

**RELIEF GRUP HIP-HOP HESHYO  
PADA KARYA KRIYA LOGAM**



**PENCIPTAAN**

oleh :

**Yoga Kurnia Wijaya**

**NIM 1812104022**

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA**

**JURUSAN KRIYA FAKULAS SENI RUPA DAN DESAIN**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2025**

**RELIEF GRUP HIP-HOP HESHYO  
PADA KARYA KRIYA LOGAM**



**PENCIPTAAN**

oleh :

Yoga Kurnia Wijaya

NIM 1812104022

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA  
JURUSAN KRIYA FAKULAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2025**

**RELIEF GRUP HIP-HOP HESHYO  
PADA KARYA KRIYA LOGAM**



**PENCIPTAAN**

Oleh :

Yoga Kurnia Wijaya

NIM 1812104022

Tugas Akhir Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelas Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya

2025

Tugas Akhir berjudul:

**Relief Grup Hip-Hop Heshyo pada Karya Kriya Logam** diajukan oleh Yoga Kurnia Wijaya, NIM 1812104022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90211**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 7 Januari 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji I

  
Dra. Titiana Irawani, M.Sn.

NIP. 19610874 198903 2 001 /NIDN. 0024086108

Pembimbing II/Penguji II

  
Gandar Setiawan, M.Sn.

NIP. 19891213 201903 1 015 /NIDN. 0013128905

Cognate/Penguji Ahli

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

NIP. 19740430 199802 2 001 /NIDN. 0030047406

Koordinator Prodi S-1 Kriya

  
Dr. Akhmad Nizam, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720828 200003 1 006/NIDN. 0028087208

Ketua Jurusan S-1 Kriya

  
Dr. Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19751019 200212 1 003/NIDN. 0019107504

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

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

NIP. 19701019 199903 1 001 /NIDN. 0019107005

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Karya ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri dan kedua orang tua saya yang saya sayangi.

Kedua orang tua saya adalah alasan bagi saya untuk tetap semangat dalam menjalani hidup.

### **MOTTO**

**“SEMANGAT DAN PANTANG MENYERAH DALAM BERPROSES”**





## 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 sepengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 7 Januari 2025

Penulis



Yoga Kurnia Wijaya

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT dengan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga dapat terselesaikannya Tugas Akhir yang berjudul “**Relief Grup Hip-Hop Heshyo pada Karya Kriya Logam**”, sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Sarjana (S-1) Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selama penulisan Tugas Akhir ini, banyak sekali arahan dan bimbingan, terutama dari pembimbing akademik dan pihak lain, baik diberikan secara langsung maupun lisan.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn., Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., MFA Dosen Wali yang telah mengarahkan selama masa perkuliahan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dra. Titiana Irawani, M.Sn. Dosen Pembimbing I Tugas Akhir yang telah membimbing dan memberi arahan dalam proses penciptaan Tugas Akhir ini.
6. Gandar Setiawan, M.Sn. Dosen Pembimbing II Tugas Akhir yang telah membimbing dan memberi arahan dalam proses penciptaan Tugas Akhir ini.
7. Dr. Alvi Lutfiani S.Sn., MFA Cognate Tugas Akhir yang telah memberi saran dan masukan pada tulisan dan karya.
8. Seluruh staf pengajar dan karyawan Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh staf Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Staf Akmawa Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Kedua orang tuaku tercinta yang telah selalu ada serta memberi semangat dan do'a setiap saat.
12. Kefin Bunga Saputri yang selalu memberikan semangat untuk segera menyelesaikan Tugas Akhir ini.

13. Adi *a.k.a Ezge* dan Kevin *a.k.a Growvio* selaku personil *Heshyo* yang selalu memberi dukungan.
14. Teman-teman KPK (kantin pojok kriya) yang selalu setia menjadi tempat berkeluh kesah.

Semoga bantuan dan semangat yang kalian berikan akan mendapat balasan yang lebih baik dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih banyak terdapat kekurangan sehingga dengan adanya kritik dan saran akan sangat membantu untuk perkembangan dalam penciptaan karya seni selanjutnya. Penulis berharap laporan ini dapat berguna bagi kita semua.

Yogyakarta, 7 Januari 2025

Penulis



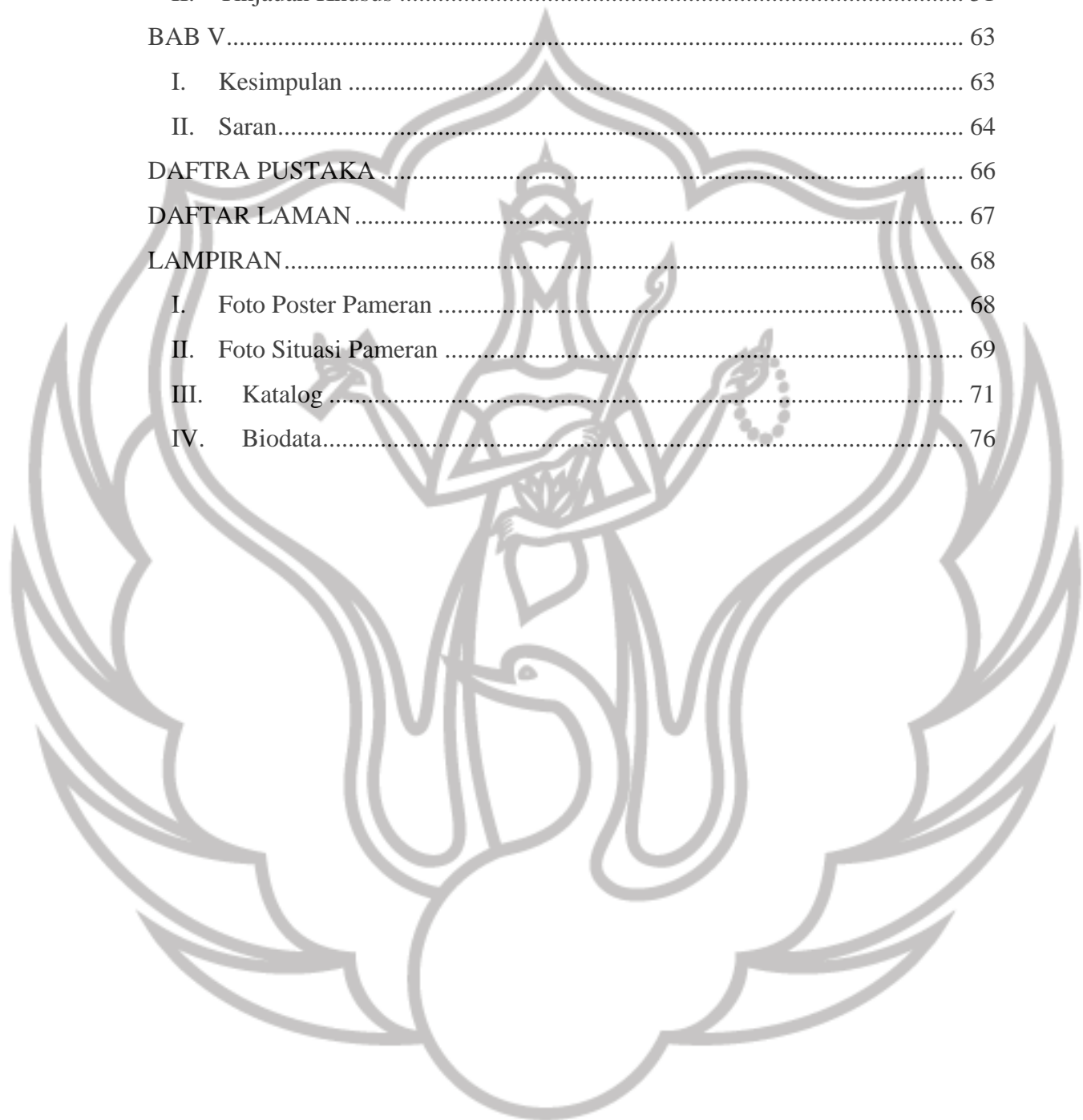
Yoga Kurnia Wijaya



## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I.....	1
I. Latar Belakang .....	1
II. Rumusan Penciptaan .....	3
III. Tujuan dan Manfaat.....	3
IV. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan.....	4
BAB II.....	6
I. Sumber Ide .....	6
II. Landasan Teori.....	9
BAB III .....	12
I. Data Acuan.....	12
II. Analisis Data Acuan.....	13
III. Rancangan Karya.....	15
IV. Proses Perwujudan .....	28
1. Alat dan Bahan .....	28
2. Teknik Pengerjaan .....	34
3. Proses Perwujudan .....	35
V. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	44
1. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 1 “Ngadeg Jejeg” .....	44
2. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 2 “kemaki” .....	45
3. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 3 “Wani Tampil” .....	46
4. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 4 “Bacut Lahir Lanang” .....	47
5. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 5 .....	48

6. Kalkulasi Biaya Pembuatan Keseluruhan Karya.....	49
BAB IV .....	50
I. Tinjauan Umum .....	50
II. Tinjauan Khusus .....	51
BAB V.....	63
I. Kesimpulan .....	63
II. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA .....	66
DAFTAR LAMAN .....	67
LAMPIRAN.....	68
I. Foto Poster Pameran .....	68
II. Foto Situasi Pameran .....	69
III. Katalog .....	71
IV. Biodata.....	76



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Alat yang Digunakan .....	28
Tabel 3. 2 Bahan yang Digunakan .....	31
Tabel 3. 3 Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 1 .....	44
Tabel 3. 4 Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 2 .....	45
Tabel 3. 5 Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 3 .....	46
Tabel 3. 6 Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 4 .....	47
Tabel 3. 7 Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 5 .....	48
Tabel 3. 8 Kalkulasi Biaya Pembuatan Keseluruhan Karya .....	49



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Perfome Hip-Hop .....	6
Gambar 2. 2 Grup Hip-Hop Heshyo .....	7
Gambar 2. 3 Karya Tatah Logam Relief .....	8
Gambar 2. 4 Tatah Logam .....	9
Gambar 3. 1 Grup Hip-Hop Heshyo .....	12
Gambar 3. 2 Perfome Hip-Hop .....	12
Gambar 3. 3 Karya Relief .....	13
Gambar 3. 4 Pahatan Logam .....	13
Gambar 3. 5 Sketsa Alternatif 1-3 .....	16
Gambar 3. 6 Sketsa Alternatif 4-7 .....	17
Gambar 3. 7 Sketsa Alternatif 8-9 .....	18
Gambar 3. 8 Sketsa Alternatif 10-11 .....	19
Gambar 3. 9 Sketsa Terpilih 1 .....	20
Gambar 3. 10 Sketsa Terpilih 2 .....	20
Gambar 3. 11 Sketsa Terpilih 3 .....	21
Gambar 3. 12 Sketsa Terpilih 4 .....	21
Gambar 3. 13 Sketsa Terpilih 5 .....	22
Gambar 3. 14 Desain Karya I .....	23
Gambar 3. 15 Desain Karya II .....	24
Gambar 3. 16 Desain Karya III .....	25
Gambar 3. 17 Desain Karya IV .....	26
Gambar 3. 18 Desain Karya V .....	27
Gambar 3. 19 Memotong Kuningan .....	36
Gambar 3. 20 Pembuatan Jabung .....	36
Gambar 3. 21 Proses Penempelan kuningan ke Jabung .....	37
Gambar 3. 22 Proses Penempelan Sketsa Jabung .....	38
Gambar 3. 23 Proses Memahat Kuningan .....	38
Gambar 3. 24 Proses Memahat Kuningan .....	39
Gambar 3. 25 Proses Memahat Kuningan .....	39
Gambar 3. 26 Proses Pelepasan Kuningan .....	40
Gambar 3. 27 Proses Pelepasan Kuningan .....	40
Gambar 3. 28 Proses Las .....	41
Gambar 3. 29 Proses Pengamplasan Logam .....	41
Gambar 3. 30 Proses Pencucian dengan Air .....	42
Gambar 3. 31 Proses Pewarnaan Menggunakan SN .....	42
Gambar 3. 32 Proses Sangling .....	43
Gambar 3. 33 Proses Finishing .....	43

## INTISARI

Grup Hip-hop Heshyo merupakan salah satu grup hip-hop yang ada di Yogyakarta. Personil grup Hip-hop Heshyo ini adalah anak ISI Yogyakarta inilah yang menjadi referensi dalam menciptakan kriya logam dengan bentuk cembung cekung relief, menggambarkan personil grup Hip-hop Heshyo yang sedang tampil di atas panggung. Motif tersebut disusun sedemikian rupa hingga tercapai karya logam dengan teknik pahat dengan tema relief grup hip-hop heshyo. Karya ini menggambarkan semangat personil Grup Hip-hop Heshyo. Melalui karya ini pembaca dan penikmat karya dapat memiliki pikiran positif tentang grup hip-hop heshyo.

Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan estetika dari Dharsono Sony Kartika dan Metode Penciptaan dari Gustami. Pada proses perwujudan karya metode pendekatan estetika digunakan dari awal pembuatan sketsa, kemudian pemilihan motif sebagai pokok utama dengan berdasarkan pertimbangan estetika dan maknanya. Metode penciptaan digunakan untuk mempertimbangkan pemilihan bahan, ukuran yang tepat dan akhirnya menimbulkan kesan di setiap karyanya. Proses perwujudan menggunakan bahan kuningan dengan teknik pahat, warna yang di gunakan dalam pembuatan karya ini yaitu dengan cairan kimia SN untuk memberikan warna gelap agar objek terkesan timbul. Finishing yang di aplikasikan pada karya adalah cat coating.

Hasil akhir dari penciptaan ini adalah 5 karya relief tatah logam dengan ukuran yang berbeda-beda. Karya logam ini berjudul (1) Ngadeg Jejeg 100cm x 65cm (2) Kemaki 55cm x 40cm (3) Wani Tampil 25cm x 30cm (4) Bacut Lahir Lanang 25cm x 30cm (5) Respati (ngresepke ati) 25cm x 30cm. Karya ini mempunyai warna yang masih mempertahankan warna dari kuning logam kuningannya tersendiri agar lebih elegan.

**Kata Kunci : Logam, Pahat Logam, Grup Hip-Hop Heshyo.**



## **ABSTRACT**

*Hip-hop group Heshyo is one of the hip-hop groups in Yogyakarta. The personnel of the Hip-hop Heshyo group is a child of ISI Yogyakarta, which is a reference in creating a metal craft with a convex concave relief shape, depicting the personnel of the Hip-hop Heshyo group performing on stage. The motif is arranged in such a way as to achieve a metal work with sculptural techniques with the theme of hip-hop heshyo group reliefs. This work illustrates the spirit of the Heshyo Hip-hop Group personnel. Through this work, readers and viewers can have positive thoughts about the heshyo hip-hop group.*

*The approaches used are Dharsono Sony Kartika's aesthetic approach and Gustami's method of creation. In the process of realising the work, the aesthetic approach is used from the beginning of sketching, then the selection of motifs as the main subject based on aesthetic considerations and meaning. The method of creation is used to consider the selection of materials, the right size and finally create an impression in each work. The embodiment process uses brass materials with sculptural techniques, the colour used in the making of this work is SN chemical liquid to give a dark colour so that the object seems to arise. The finishing applied to the work is paint coating.*

*The final result of this creation is 5 works of metal relief inlay with different sizes. These metal works are entitled (1) Ngadeg Jejeg 100cm x 65cm (2) Kemaki 55cm x 40cm (3) Wani Tampil 25cm x 30cm (4) Bacut Lahir Lanang 25cm x 30cm (5) Respati (ngresepke ati) 25cm x 30cm. This work has a colour that still retains the yellow colour of its own brass metal to make it more elegant.*

**Keywords: Metal, Metal Sculpture, Heshyo Hip-Hop Group.**

## BAB I PENDAHULUAN

### I. Latar Belakang

Musik *hip-hop* merupakan *genre* musik yang berasal dari Amerika Serikat pada tahun 1970-an (Shepard Fairey, 2017) Musik ini sering kali ditandai dengan penggunaan *beat* yang terus-menerus atau (*loop*) dan ketukan drum yang kuat. Musik *hip-hop* umumnya ditampilkan dengan rap atau vokal yang dibawakan dengan ritme dan pola yang khas. Musik *hip-hop* juga sering mengandung elemen-elemen dari berbagai *genre* musik seperti *funk*, *soul*, *jazz*, *rock*, *reggae*, dan elektronik. Selain sebagai *genre* musik, hip hop juga memiliki elemen budaya lainnya seperti tarian, seni grafis, dan *fashion* yang khas.

*Hip-hop* menjadi salah satu budaya populer di seluruh dunia termasuk di Indonesia, dengan pengaruh yang sangat besar pada industri musik. Banyak grup *hip-hop* yang lahir di Indonesia, dari sekian banyak grup *hip-hop* yang ada di Indonesia terdapat salah satu grup musik *hip-hop* di Yogyakarta. Grup tersebut bernama *Heshyo*, merupakan grup *hip-hop* yang terbentuk saat pandemi covid-19 di Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan personilnya adalah mahasiswa ISI Yogyakarta Fakultas Seni Rupa. *Heshyo* terdiri dari tiga personil yaitu Yoga (*keydoubleyou*), Adi (*ezge*), dan Kevin (*growvio*). Nama grup *hip-hop Heshyo* berasal dari celetukan Adi (*ezge*) yang berkata “*wes gek ayo*” dalam bahasa Indonesia berarti ajakan untuk segera melakukan sesuatu. Bisa juga dijabarkan dengan arti “*Hei Yo Whats Up Yo*”.

Sejatinya *Heshyo* memiliki tujuh lagu yang sudah dirilis. Ada tiga lagu yang sudah populer dengan judul *Fvck*, *Think*, dan *Back In*. Di setiap *performe Heshyo* menampilkan adegan yang kuat, enerjik agar pesan yang ada di dalam makna lagu *Heshyo* dapat tersampaikan kepada penonton. Dengan penampilan unik grup *Hip-hop Heshyo* diangkat sebagai sumber inspirasi dalam penciptaan karya kriya dengan teknik pahat logam.

Pada akhirnya seluruh personil menyetujui nama grup *hip-hop* tersebut dengan nama *Heshyo*. *Heshyo* terbentuk 15 September 2020. Grup *Heshyo* sering di undang untuk tampil di acara kampus Institut seni Indonesia Yogyakarta, hingga saat ini grup *hip-hop Heshyo* bisa tampil sampai luar kota. Para personil grup *hip-hop Heshyo* sering dianggap remeh oleh sebagian orang di sekitar kampus, karena dianggap tidak memiliki karya kriya dan lebih fokus pada karya musik. Oleh sebab itu *Heshyo* membuktikan dengan sebuah karya kriya dengan nuansa *hip-hop*.

Kriya adalah cabang seni rupa yang mengandalkan keterampilan, kreatif tangan dan ketelatenan dalam proses penciptaannya. Berjalannya waktu perkembangannya karya seni kriya tidak hanya dinilai fungsional tapi juga memiliki nilai estetis. Pahatan logam merupakan seni kerajinan tangan yang menggunakan bahan dasar logam, contohnya perak, emas, perunggu, aluminium, dan kuningan (Fendi Adiatmono, 2016) Produk yang dihasilkan seperti hiasan dinding, perhiasan, peralatan rumah tangga, dan alat musik gamelan. Karya yang dibuat penulis termasuk dalam seni kriya dua dimensi, yaitu karya seni yang mempunyai panjang dan lebar saja.

Ketertarikan sekaligus alasan penulis mengangkat grup *hip-hop heshyo* ke dalam karya pahat logam berbentuk relief, karena grup *hip-hop heshyo* merepresentasikan semangat anak muda dalam berekspresi melalui musik. *Hip-hop*, sebagai budaya modern, menjadi media yang relevan untuk menyuarakan isu sosial dan identitas generasi. Menggabungkan seni tradisional seperti pahat logam dengan konsep grup *hip-hop heshyo*. Karya ini bertujuan menciptakan harmoni antara seni kontemporer dan budaya lokal. Karya yang terbentuk relief ini di harapkan dapat memperkenalkan dan mengembangkan eksistensi grup *hip-hop heshyo* kepada masyarakat luas, sekaligus menjadi penghargaan atas kontribusi mereka dalam dunia musik. *Grup hip-hop heshyo* memberi banyak pelajaran bagi penulis agar semangat dan pantang menyerah dalam berproses. Penulis membuat karya ini dengan bentuk relief. Pembuatan karya seni logam ini berfungsi sebagai elemen dekorasi interior dengan menggunakan tema personil grup *hip-hop Heshyo* sebagai objek dekoratif. Pada proses perwujudan karya, teknik yang digunakan adalah pembuatan teknik pahat logam.

## II. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan uraian pada latar belakang penciptaan karya dengan judul “Relief Grup *Hip-Hop Heshyo* pada Karya Kriya Logam”, identifikasi yang di dapat adalah sebagai berikut.

- A. Bagaimana konsep penciptaan karya bertema Relief Grup *Hip-Hop Heshyo* pada Karya Kriya Logam?
- B. Bagaimana proses penciptaan karya bertema Relief Grup *Hip-Hop Heshyo* pada Karya Kriya Logam?
- C. Bagaimana hasil penciptaan karya bertema Relief Grup *Hip-Hop Heshyo* pada Karya Kriya Logam?

## III. Tujuan dan Manfaat

### A. Tujuan

1. Untuk menciptakan dan menerangkan konsep atau gagasan ide melalui karya bertema Relief Grup *Hip-Hop Heshyo* pada karya kriya logam.
2. Melakukan proses perwujudan karya bertema Relief Grup *Hip-Hop Heshyo* pada karya kriya logam.
3. Untuk mewujudkan konsep karya karya bertema Relief Grup *Hip-Hop Heshyo* pada karya kriya logam.

### B. Manfaat

1. Bagi penulis
  - a. Media untuk menuangkan ide dan kreatifitas kedalam karya seni.
  - b. Sebagai media untuk menanam dan motivasi agar lebih berkembang dalam bidang kriya.
  - c. Tolak ukur dalam penciptaan karya ukir logam.
2. Bagi lembaga pendidikan
  - a. Sumbagan pemikiran, inspirasi atau referensi untuk akivitas akademik atau kriyawan Indonesia dalam lingkup perguruan tinggi.
  - b. Menambahkan ragam tentang karya ukir logam.
3. Bagi masyarakat
  - a. Sumber ilmu dan menambah wawasan tentang grup *hip-hop Heshyo* melalui karya ini kepada masyarakat.



- b. Diharapkan dengan membuat karya tugas ini masyarakat mempunyai pikiran yang bebas dalam berkarya.

#### IV. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

Dalam penciptaan karya seni yang berjudul “Relief Grup *Hip-Hop Heshyo* pada Karya Kriya Logam” ini penulis menggunakan pendekatan sebagai berikut:

##### A. Metode Pendekatan

###### 1. Metode Estetika

menurut Dharsono Sony Kartika estetika yang berasal dari bahasa Yunani “*aisthetika*” berarti segala hal yang diserap oleh panca indera. Penggunaan kata estetika berbeda dengan “filsafat keindahan” karena estetika kini tidak lagi menjadi permasalahan filsafi. Masalah-masalah estetika pertama, pernyataan kritis yang menggambarkan, menafsirkan, atau menilai karya khas. Kedua pernyataan yang sangat bersifat umum oleh para ahli memberikan ciri khas genre. Ketiga tentang keindahan (Dharsono Sony Kartika 2004)

Ilmu estetik adalah pengalaman yang dirasakan oleh penonton atau penikmat karya. Estetika dalam arti keindahan. Definisi keindahan memberitahu orang untuk mengenali, dan memahaminya. Nilai estetis seperti warna, bentuk dan komposisi sudut pandangnya sangat diperhatikan dalam pembuatan karya dengan tema grup *hip-hop Heshyo* dalam Relief tatah logam.

##### B. Metode Penciptaan

Metode penciptaan ini digunakan untuk berproses dalam menciptakan karya agar hasil lebih maksimal sesuai yang di harapkan. Menurut SP. Gustami untuk pembuatan sebuah karya seni kriya metode yang digunakan eksplorasi, perancangan, dan perwujudan inilah penjelasannya:

###### 1. Metode Eksplorasi

Metode Eksplorasi digunakan mencari *refrensi* data lalu dikembangkan menjadi ide baru atau bentuk baru. Penulis harus pintar menggali sumber ide dengan cara identifikasi dan perumusan masalah, mengumpulkan data dan *refrensi*, lalu memikirkan bagaimana konsep



dan pemecahan masalahnya lalu hasil analisis tersebut akan dipakai sebagai dasar perancangan karya seni nantinya (Gustami SP. 2004).

## 2. Metode Perancangan

Metode ini mempunyai tahap perancangan, penulis menuangkan ide atau gagasan. Kreatif sketsa sangat dibutuhkan untuk menjadi acuan proses pembuatan karya logam, dan sketsa ini akan di tuangkan ke karya dengan wujud nyata (Gustami SP. 2004).

## 3. Perwujudan

Proses ini sangat penting bertujuan mengetahui persiapan semuanya untuk kesesuaian gagasan dengan hasil perwujudan , proses perwujudan ini dilakukan dengan tahap pembuatan desain atau sketsa yang sudah jadi. Lalu siapkan jabung setelah jabung sudah siap plat logam di letakkan di atas jabung, sketsa yang sudah jadi tadi di tempel di atas plat logam kuning menggunakan lem. Kemudian siapkan peralatan tatah lalu tatah logam sesuai sketsa yang sudah di tentukan, jika sudah di anggap selesai panaskan logam kuning dengan *torch* untuk memisahkan logam dengan jabung. Proses selanjutnya bersihkan logam kuning dari jabung yang masih menempel dengan sikat besi. Kemudian cuci logam dengan cairan hel dan air asam agar warna dari plat logam kuning lebih terlihat. Proses pewarnaan selanjutnya dioles dengan cair SN (Sulfida natrium) dengan tujuan agar bidang yang terlihat dalam menjadi lebih gelap. Proses *finishing* logam kuning yang sudah selesai sesuai keinginan di poles menggunakan *watu ijo* agar lebih mengkilap proses terakhir di *clear*. Hasil dari proses perwujudan ini berbentuk karya relief.