

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

Jurnal Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

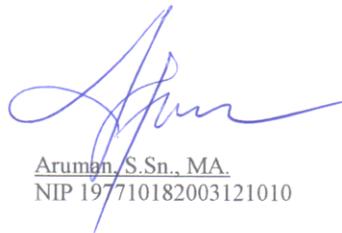
BENTUK TUGU YOGYAKARTA DALAM KARYA MABEL KRIYA KAYU diajukan oleh Akhmad Zaka Ghifari nim : Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan dihadapan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal

Pembimbing I/Anggota



Sumino, S.Sn., M.A.
NIP 19670615 199802 1001

Pembimbing II/Anggota



Aruman, S.Sn., MA.
NIP 197710182003121010

Mengetahui,
Ketua Jurusan Kriya
Selaku ketua tim pembina Tugas Akhir



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

BENTUK TUGU YOGYAKARTA DALAM KARYA MABEL

INTERIOR KRIYA KAYU

Oleh: Akhmad Zaka Ghifari

NIM: 1511856022

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

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Penciptaan

Ikon yang ada di kota Yogyakarta 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 di sebabkan karna 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.

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.

2. RUMUSAN MASALAH

- a. Bagaimana penciptaan karya dengan sumber Ikon Tugu yang mudah untuk di pahami?
- b. Bagaimana visualisasi Tugu Yogyakarta yang berbentuk mebel kayu?
- c. Bagaimana karya yang di hasilkan?

3. Tujuan Dan Manfaat

Tujuan

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

Manfaat

- a. Menambah wacana baru bagi penciptaan karya seni kriya kayu.
- b. Meningkatkan kreativitas dalam menciptakan karya mebel dalam konsep Tugu Yogyakarta
- c. Diharapkan karya yang ditampilkan dalam Tugas Akhir ini dapat diterima, dinikmati oleh masyarakat ataupun pecinta seni.

4. Teori dan Metode Penciptaan

a. Teori

1) Teori Estetika

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 tetentu 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) Teori 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 lingkung kerja yang di tinjau dari fisiologi, anatomi, psikologi, manajemen dan perancangan. Ergonomi berhubungan pula dengan otimasi, efesiensi, kesehatan, keselamatan dan kenyamanan manusia di tempat kerja. Pekerjaan mengaplikasi teori, prinsip, data dan metode dalam mendesain dengan tujuan mengoptimalisasikan keberadaan manusia dan keseluruhan dalam suatu system (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).

5. Metode penciptaan

Proses penciptaan karya seni ini melalui beberapa tahapan. Tahapa-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 penguasaan 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 penjelasahan 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)

B. Hasil dan Pembahasan

1. Tugu Yogyakarta

Tugu Yogyakarta adalah sebuah tugu atau monumen yang sering dipakai sebagai simbol atau lambang dari kota Yogyakarta. Tugu ini dibangun oleh pemerintah Belanda setelah tugu sebelumnya runtuh akibat gempa yang terjadi waktu itu. Tugu sebelumnya yang bernama Tugu Golong-Gilig dibangun oleh Hamengkubuwana I, pendiri kraton Yogyakarta. Tugu yang terletak di perempatan Jalan Jenderal Sudirman dan Jalan Margo Utomo ini, mempunyai nilai simbolis dan merupakan garis yang bersifat magis menghubungkan laut selatan, kraton Jogja dan gunung Merapi. Pada saat melakukan meditasi, konon Sultan Yogyakarta pada waktu itu menggunakan tugu sebagai patokan arah menghadap puncak gunung Merapi. Golong-Gilig merupakan nama dari tugu, kondisi Tugu Yogya ini berubah total pada 10 Juni 1867, di mana saat itu terjadi bencana alam gempa bumi besar yang mengguncang Yogyakarta, yang membuat bangunan tugu runtuh.

Pada tahun 1889, oleh Sri Sultan Hamengku Buwana VII, Tugu yang runtuh akibat gempa bumi tersebut di bangun kembali namun dengan bentuk yang berbeda dengan Tugu Golong-gilig aslinya. Pembangunan kembali tugu tersebut mendapat sambutan baik dari Residen Y. Mullemester, dan pelaksanaanya di pimpin oleh *YPF Van Brussel Opzichter Waterstaat* dan di biayai Papatih dalem Kanjeng Raden *Adipati Danurejo V*. Pembangunan Tugu yang baru itu selesai pada 3 Oktober 1889 atau 7 sapar 1819 Tahun Jawa di tandai dengan Candra Sengkala “*Wiwara Harja Manggala Praja*” (1819 J) oleh pemerintah Hindia Belanda kemudian tugu ini dinamakan De White Paal (Tugu Pal Putih). Tugu Paal Putih melambangkan permulaan hidup manusia dewasa dan perjalanan kembali ke Tuhan di sertai tekad kesejahteraan rakyat

Tugu Paal Putih menyimbolkan konsep keselarasan hidup antara manusia-Tuhan, manusia-alam, dan manusia-manusia. Simbol awal kehidupan ini juga menunjukkan hubungan vertikal antara manusia dengan penciptanya. Pada masanya, Sri Sultan akan berkontemplasi di bangsal Manguntur Tabgkil, Siti Hinggil menghadap Gunung Merapi dengan Tugu sebagai pusat konsentrasi. Kala itu Tugu dibuat dengan bentuk persegi dengan tiap sisi dihiasi semacam prasasti yang memiliki arti di setiap sisinya.

- a. Di sisi sebelah Barat terdapat prasasti yang bertuliskan: “*YASAN DALEM IANGKANG SINUWUN KANJENG SULTAN HAMENGGU BUWANA IANGKANG KAPING VII*” yang artinya “Dibangun oleh iangkang Sinuwun Kanjeng Sultan Hamengku Buwana ke VII”.
- b. Di sisi sebelah Selatan terdapat logo “HB VII” dan bertuliskan: “*WIWARA HARJA MANGGALA PRAJA, KAPING7SAPAR, ALIP 1819J*”. Yang artinya: Lambang Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat Pada Masa Pemerintahan Hamengkubuwono VII, dan candrasengkala “*Wiwara Harja Manggala Praja*” (1819J) yang berarti gerbang kesejahteraan untuk pimpinan negara.
- c. Di sisi sebelah timur bertuliskan: “*INGKANG MANGAYUBAGYA KARSA DALEM KNGJENG TUWAN RESIDEN Y. MULLEMESTER*” yang artinya: menyambut baik kehendak negara Dalem Sultan adalah Kanjeng Tuwan Residen Y. Mullemester.

- d. Di sisi bagian Utara bertuliskan: *PAKARYANIPUN SINAMBADAN PATIH DALEM KANJENG RADEN ADIPATI DANUREJA INGKANG KAPING V. KAUNDHAGEN DENING TUWAN Y.P,F. VAN BRUSEL OPZCHTER WATERSAAT*". Yang artinya: Pekerjaan di biyai oleh Patih Dalem Kanjeng *WATERSAAT*"

2. Data Acuan



3. Analisis Data

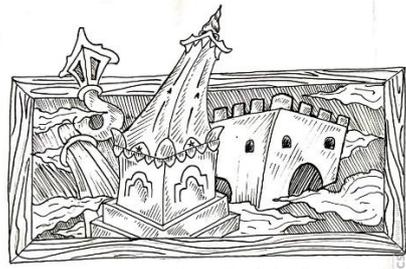
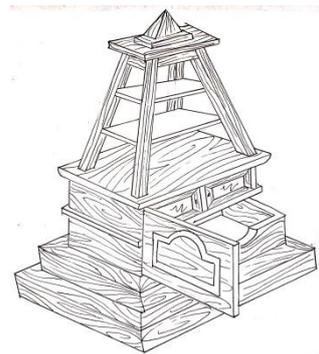
gambar Prasasti tugu yang menghadap kearah selatan. Prasasti ini melambangkan logo HB VII dan bertuliskan: "*wiwara harja manggala praja, kaping 7 sapar, alip 1819*" yang mengartikan bahwa lambang karaton Ngayogyakarta Hadiningrat pada masa pemerintahan Hamengkubono VII, dan candrasengkala "Wiwara Harja Manggala Praja"(1819 J) yang berarti gerbang kesejahteraan untuk pimpinan negara. Yang nantinya akan saya aplikasikan kedalam karya kursi kerajaan.

gambar mabel kursi santai. Di Tugas Akhir penulis kali ini membuat karya mabel kursi yang hampir menyerupai data acuan. Namun di buat lebih megah

seperti kursi kerajaan agar tetap ada aspek keindahannya dan tetap menonjolkan Tugu Pal Putih supaya tetap sesuai dengan tema yang diangkat

gambar kaki-kaki meja. Pada karya Tugas Akhir penulis kali ini akan menerapkan seperti pada gambar data acuan. Namun agak di rubah penampilannya sehingga menyerupai cagak pada kerajaan sehingga memiliki filosofi derajat yang tinggi seperti cagak kerajaan atau keratin

4. Perancangan



5. Perwujudan

a. Bahan

Penciptaan Tugas Akhir ini menggunakan bahan baku kayu jati belanda. Kayu jati ini di pilih karna memiliki serat kayu yang menarik dan estetik

b. Teknik

Teknik yang di gunakan pada penulis dalam pembuatan karya ini adalah teknik ukir, prestek, pen dan lubang, dan teknik skrol, teknik finishing menggunakan impra warna salak brwon dan coco brown menggunakan spray gun, kain ppop, maupun kuas.

c. Hasil

Karya 1



Judul : Pall Wood
Bahan : kayu Jati Belanda
Ukuran : 170cm x 60cm x 30cm
Tahun : 2020

Pall wood, merupakan nama plesetan dari nama aslinya yaitu *the waith pall* atau Tugu Pall Putih yang sering kita tau adalah Tugu Yogyakarta. Nama Pall Wood muncul karna karya ini memiliki bentuk meyerupai Tugu Yogyakarta dan karya ini terbuat dari kayu jati belanda

Seperti yang sudah di jelaskan karya ini pada perwujudannya menggunakan material kayu jati belanda dengan tebal kurang lebih 3 cm, dan triplek serat jati belanda dengan tebal menyesuaikan. Untuk tekniknya menggunakan teknik sambung dowel atau pen dan lubang, juga menggunakan teknik sambung prestek dan siku agar lebih memperkuat sambungannya. Finishing pada karya ini menggunakan mellamine impra warna salak brwon dan cocho brown sebagai warna almarinya. Finishing ini dipilih karna menurut penulis menggunakan finishing ini membuat karya terlihat natural coklat gelap.

Dari segi metode estetika meliputi pertimbangan proporsi. Dari segi komposisi terlihat sesuai dengan bentuk Tugu Yogyakarta. Kesatuan atau *Unity* terlihat dari bentuk almarinya yang berbentuk Tugu Yogyakarta mulai dari kaki kakinta, prasasti, leher Tugu, hingga penempatan gilig nya atau atas permukannya Tugu Yogyakarta. Kerumitan atau *Complexity* pada karya ini terdapat pada teknik pembuatan karyanya agar karya semakin kokoh ketika di fungsikan. Kesungguhan atau *Intensity* utuk karya ini terlihat dari pembuatannya yang tidak ngasal dan presisi pada karyanya

Dari segi Ergonomi terdapat pada ukurannya yg memiliki tinggi 170cm lebar bawah nya 60cm sesuai dengan standar ukuran Antropologi pada Ergonomi

Karya 2



Judul : Singgasana
Bahan : kayu jati
Ukuran : 70cm x 48cm 40cm
Tahun : 2020

Kursi kerajan biasanya di gambarkan kursi yang kokoh, kuat, dan besar, karna kursi ini di desain untuk pimpinan kerajaan atau suatu wilayah, itulah alasan kenapa karya ini di namai Singgasana.

Karya mebel ini pada perwujudannya menggunakan material kayu jati belanda terpilih yang memiliki serat menarik. Dan untuk tekniknya menggunakan teknik sambung pen dan lubang, siku dan teknik scroll Finishing pada karya ini menggunakan mellamine impra warna salak brwon dan cocho brown sebagai warna almarinya. Finishing ini dipilih karna menurut penulis menggunakan finishing ini membuat karya terlihat natural coklat gelap.

Dari segi metode estetika meliputi pertimbangan proporsi. Dari segi komposisi terlihat sesuai dengan bentuk Tugu Yogyakarta. Kesatuan atau *Unity* terlihat dari desain senderan kursinya yang berbentuk prasasti pada Tugu Yogyakarta beserta logo HBII merupakan pendiri Tugu Yogyakarta pada masa itu. Kemudian pada bagian senderan tangan terdapan ukiran berbentuk aksara jawa yang mengartikan YK atau YogyaKarta. Kerumitan atau *Complexity* pada karya ini terdapat pada teknik pembuatan karyanya agar karya semakin kokoh ketika di fungsikan. Kesungguhan atau *Intensity* utuk karya ini terlihat dari pembuatannya yang tidak ngasal dan presisi pada karyanya

Dari segi Ergonomi terdapat pada ukurannya yg memiliki tinggi 70cm lebar bawah nya 40cm sesuai dengan standar ukuran Antropologi pada Ergonomi

C. Kesimpulan

Proses penciptaan karya ini merupakan proses yang dilakukan sebagai tahap untuk penyelesaian Tugas Akhir dan mendapatkan titel Sarjana S.n di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tahap penciptaan yang dilakukan melalui tahap eksplorasi ide. Ide utama dari karya yang dibuat dengan konsep dan bentuk Tugu Yogyakarta pada Mebel interior kayu. Penuangan ide ke dalam membuat sketsa dan desain menjadi terwujudnya ide menjadi sebuah karya seni. Karya ini yang diciptakan berupa karya yang fungsional secara fisik maupun nonfungsional.

Dalam proses penciptaan ini penulis menghasilkan 5 karya seni yang 3 dimensi yang berwujud mebel antara lain Kursi santai, meja panjang, lampu gantung, panel dan rak buku. Dalam tugas akhir ini penulis menyertakan tugas karya sebelumnya waktu masih di Minat utama kayu. Semua karya yang dibuat oleh penulis memiliki karakter atau bentuk sama dengan konsep Tugu Yogyakarta sebagai sumber ide dalam karya.

Dalam proses pekerjaan pembuatan karya seni yang telah dilakukan oleh penulis terjadi beberapa kendala teknis dalam pembuatan karya. Mulai dari kendala keuangan yang minim yang ingin membuat karya yang *waoh* akan tetapi penulis selalu semangat mencari uang untuk tugas akhir ini. Selain dengan kendala keuangan penulis juga mengalami kendala waktu proses mengukir, karna kayu yang dipilih lumayan tua dan keras, sehingga mengukirnya penuh dengan perjuangan, alhasil ada bagian ukiran yang pecah/ terkikis karna terlalu kuat tekanan dan tidak mengikuti serat kayunya, selain mengukir, kendala yang dialami penulis adalah saat mengebur karya lampu gantung, penulis terlalu terburu-buru menyekroll bentuk tugu, itu menyebabkan karya susah untuk di beri lubang untuk jalan masuknya kabel lampu.

Daftar Pustaka

- Baryl. "Furnitur dan Arsitektur," *Majalah Pola* Edisi 20, Maret 1977
- Djelantik, A.A.M. Estetika; *Sebuah Pengantar*, MSP (Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Bandung, 1999)
- Gustami, SP., :*Proses penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis*", Program
Jogjaistimewa.weebly.kajian seputan Yogyakarta.rans Info Media, Yogyakarta 2010.

Webtografi

https://images.search.yahoo.com/search/images;_ylt=Awr9DtEJtxZdFEwAs_JXNyoA;_ylu=X3oDMTE0bTUcwGl2cw--?p=tugu+Yogyakarta&fr2=piv-web&fr=mcafee (di akses tanggal 1 Maret 2020, jam 19.00 wib)