”, “*Tavros*”, “*Fengari*”, “*Krono*”, “*Charmolipi*”, “*Philia*”, dan “*Agape*”. Ketujuh karya dalam bentuk perhiasan bergaya minimalis ini dibuat dengan menerapkan hasil dari eksperimentasi teknik tempa pada material tembaga dan kuningan.

Kata kunci: Tempa, Perhiasan, Minimalis



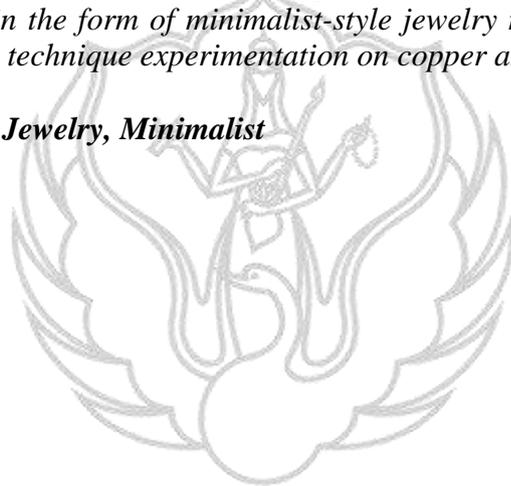
ABSTRACT

The forging technique is one of the metalworking processes which done by applying pressing force to the workpiece by hitting and pressing the metal surface using heavy weights. This experimentation began with curiosity about the use of forging techniques on copper and brass materials, then led to the creation of metal craft artworks in the form of minimalist-style jewelry. The creation of this artwork intending to explain the core concept and process of experimenting with copper-brass materials using forging techniques, as well as creating minimalist-style jewelry using the results of this experimentation.

There are several methods used in the creation of this work, such as the aesthetic as approach method and the Practiced-based Research as research method. The material processing techniques used are the forging technique and the shaping technique to form the jewelry piece are soldering and gem-setting with patination finishing. This technique is applied to copper and brass materials, which have become the object of experimentation.

The creation of this final project consists of seven artworks entitled “Meraki”, “Tavros”, “Fengari”, “Krono”, “Charmolipi”, “Philia”, and “Agape”. These seven artworks are in the form of minimalist-style jewelry made by applying the results of the forging technique experimentation on copper and brass materials.

Keywords: Forging, Jewelry, Minimalist



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Karakteristik individu bisa dilihat dari apa yang digunakan, mulai dari pakaian, perhiasan, dan barang-barang lain yang sering digunakan oleh individu tersebut. Berfokus pada salah satu produk, perhiasan merupakan wujud kebudayaan yang sudah dikenal sejak masa prasejarah. Menurut para ahli, perhiasan pertama kali dikenal manusia pada masa bercocok tanam atau bersamaan dengan zaman Neolitikum. Hal ini menunjukkan bahwa sejatinya manusia memiliki naluri untuk menghias diri. Meskipun perhiasan bukan termasuk kebutuhan primer, perhiasan dapat memegang peranan penting dalam kehidupan sosial masyarakat. Hal ini dapat dilihat melalui perkembangan perhiasan dari masa ke masa.

Pada mulanya, fungsi perhiasan tidak sekedar sebagai fungsi estetik dan menghias diri, namun difungsikan sebagai pemakna status sosial atau derajat seseorang di dalam masyarakat. Dalam hal ini, seseorang yang menggunakan perhiasan diyakini sebagai orang yang memiliki status kelas tertentu. Hal ini dibuktikan dengan pemakaian perhiasan oleh para bangsawan atau petinggi kala itu. Namun dengan berjalannya perkembangan peradaban manusia, penggunaan perhiasan pada masyarakat luas mudah ditemui baik pada acara tertentu maupun kehidupan sehari-hari. Perhiasan yang sering digunakan oleh masyarakat meliputi kalung, anting, gelang, cincin, dan lain-lain.

Tidak hanya fungsinya, tampilan perhiasan juga mengalami perkembangan. Hal ini bisa dipengaruhi oleh teknik dan material yang digunakan. Penggunaan teknik dan material logam cukup beragam dan variatif. Masing-masing dari teknik pengerjaan memiliki karakteristik tersendiri, salah satunya adalah teknik tempa. Teknik tempa atau penempaan merupakan salah satu proses kerja logam yang dilakukan dengan pemberian gaya tekanan pada benda kerja yang diperoleh dengan cara memukul atau menekan permukaan logam menggunakan beban berat. Penggunaan teknik tempa di Indonesia dominan digunakan pada proses pembuatan tosan aji, seperti keris yang umumnya berbahan dasar besi, baja, dan nikel. Keris dan tempa identik dengan pamor. Pamor merupakan motif

yang terdapat pada bilah tosan aji yang muncul karena adanya percampuran dua atau lebih material logam yang berbeda. Hiasan ini dibentuk bukan karena diukir atau diserasah (*inlay*) atau dilapis tetapi karena teknik tempaan yang menyatukan beberapa unsur logam yang berlainan (Febrian Wisnu Adi, 2016: 94).

Berawal dari rasa penasaran, penciptaan ini bertujuan untuk eksperimentasi penciptaan motif (pamor) dari dua material logam berbeda, yakni tembaga dan kuningan menggunakan teknik tempa. Tembaga dan kuningan dipilih sebagai bahan dasar karena dua material logam tersebut jarang digunakan sebagai kombinasi bahan penempaan. Di Jepang, terdapat teknik sejenis yang disebut dengan *mokume gane*. Umumnya material logam yang dipakai adalah emas, perak, palladium, dan tembaga. Karya sejenis penciptaan ini di Indonesia sudah ada, yakni karya dari salah satu merek asal Bandung, Lievik Atelier, yang menerapkan material dan pamor keris pada karya perhiasan kontemporer. Perbedaan karya lain dengan penciptaan karya ini adalah terletak pada konsep dan material yang digunakan.

Penciptaan karya ini menjadi media eksperimen dan eksplorasi penulis dalam berkarya. Hal ini dikarenakan penulis baru pertama kali menerapkan teknik tempa pamor kombinasi logam tembaga-kuningan yang diaplikasikan pada perhiasan bergaya minimalis. Penerapan teknik, material, dan gaya minimalis pada perhiasan ditujukan guna menciptakan inovasi pada karya perhiasan.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan dari uraian latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penciptaan ini adalah:

1. Bagaimana konsep eksperimentasi material tembaga-kuningan dengan teknik tempa pamor pada perhiasan bergaya minimalis?
2. Bagaimana proses eksperimentasi material tembaga-kuningan dengan teknik tempa pamor pada perhiasan bergaya minimalis?
3. Bagaimana hasil eksperimentasi material tembaga-kuningan dengan teknik tempa pamor pada perhiasan bergaya minimalis?

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan:

1. Mendeskripsikan konsep eksperimentasi material tembaga-kuningan dengan teknik tempa pamor pada perhiasan bergaya minimalis.
2. Menjelaskan proses eskperimentasi material tembaga-kuningan dengan teknik tempa pamor pada perhiasan bergaya minimalis.
3. Mewujudkan karya hasil eksperimentasi material tembaga-kuningan dengan teknik tempa pamor pada perphiasan bergaya minimalis.

Manfaat:

Bagi Penulis

1. Sebagai media mengekspresikan ide dan gagasan penulis.
2. Sebagai media eskperimentasi dan eksplorasi dalam berkarya.
3. Menambah pengetahuan penulis mengenai mengeksplorasi material, teknik, dan gaya perhiasan.

Bagi Institusi

1. Menambah inspirasi atau referensi bagi kriyawan Indonesia dalam lingkup perguruan tinggi.
2. Memberi penyegaran dan pembaharuan dalam sumber ide penciptaan, sehingga dapat meningkatkan kreativitas pembacanya.

Bagi Masyarakat

1. Menambah wawasan atau pengetahuan terkait penempaan material tembaga-kuningan yang diaplikasikan pada perhiasan bergaya minimalis.
2. Membangun semangat kreativitas generasi muda dalam berkarya dan berinovasi, serta melatih berfikir secara ilmiah.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

Dalam bukunya yang berjudul *Art as Image and Idea*, Edmund Burke Feldman berpendapat bahwa estetika adalah ilmu pengetahuan pengamatan atau ilmu pengetahuan indrawi yang mengacu pada kesan-kesan indrawi,

menyandingkan estetika dengan teori cita rasa yang mengacu pada tradisi empiris dan pandangan platonis dan neoplatonis (Feldman, 1967: 469). Pada dasarnya, estetika mempelajari tentang hal-hal yang berkaitan tentang keindahan secara objektif maupun subjektif yang tidak bisa dilepaskan dari sebuah rasa.

Estetika merupakan kajian multidisiplin dimana selalu berkaitan dengan berbagai bidang ilmu lainnya. Estetika yang berkaitan dengan ilmu seni adalah estetika seni. Oleh karena itu, pada penciptaan ini diungkapkan dan dideskripsikan menggunakan metode pendekatan estetika seni.

A. A. M. Djelantik(1999: 15) berpendapat bahwa semua benda atau peristiwa kesenian pasti memiliki tiga aspek dasar, yaitu wujud atau rupa (*appearance*), bobot atau isi (*content, substance*), dan penampilan atau penyajian (*presentation*). Ketiga aspek tersebut menjadi acuan pada proses penciptaan ini untuk menganalisis dan meninjau karya dari segi bentuk, konsep, maupun penyajian dengan tetap mempertimbangkan proporsi dan keselarasan agar tetap menjadi satu konsep.

2. Metode Penciptaan

Pada proses penciptaan ini penulis menggunakan metode *practice-based research* yang didasari dengan teori ICS-USI-USA (*idea, concept, shape- user, solution, innovation- utility, significance, and aesthetic*) yang didalamnya merupakan indikator-indikator kualitas suatu karya. Salah satu karakter utama dari penelitian praktik ini yaitu menciptakan dan merefleksikan karya baru melalui riset praktik yang dilakukan (Hendriyana, 2021:11). Karakteristik penulisan praktik seni kriya dan desain berbasis USI-USA terbagi kedalam empat tahap pengerjaan yaitu tahap persiapan, tahap mengimajinasi, tahap pengembangan imajinasi, dan tahap pengerjaan (Hendriyana, 2021: 16-17).



Gambar 1. 1 Bagan Tahap Pengerjaan Menurut Husen Hendriyana
(Sumber: Putri Intan Margareta, 2024)

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan terdiri dari kegiatan observasi dan analisis. Pada tahap ini penulis melakukan observasi secara langsung dan tidak langsung dalam rangka mencari data terkait isu dan permasalahan yang bisa didapat dalam masyarakat, khususnya data-data yang terkait dengan topik dan bidang keilmuan yang diteliti. Observasi secara langsung dilakukan dengan mendatangi pameran keris dan mengikuti lokakarya tempa keris. Lokakarya yang diikuti merupakan salah satu rangkaian acara dari “Rekacipta Keris Satu Bumi” yang berisi pengenalan cara membuat tosan aji atau keris yang dipandu oleh para pengajar dan mahasiswa dari Prodi Keris ISI Surakarta yang digelar pada tanggal 15-16 Desember 2023. Selain itu, penulis juga melakukan diskusi secara langsung dengan salah satu empu, yaitu empu Tukirno B. Sutejo. Observasi secara tidak langsung dilakukan dengan membaca artikel, jurnal, buku, *e-journal*, dan *e-book* mengenai penempaan. Hasil observasi kemudian dianalisis menggunakan kerangka teori ICS-USI-USA untuk menentukan formulasi ide atau gagasan awal yang menjadi fokus penelitian.

b. Tahap Mengimajinasi

Tahap ini terdiri dari tahap *pra-image*, *image* abstrak, dan *image* konkret. *Pra-image* merupakan tahapan bentuk karya masih ada pada tataran penggambaran imajinasi dan eksplorasi gagasan bentuk-bentuk imajinatif (Hendriyana, 2021: 67). Pada tahap ini dilakukan penggabungan data yang diperoleh dari hasil pengamatan, serta penggalian sumber referensi dari hasil observasi mengenai ide penciptaan yang telah diperoleh. Dikembangkan menjadi sebuah konsep secara menyeluruh untuk digunakan dalam eksperimen material tembaga-kuningan pada teknik tempa dan perancangan karya perhiasan bergaya minimalis.

Tahap berikutnya adalah *image* abstrak. *Image* abstrak mengarah pada pengulangan atau penegasan berbagai unsur yang menjadi instrumen pertimbangan konsep karya. Pada tahap ini terjadi penuangan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan dari tahap sebelumnya ke dalam bentuk rancangan sketsa alternatif yang dibuat sebanyak-banyaknya. Penulis melakukan visualisasi perkiraan pamor atau motif yang diperoleh dari eksperimen tempa pamor tembaga-kuningan ke dalam rancangan perhiasan bergaya minimalis.

Tahap selanjutnya adalah *image* konkret. Tahap ini berfokus menemukan keputusan konsep yang sudah teruji dengan beberapa pertimbangan. Pada tahap ini, dilakukan pemilihan beberapa sketsa alternatif yang sudah teruji dengan beberapa pertimbangan. Sketsa terpilih kemudian dilanjutkan dengan pembuatan desain secara digital pada perangkat lunak *Procreate*.

c. Tahap Pengembangan Imajinasi

Tahap pengembangan imajinasi tertuju pada kematangan konsep sebagai hasil evaluasi perbaikan atau peningkatan nilai dari pokok permasalahan yang ditemukan. Pada penciptaan ini, tahap pengembangan imajinasi dilakukan dengan pembuatan prototipe menggunakan *clay* dari desain terpilih. Pembuatan prototipe ditujukan guna mendapatkan

gambaran yang lebih nyata, sehingga desain yang dipilih sebagai karya yang akan diwujudkan terbayang lebih nyata secara bentuk dan ukurannya.

d. Tahap Pengerjaan

Tahap ini merupakan tahap mengimplementasikan keputusan-keputusan desain yang diperoleh dari sebuah konsep yang matang. Tahap pengerjaan merupakan proses perwujudan dari seluruh konsep menjadi karya bentuk 3 dimensi. Tahap ini terbagi menjadi beberapa proses yang mencakup proses persiapan alat dan bahan, proses pengolahan logam, proses pembentukan perhiasan, proses *finishing*, sampai karya siap dipajang atau dipamerkan. Dalam proses perwujudan ditemukan pengetahuan baru seperti kendala pada teknik pembuatan pamor atau motif pada logam hasil tempaan, sehingga dilakukan improvisasi teknik pengerjaan karya.

