

**BENTUK TUGU YOGYAKARTA DALAM KARYA MABEL
INTERIOR KRIYA KAYU**



PENCIPTAAN

Akhmad Zaka Ghifari

NIM : 1511856022

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

2020

**BENTUK TUGU YOGYAKARTA DALAM KARYA MABEL
INTERIOR KRIYA KAYU**



PENCIPTAAN

Oleh :

Akhmad Zaka Ghifari

NIM : 1511856022

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai salah Satu Syarat Untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang

Laporan Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

BENTUK TUGU YOGYAKARTA DALAM KARYA MABEL KRIYA KAYU diajukan oleh Akhmad Zaka Ghifari nim : Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan dihadapan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal

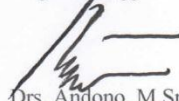
Pembimbing I/Anggota



Sumino, S.Sn., M.A.
NIP 19670615 199802 1001
Pembimbing II/Anggota



Arman, S.Sn., MA.
NIP/197710182003121010
Cognate/Anggota



Drs. Andono, M.Sn.

Ketua Jurusan Kriya/Ketua

Program Studi S-1 Kriya seni/Anggota



Dr. Ir. Yulriawan, M.Hum.
NIP 19620729 199002 1 001

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M. Hum.
NIP 1959082 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana di suatu Penguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan penulis 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, 22 Februari 2020

Akhmad Zaka Ghifari

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya yang selalu melimpah. Sehingga Tugas Akhir karya seni kriya yang merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Seni dapat diselesaikan dengan baik.

Penulisan laporan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat selesai atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Mukhamad Agus Burhan, M. Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M. Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Ir. Yulriawan, M.Hum., Ketua Jurusan Kriya dan Ketua Progam Studi S-1 Kriya Seni Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Budi Hartono, S.Sn., M.Sn. Dosen wali
5. Sumino, S.Sn., M.A., Dosen Pembimbing I yang selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini telah banyak memberikan bimbingan, suport serta kritik dan saran.
6. Aruman, S.Sn., M.A. Dosen Pembimbing II, yang telah membimbing, mensupport serta memberikan kritik dan saran hingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini sampai selesai.
7. Drs. Andono, M.Sn. *Cognate* yang telah membimbing dan memberikan kritik serta sarannya sehingga penulis dapat menyempurnakan laporan ini dengan lebih baik.
8. Segenap Dosen dan Karyawan Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah menyediakan buku-buku untuk referensi dalam berkarya.
10. Kedua orang tuaku Bapak Rusidi dan Ibu Sartini yang telah banyak membantu baik materi maupun non materi serta dukungan dan dorongan sehingga Tugas Akhir Karya Seni ini dapat diselesaikan.
11. Kakaku Annisa Nurul Ghifari S.T.P dan adiku Miftakhul Norma Lita S.P kakak iparku Hendra Gunawan S.P.d tanteku Rustinah S.P.d dan adeku Anabawi Medina

yang telah membimbing dan membantu penulis hingga terwujudnya Tugas Akhir ini

12. Pak Parto, Pak Jaswadi, Studio Belakang (Mas Budi, mas Arok, Ranu, Bilal, Mandra, Gilang), Angkatan 2015, 2016, 2019 dan semua teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terima kasih atas segala bantuan kalian.

Serta semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang telah membantu dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya.

Penulis menyadari, dalam penulisan ini masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan. Untuk itu diharapkan kritik serta sarannya demi kesempurnaan penulisan ini dan karya-karya yang akan datang.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan.....	3
C. Tujuan Manfaat.....	3

C. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	4
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	8
A. Sumber Penciptaan.....	8
B. Landasan Teori	10
1. Tinjauan Tugu Yogya.....	11
2. Tinjauan Argonomi	13
3. Tinjauan Estetika.....	14
BAB III. PROSES PENCIPTAAN.....	16
B. Data Acuan	16
C. Analisis	22
D. Rancangan Karya.....	24
1. Sketsa Alternatif.....	25
2. Sketsa Terpilih	29
3. Analisis sketsa terpilih	34
4. Gambar Kerja	36
E. Proses Perwujudan.....	46
1. Bahan.....	46
2. Alat.....	51
3. Teknik Pengerjaan.....	53
F. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	61
BAB IV. TINJAUAN KARYA	67
A. Tinjauan Umum	69
B. Tinjauan Khusus	71

BAB V. PENUTUP	76
DAFTAR PUSTAKA	78
WEBTOGRAFI	79

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Kalkulasi Biaya Bahan karya pertama	61
Tabel 2 : Kalkulasi Biaya Bahan karya kedua.....	62
Tabel 3 : Kalkulasi Biaya Bahan karya ketiga.....	63
Tabel 4 : Kalkulasi Biaya Bahan karya keempat.....	64
Tabel 5 : Kalkulasi Bahan karya kelima.....	65
Tabel 6 : Rincian Biaya Bahan Utama	68
Tabel 7 : Rincian bahan perekat	68
Tabel 8 : Rincian bahan pendukung.....	68
Tabel 9 : Rincian Bahan <i>Finishing</i>	67
Tabel 10 : Rekapitulasi Keseluruhan Biaya.....	67
Tabel 11 : Rekapitulasi Biaya Karya	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tugu Yogyakarta	7
Gambar 2. Tahap Perwujudaan	17

Gambar 3. Prasasti Tugu	18
Gambar 4. Leatering woodart.....	18
Gambar 5. Lampu hias	19
Gambar 6. Meja kecil	19
Gambar 7. Kursi santai	20
Gambar 8. Kaki meja.....	20
Gambar 9. Lemari kayu	21
Gambar 10. Lemari kaca	21
Gambar 11. Panel kayu.....	22
Gambar 12. Panel kayu ukir	22
Gambar 13 Sketsa Alternatif 1	26
Gambar 14. Sketsa Alternatif 2	26
Gambar 15 Sketsa Alternatif 3	27
Gambar 16 Sketsa Alternatif 4	27
Gambar 17. Sketsa Alternatif 5	28
Gambar 18. Sketsa Alternatif 6	28
Gambar 19. Sketsa Alternatif 7	29
Gambar 20. Sketsa Alternatif 8	29
Gambar 21. Sketsa Alternatif 9	29

Gambar 22. Sketsa Alternatif 10	29
Gambar 23. Sketsa Alternatif 11	29
Gambar 20. Sketsa terpilih panel karya.....	30
Gambar 24. Sketsa terpilih lampu gantung	31
Gambar 25. Sketsa terpilih kursi meja.....	32
Gambar 26. Sketsa terpilih lemari rak	33
Gambar 27. Sketsa terpilih kursi santai	34
Gambar 28. Gambar prespektif panel karya	35
Gambar 29. Gambar kerja panel karya.....	36
Gambar 30. Gambar prespektif lampu hias.....	37
Gambar 31. Gambar kerja lampu hias	38
Gambar 32. Gambar prespektif meja santai.....	39
Gambar 33. Gambar kerja meja santai	40
Gambar 34. Gambar prespektif Rak buku.....	41
Gambar 35. Gambar kerja Lampu Gantung	42
Gambar 36. Gambar prespektif kursi santai.....	43
Gambar 37. Gambar kerja kursi santai	44
Gambar 38. Kayu jati Belanda	45

Gambar 39. Kayu mahoni.....	45
Gambar 40. tiner.....	46
Gambar 41. Epoxy Alfagliss	46
Gambar 42. Impru Melamin Clear.....	46
Gambar 43. Epoxy glue dan Lem aliphantic	47
Gambar 44. Lem G.....	47
Gambar 45. Paku dan baut.....	48
Gambar 46. Lem neo kuning.....	48
Gambar 47. Cap lampu	48
Gambar 48. Pen kaca dan kaca	49
Gambar 49. Lampu Led strip	49
Gambar 50. kabel	49
Gambar 51. Pahat kayu	50
Gambar 52. Gerindra dan ganden.....	50
Gambar 53. Klem F dan klem panjang.....	50
Gambar 54. Bor dan ketam	51
Gambar 55. Gergaji serkel dan jigshaw.....	51
Gambar 56. Kompresor dan spray gun.....	51
Gambar 57. Proses pembuatan sketsa.....	52

Gambar 58. Proses pembuatan desain di corel	53
Gambar 59. Proses pembuatan sketsa di kertas.....	53
Gambar 60. Proses pemilihan kayu	53
Gambar 61. Proses pemotongan menggunakan circle	54
Gambar 62. Proses pengetaman dengan grinder	54
Gambar 63. Proses penyambungan kayu.....	54
Gambar 64. Proses pembuatan konstruksi	55
Gambar 65. Proses pemindahan gambar desain ke kayu.....	55
Gambar 66. Proses pemotongan menggunakan mesin scroll	55
Gambar 67. Proses pembuatan ukiran	56
Gambar 68. Proses pengamplasan	56
Gambar 69. Proses perakitan	56
Gambar 70. Evaluasi pada karya	57
Gambar 71. Proses pembentukan dengan scroll panjang	57
Gambar 72. Proses pengeburan	57
Gambar 73. Proses finishing pewarnaan	58
Gambar 74. Proses pengamplasan finishing	58
Gambar 75. Proses penyemprotan melamine	58
Gambar 76. Proses <i>penyemprotan clear</i>	59

INTISARI

Penciptaan karya seni dilakukan melalui proses yang kompleks. Bentuk Tugu Yogyakarta dalam mebel kriya kayu sebagai sumber inspirasi karya seni, memiliki fungsi paling penting yaitu makna yang terkandung dalam Tugu. Selain maknanya juga menggambarkan raja dan rakyat yang hidup rata, tidak memandang derajat ataupun pangkat. Dalam tubuh manusia terdapat banyak macam tulang dan memiliki fungsi masing-masing. Semoga dengan karya ini bisa membuat masyarakat lebih memahami filosofinya yang akan di visualkan di dalam mebel kayu.

Dalam proses penciptaan mebel berbentuk Tugu Yogyakarta ini menggunakan metode penciptaan konsep tiga pilar dari SP.Gustami yaitu. Eksplorai, perancangan, dan Perwujudan. Landasan teori yang digunakan dalam proses penciptaan karya ini menggunakan landasan teori ergonomis dan teori estetika.

Hasil dari karya seni kriya kayu ini berupa karya yang sepenuhnya mengambil ide dari bentuk Tugu Yogyakarta. Secara keseluruhan pembuatan karya ini mengeksplor bentuk Tugu Yogyakarta menjadi karya kriya yang kreatif, dalam bentuk mebel antara lain karya tiga dimensi, kursi santai, meja, rak buku dan lampu gantung. Secara tekstual karya tersebut dari bentuk kerangka manusia pada mebel kayu ini, sehingga dapat mewakili representasi dari pengalaman estetis yang ada.

Kata kunci : *Tugu Yogyakarta, Mebel*

ABSTRAK

Artwork is done through complex processes. The form of Tugu Yogyakarta in wood crafts as a source of inspiring artwork, has the most important function is the meaning contained in the monument. Besides the meaning also describes the king and the people who live flat, regardless of degree or rank. In the human body there are many kinds of bones and have their own functions. Hopefully with the work II can make the community better understand the philosophy. That will be visualized in wooden furniture.

In the process of creating furniture in the form of Tugu Yogyakarta is using methods of creation concept three pillars of SP. Gustami is. Explorai, design, and embodiment. The foundation of the theory used in the process of creating this work uses a foundation ergonomic theory, aesthetic theory. The result of wood craft works is a work that fully takes the idea of the form of Tugu Yogyakarta. Overall the mention of this work explores the shape of Tugu Yogyakarta into a creative craft, in the form of furniture, such as three-dimensional work, chairs, tables, bookshelves and chandeliers. Textual this work from the form of manuisa in this wooden furniture, so it can represent the representation of the existing aesthetic experience.

Keywords: Yogyakarta monument, furniture

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebenarnya seni kriya itu sendiri ditujukan sebagai karya yang dilakukan seseorang, dengan keterampilan dalam mengekspresikan semua karya pasti pernah berekspresi. Dalam hidup kita perlu berekspresi dalam mengungkapkan sebuah rasa yang baik itu rasa senang, sedih, ragu, gundah, marah, kecewa, bosan, kesal, bangga, cinta dan lain-lain. Manusia perlu berekspresi dalam meluapkan perasaannya. Bukan hanya perasaannya saja, tetapi juga mengungkapkan pemikirannya, gagasan, ide, yang bisa untuk memecahkan suatu permasalahan yang sedang di hadapi supaya mendapatkan solusi yang kemudian dikerjakan dalam bentuk karya nyata.

Setiap orang dalam pembuatan karya selalu di landasi dengan latar belakan ataupun alasan mengenai kenapa orang membuat karyanya. Latar belakang yang dibuat selalu berbeda antara orang satu dengan yang lain, latar belakang berbeda disebabkan oleh bagaimana pengalaman yang dimiliki oleh orang yang akan membuatnya. Pengalaman tersebut dituangkan menjadi sebuah ide yang merupakan salah satu gagasan pokok yang datang dari luar maupun dalam diri orang itu sendiri. Karya seni sebagai ungkapan batin yang dinyatakan dalam bentuk rupa, gerak, nada atau bentuk-bentuk lain yang mempesona penciptanya sendiri maupun orang lain yang menerimanya. Karya seni yang dibuat selalu disertai dengan pesan-pesan maupun informasi yang ingin di ungkapkan oleh orang melalui karya yang dibuat. (Denis Lombarth dalam Prof Sp Gustami 2002)

Dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini, penulis menggunakan Ikon yang ada di kota Yogyakarta karna mengingatkan berbagai banyak peristiwa. Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) adalah wilayah tertua kedua di *Indonesia* setelah *Jawa Timur*, yang dibentuk oleh pemerintah negara bagian Indonesia. Daerah setingkat Provinsi ini juga memiliki status istimewa atau otonomi khusus. Status ini merupakan sebuah warisan dari zaman sebelum kemerdekaan. *Kesultanan Yogyakarta* dan juga *Kadipaten Paku Alaman*, (Ni'matul Huda, 1964:131). Kota Yogyakarta di angkat dalam penelitian ini karena banyak hal yang dapat di jadikan pelajaran dari kota Yogyakarta, salah satunya adalah

Ikon kota Yogyakarta. Menurut penulis, masih banyak masyarakat belum memahami tentang ikon. Bisa disebabkan karena Ikon di Yogyakarta itu terlalu abstrak atau terlalu banyak. Maka di sini penulis mengangkat Ikon Tugu Yogyakarta, yang terletak di pusat kota Yogyakarta. Tugu Yogyakarta merupakan simbol atau Ikon kota Yogyakarta. Di setiap sudut dan sisi dari tugu ini memiliki arti tersendiri, Memiliki keindahan dari segi interior, pemilihan warna, hingga filosofi di setiap sisinya. Jika dilihat dari satelit atau google map, Tugu Yogyakarta sejajar lurus dengan Merapi, Keraton Yogyakarta, kandang Munjangan Kerapyak, dan pantai selatan. Tugu Yogyakarta memiliki bentuk yang memanjang dan tidak terlalu besar di bagian diameternya. Di setiap sisi Tugu terdapat prasasti atau logo yang memiliki arti tersendiri, salah satu filosofinya yaitu menggambarkan raja dan rakyat yang hidup sejahtera dan tidak membedakan satu dengan yang lainnya. Kutipan filosofi tersebut merupakan salah satu alasan penulis mengangkat Tugu Yogyakarta. Agar masyarakat tidak lagi saling membedakan derajat mereka, dan untuk anak generasi sekarang lebih menghargai cagar budaya tersebut, dan yang ada di sekitar Yogyakarta, tidak merusak, dan tidak menodai kota ini dengan tindakan kekerasan, lalu lebih memahami filosofinya agar saling menghormati satu dengan yang lainnya.

Kata mebel dalam bahasa Inggris di terjemahkan menjadi furniture. Istilah “mebel” digunakan karena sifat bergerak atau mobilitasnya sebagai barang lepas di dalam ruangan. Kata mebel berasal dari bahasa Perancis yaitu maubel, atau bahasa Jerman yaitu mobil. Pengertian mebel secara umum adalah benda pakai yang dapat di pindahkan berguna bagi kegiatan hidup manusia, mulai dari duduk, tidur, bekerja, makan, bermain dan sebagainya, yang memberi kenyamanan dan keindahan bagi pemakainya. (Baryl, 1977:26)

Pada laporan penciptaan ini dengan judul “Bentuk Tugu Yogyakarta dalam karya mebel interior kriya kayu sebagai Penulis akan menggabungkan kedua bentuk yang latar belakangnya berbeda antara Tugu Yogyakarta, Prodak Mebel Kayu yang akan menjadi satu dalam karya Tugas Akhir seni kriya kayu tiga dimensi. Penulis membuat karya seni tiga dimensi yang berfungsi sebagai penghias interior dalam ruangan khusus pada ruang tamu. Tidak hanya berfungsi sebagai penghias ruang saja, tetapi karya yang akan dibuat juga mempunyai fungsi seperti tempat duduk, meja, rak buku serta penghias dinding

yang kosong pendukung pada ruang tamu lainnya namun tetap dalam satu konsep yang sama.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang penciptaan, dapat ditarik beberapa rumusan permasalahan yang terkait dengan penciptaan karya, yaitu:

1. Bagaimana penciptaan karya dengan sumber Ikon Tugu yang mudah untuk di pahami?
2. Bagaimana visualisasi Tugu Yogyakarta yang berbentuk mebel kayu?
3. Bagaimana karya yang di hasilkan?

C. TUJUAN

Tujuan penciptaan karya ini adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan karya kriya kayu dengan bentuk Tugu Yogyakarta sebagai sumber ide penciptaan mebel kayu.
2. Menciptakan karya seni kriya kayu fungsional ekspresi dari Tugu Yogyakarta
3. Mengeksplorasi bentuk Tugu Yogyakarta pada mebel kayu yang ergonomis, unik dan indah dari segi visual.

MANFAAT

Manfaat yang ingin dicapai dalam pembuatan karya ini adalah:

1. Menambah wacana baru bagi penciptaan karya seni kriya kayu.
2. Meningkatkan kreativitas dalam menciptakan karya mebel dalam konsep Tugu Yogyakarta
3. Diharapkan karya yang ditampilkan dalam Tugas Akhir ini dapat diterima, dinikmati oleh masyarakat ataupun pecinta seni.
4. Diharapkan dapat dijadikan sumbangan pemikiran alternatif untuk tumbuhnya desain baru atau sebagai referensi dalam pembuatan karya seni kriya kayu bagi perkembangannya.

1. Metode Pendekatan

A. Metode pendekatan Ergonomi

Ergonomi berkonsentrasi pada desain alat-alat dan dengan ekstensi dari lingkungan bagi manusia secara umum. Maka untuk mendefinisikan ergonomi sebagai ilmu yang terkait dengan pekerjaan atau sebagai ilmu yang terkait dengan desain, merupakan hal yang sama. Ergonomi adalah suatu studi mengenai aspek-aspek manusia dalam lingkungan kerja yang ditinjau dari fisiologi, anatomi, psikologi, manajemen dan perancangan. Ergonomi berhubungan pula dengan optimasi, efisiensi, kesehatan, keselamatan dan kenyamanan manusia di tempat kerja. Pekerjaan mengaplikasikan teori, prinsip, data dan metode dalam mendesain dengan tujuan mengoptimalkan keberadaan manusia dan keseluruhan dalam suatu sistem (Nurmianto,2003:1). Dalam menciptakan karya fungsional dengan menyesuaikan antara bentuk, fungsi dan kenyamanannya serta ergonomi ini berdoman pada antropometri “menyesuaikan ukuran tubuh manusia dengan fungsi benda, agar nyaman saat dipakai, dan kesesuaian ukuran benda dengan ruangan” (Marizar,2005:118).

Antropometri adalah suatu kumpulan data numerik yang berhubungan dengan karakteristik tubuh manusia berupa ukuran, bentuk, dan kekuatan serta penerapan dari data tersebut untuk penanganan masalah desain. Penerapan data antropometri ini akan dapat dilakukan jika tersedia nilai mean (rata-rata) dan SD (standar deviasi) dari suatu distribusi normal, dan distribusinormal tersebut dapat ditandai dengan adanya nilai mean (rata-rata) dan SD (standar deviasi). (Nurmianto,2003:3)

Antropometri berasal dari kata anthro yang berarti manusia dan, metri yang berarti ukuran. Secara definitif antropometri dapat dinyatakan sebagai satu studi yang berkaitan dengan pengukuran dimensi tubuh manusia, karena manusia pada dasarnya akan memiliki bentuk, ukuran tinggi dan lebar badan dan sebagainya. Antropometri secara lebih luas akan digunakan sebagai pertimbangan ergonomi dalam proses perancangan (*design*) produk maupun sistem kerja yang memerlukan interaksi manusia. Data antropometri akan di aplikasikan secara lebih luas antara lain dalam hal Perancangan areal kerja (work station). (Sritomo, 2008),

1. Perancangan peralatan kerja seperti mesin equipment perkakas (tools) dan peralatan yang sejenisnya.
2. Perancangan produk-produk konsumtif seperti pakaian, kursi, meja, dan sebagainya.
3. Perancangan lingkungan kerja fisik.

Antropometri yang digunakan pada karya fungsional ini antropometri orang Indonesia dengan ukuran tinggi tubuh 160-185 cm, berat tubuh 55-70 kg. Dengan produk mebel dengan ukuran Tinggi meja yaitu 40-50 cm dengan panjang dan lebar menyesuaikan, dan panjang dudukan kursi 45 cm, lebar 45 cm dan tinggi kursi 40-50 cm serta kemiringan sandaran kursi 110°.

Penciptaan karya seni ini juga mengacu pada teori pendukung dari Bruce Archer, yaitu teori Kenji Ekun mengenai estetika sebuah desain. Menurut Kenji Kun Karya fungsional itu tidak hanya terpaku pada kesederhanaan bentuk, tetapi juga lebih terarah pada karya-karya yang menarik dan indah secara visual, dan dapat dipakai dan nyaman oleh orang yang menggunakannya (Eddy S. Marizar, 2005:18). Teori tentang desain ini tersebut sebagai acuan berkarya seni berfungsional praktis yang memiliki nilai estetika tersendiri

B. Metode Pendekatan Estetis

Pendekatan Estetis adalah pendekatan dengan mengutamakan keindahan pada karya yang telah dibuat. Keindahan yang ditampilkan terdiri dari bentuk Tugu Yogyakarta yang sudah di ubah menjadi karya yang memiliki fungsional yang di wujudkan secara “menyatu, selaras, seimbang, sehingga membentuk objek yang memiliki perbandingan dengan bentuk.” (Dharsono, 2007:63). Pendekatan ini berisikan dan berdasarkan uraian-uraian estetis yang selanjutnya divisualisasikan dalam bentuk karya. Ada tiga ciri yang menjadi sifat-sifat membuat indah dari benda-benda estetis, adalah:

- a. *Unity* (kesatuan), merupakan benda estetis ini tersusun secara baik atau sempurna bentuknya.
- b. *Complexity* (kerumitan), benda estetis atau karya yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan kaya akan isi maupun unsur-unsur yang berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus.
- c. *Intensity* (kesungguhan), suatu benda estetis yang baik harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong. Tak menjadi soal kualitas apa yang dikandungnya (misalnya suasana suram atau gembira, sifat lembut atau kasar) asalkan merupakan sesuatu yang intensif atau sungguh-sungguh.

2. Metode Penciptaan

Proses penciptaan karya seni ini melalui beberapa tahapan. Tahapan-tahapan tersebut tersusun secara berurutan dan menggambarkan suatu proses penciptaan yang teratur. Untuk itu di perlukan pendekatan atau acuan metode yang sebanding dengan proses penciptaan yang di lakukan dalam penciptaan karya seni kriya. Metode penciptaan guna memberikan referensi pada tahapan dasar dalam pembuatan sebuah karya agar penciptaan karya tersebut sesuai. Pada pengerjaan Tugas Akhir ini, metode yang di pakai dalam penciptaan karya ini adalah metode penciptaan oleh Gustami Sp. Yaitu metode Tiga Tahap Enam Langkah proses penciptaan seni Kriya. Berikut adalah penjelasan Tiga Tahap Enam Langkah proses penciptaan karya seni kriya.

1. Explorasi

Tahap Explorasi adalah aktifitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data dan referensi, pengolahan dan analisa data, hasil dari penjelajahan atau analisis data di jadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain karya. Metode ini di gunakan untuk menyelidiki data dari Tugu Yogyakarta yang sudah ada kemudian data digunakan untuk mencari bentuk baru. Beberapa langkah eksplorasi yang dilakukan yaitu:

- 1) Langkah penggambaran jiwa, pengamatan lapangan, dan penggalian sumber referensi dan informasi untuk menemukan tema atau berbagai persoalan.

- 2) Langkah penggalian landasan dari beberapa teori yang akan di pakai dan data acuan dari beberapa sumber, sumber dan referensi, serta acuan visual yang dapat digunakan sebagai analisis data.

2. Perancangan

Langkah perancangan adalah proses memvisualisasikan hasil dari penjasajahan atau analisa data kedalam berbagai alternatif desain (sketsa) untuk kemudian di tentukan rancangan/sketsa yang terpilih, untuk di jadikan acuan dalam pembuatan rancangan final atau gambar teknik, dan rancangan final ini (proyeksi, potongan, detail, prespektif) dijadikan acuan dalam proses perwujudan karya. Tahap ini di bagi menjadi:

- 1) Langkah penuangan ide atau gagasan dari deskripsi verbal hasil analisis yang di lakukan ke dalam bentuk visual dalam batas rancangan dua dimensional.
- 2) Langkah visualisasi gagasan dari rancangan sketsa alternatif terpilih atau gambar teknik yang telah di persiapkan untuk menjadi prototipe.

3. Perwujudan

Tahap perwujudan adalah mewujudkan rancangan terpilih/final menjadi model prototipe sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain/ide, model ini bisa dalam bentuk miniatur atau kedalam karya yang sebenarnya, jika hasil tersebut dianggap telah sempurna maka di teruskan dengan pembuatan karya yang sesungguhnya (produksi), proses seperti ini biasanya di lalui terutama dalam perwujudan pembuatan karya-karya fungsional. Tahap ini terdiri dari:

- 1) Langkah perwujudan yang pelaksanaannya berdasarkan model prototipe yang telah dianggap sempurna
- 2) Langkah penilaian dan evaluasi terhadap hasil perwujudan yang sudah diselesaikan. (SP. Gustami, 2007: 329-333)