

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **I. Kesimpulan**

Laporan ini berjudul *Relief Grup Hip-hop Heshyo pada Karya Kriya Logam*, yang menggambarkan proses penciptaan karya seni pahat logam bertema grup Hip-hop Heshyo. Dalam penciptaannya, karya ini melalui berbagai tahapan mulai dari penggalian ide hingga penyelesaian, dengan mempertimbangkan aspek estetika dan edukasi untuk masyarakat. Penciptaan seni ini bertujuan untuk mengenalkan grup Hip-hop Heshyo sebagai bagian dari budaya urban yang memiliki nilai seni dan sosial. Setiap tahap pengerjaan, baik pada karya seni estetika maupun seni terapan, menghadirkan tantangan tersendiri. Tantangan tersebut meliputi eksplorasi ide dan gagasan, pengelolaan waktu, pemilihan bahan yang sesuai, penerapan teknik pengerjaan yang tepat, hingga proses penyelesaian atau finishing. Di antara semua tahapan, proses menemukan ide menjadi bagian yang paling penting. Hal ini memerlukan pertimbangan matang agar karya yang dihasilkan tidak hanya indah secara visual, tetapi juga dapat menyampaikan pesan yang bermakna kepada masyarakat. Melalui penciptaan karya seni ini, nilai-nilai budaya Hip-hop yang diwakili oleh grup Heshyo dapat diabadikan dan dikenalkan kepada publik dengan cara yang kreatif dan inovatif.

Proses penciptaan karya ini diawali dengan penerapan teknik pahat logam yang memanfaatkan tren modern serta pendekatan estetika sebagai elemen utama keindahan. Metode penciptaan yang digunakan oleh penulis mencakup tiga tahapan utama, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Tahap awal dimulai dengan pengumpulan data sebagai acuan yang relevan dengan tema karya. Data ini kemudian dianalisis secara mendalam untuk menentukan konsep yang sesuai. Selanjutnya, dilakukan perancangan karya melalui pembuatan sketsa alternatif dan model bentuk yang akan diwujudkan. Sketsa yang terpilih menjadi dasar dalam tahap perancangan detail. Pada tahap perwujudan, proses dimulai dengan membuat desain berdasarkan sketsa yang telah ditentukan. Desain ini kemudian dipindahkan ke logam kuningan sebagai medium utama.

Teknik pahat logam diterapkan untuk membentuk motif sesuai desain. Pewarnaan dilakukan menggunakan bahan SN sesuai dengan perencanaan awal, dan tahap terakhir adalah *finishing* untuk memastikan hasil karya memiliki detail yang halus dan tampilan yang profesional.

Karya yang dihasilkan menjadi 5 karya dengan ukuran yang berbeda-beda. Karya 1 ukuran 100cm x 65 cm, karya 2 ukuran 55 cm x 40 cm, karya 3 ukuran 25 cm x 30 cm, karya 4 ukuran 25 cm x 30 cm, dan karya 5 ukuran 25 cm x 30 cm. Pola penyusunan motif pahat logam pada logam kuningan ini didominasi dengan motif utama para personil Grup *hip-hop Heshyo*. Motif utama pada personil grup *hip-hop Heshyo* divisualisasikan dengan bentuk yang telah pikirkan secara matang dan dikembangkan lagi ke dalam media logam kuningan dan mempertimbangkan nilai estetis. Logam kuningan selanjutnya, di warna menggunakan SN dan di poles agar mendapatkan warna kuning mengkilap. Setelah dirasa karya tidak ada kurangnya karya siap di pameran nantinya.

## II. Saran

Dalam proses pembuatan karya seni logam dengan menggunakan teknik tatah logam ini tentunya tidak lepas dari kendala, hambatan dan tantangan yang dilewati penulis. Kendala yang harus dijalani melewati kesabaran, dan ketelitian merupakan hal yang sangat diutamakan mulai dari awal proses sampai akhirnya. Dalam pembuatan rancangan karya membutuhkan ketelitian dalam pembuatan desain, dalam memahat plat kuningan hingga *finishing* membutuhkan kesabaran yang ekstra, karena plat kuningan teksturnya lebih keras daripada tembaga. Khususnya dalam proses pemahatan dan pewarnaan. Saat proses mendesain perlu memperhatikan teknik agar garis dan pola dapat sesuai apa diinginkan hingga *finishing*. Tantangan lainnya pada proses pewarnaan yaitu menggradasi agar bentuk relief terlihat hidup. Dan proses pewarnaan pada kaset membutuhkan ketelitian karena harus menutup bagian yang tidak akan di warna hitam.

Pada tahap pembuatan desain, ketelitian dan pengawasan terhadap kesesuaian pola menjadi langkah utama untuk memastikan hasil yang presisi. Proses pemahatan dilakukan secara bertahap menggunakan alat dengan tingkat

ketajaman tinggi untuk mengatasi kekerasan material kuningan. Pewarnaan dilakukan dengan hati-hati, menggunakan teknik gradasi untuk menciptakan efek hidup pada relief, sementara masking tape digunakan untuk melindungi bagian tertentu yang tidak akan diberi warna hitam. Dengan menerapkan solusi-solusi inovatif di setiap tahapan, karya seni logam dengan teknik tatah logam pada media kuningan berhasil diwujudkan dengan kualitas tinggi, baik secara teknis maupun estetis.

Pada proses perwujudan pada karya logam ini memakan waktu yang tidak sebentar perancangan konsep dan desain serta proses perwujudan fisik karya. Permasalahan proses pembuatan karya merupakan pembelajaran penting untuk penulis dan menambah wawasan pengalaman. Adapun saran yang berkaitan dengan penciptaan karya tugas akhir ini penulis memperbanyak sumber ide dan data acuan sebagai bahan referensi dalam penciptaan karya seni ini.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Akhyar. (2022). *Buku Ajar Proses Penggerjaan Logam*. Yogyakarta: Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Adiatmono, F. (2016). *Kriya Logam: Pengantar, Teknik, dan Untaian Metodologis*. Yogyakarta: Deepublish.
- Gustami, S. P. (2004). *Proses Penciptaan Seni Kriya, “Untaan Metodologis”*. Yogyakarta: Program Penciptaan Seni Pasca Sarjana, ISI Yogyakarta.
- Irawan, B. (2013). *Dasar-dasar Desain Untuk Arsitektur, Interior-Arsitektur, Seni Rupa, Desain Produk Industri dan Desain Komunikasi Visual*. Jakarta.
- Kartika, D. S. (2007). *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Love, G. (1983). *Teori dan Praktek Kerja Logam*. Jakarta: Erlangga.
- Marzuki. (2014). *Java Beat In The Big Apple*. Jakarta.
- Rahardja, I. (2008). *Berharap Hip Hop*. Jakarta: GagasMedia.
- Setiawan, D. (2022). *Seni Kriya Nusantara*. Jakarta: Cahya Ghani Recovery.
- Fairey, S. (2017). *Chuck D Presents This Day in Rap and Hip-Hop History*. New York: Hachette Books.
- Ursula, D. (2019). *Hip Hop Around the World: An Encyclopedia*. America.