

**PENCIPTAAN PERABOT RUANG KELUARGA
BERNUANSA PANTAI**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2011**

**PENCIPTAAN PERABOT RUANG KELUARGA
BERNUANSA PANTAI**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2011**

**PENCIPTAAN PERABOT RUANG KELUARGA
BERNUANSA PANTAI**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	3652/H/S/2011	
KLAS		
TERIMA	29/7/2011	TTD.



**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 Seni
2011**

Laporan Tugas Akhir ini telah diterima oleh Tim Penguji Jurusan Kriya
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Pada Tanggal : 24 Juni 2011



Drs. H. Andono, M. Sn.
Pembimbing I / Anggota



Drs. Ahmad Zaenuri.
Pembimbing II / Anggota



Dr. Drs. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum.
Cognate / Anggota



Drs. Ahmad Zaenuri.
Ketua Jurusan Kriya / Ketua Program
Studi Kriya Seni / Ketua / Anggota

Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi Triatmodjo, M. Des.
NIP. 19590802 198803 2 022

MOTTO:

**SAK TENANE GUSTI ALLAH KUI ORA SARE
(SESUNGGUHNYA TUHAN ITU TIDAK TIDUR)**



**Kupersembahkan semua ini untuk ibuku....
Yang telah mengajarku banyak hal
meskipun kadang beliau tidak
menyadarinya.....**

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 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, 24 juni 2011



Kukuh Sembada Putra

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan segalanya bahkan tanpa harus kita memintanya. Rasa syukur ini tidak pernah henti-hentinya kupanjatkan karena berkat kemurahan-Nya, Laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Strata 1 dengan judul “ **Penciptaan Perabot Ruang Keluarga Bernuansa Pantai**” di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulisan laporan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat diselesaikan atas berbagai bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada pihak-pihak yang secara langsung atau tidak langsung terlibat dan ikut membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir Karya Seni ini.

1. Prof. Dr. A.M. Hermien Kusmayati, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastivi Triatmodjo, M. Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Drs. A. Zaenuri, selaku Ketua Jurusan Kriya / Ketua Program Studi Kriya Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan semangat, motifasi dan bimbingan.
4. Drs. H. Andono, M.Sn., selaku Dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan dukungannya.

5. Retno Purwandari, S. S., selaku Dosen Wali yang telah memberikan semangat dan motifasi.
6. Seluruh Staf pengajar dan karyawan Institut Seni Indonesia Yogyakarta. UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Ibuku, emakku atau orang yang dengan sekuat tenaga telah melahirkan dan membesarkanku. Engkaulah orang yang pertamakali membuatku ingin menyelesaikan kuliah ini. Keberadaanmu selalu memberikanku semangat untuk mempersembahkan yang terbaik. Ada ataupun tidak ada, engkau akan selalu ada dalam perjalanan hidupku.
8. Bapakku yang telah membesarkanku dan mendewasakanku dengan cara yang berbeda.
9. Masku Sakti Budiaji dan Mbakku Sari Rejeki, terima kasih atas segalanya. Begitu banyak yang telah aku dapatkan dari kalian, tp begitu sedikit yang mampu aku persembahkan pada kalian.
10. Adik-adikku, Pancer, Bekti Dan Bandung yang juga selalu mendukungku.
11. Linda Rodlotul Janah sebagai sahabatku, teman dekatku dan penyemangatku. Terima kasih atas segala dukungan dan motivasinya.
12. Teman-teman lembur yang selalu setia dan eksis di studio kayu, Harjono, Hasan, Eddy kopik, Prasetyo, Robin, Karyadi, Eko, Usman, Gandar, Agus, Safrul dan semuanya. Selamat berjuang dan semoga sukses selalu.

13. Siwa teman seperjuanganku, terima kasih atas komputernya. Tanpa komputermu, mungkin laporan ini tidak selesai.
14. Branita Sandiri Margitama, terima kasih atas sumbangan dananya. Semoga Tuhan selalu melimpahkan rizki-Nya untukmu.
15. Bob Sick, terima kasih telah membeli karyaku. Uang tersebut sangat berguna bagi kelangsungan proses Tugas Akhirku.
16. Gandar hore, terima kasih atas jasa printnya. Itu sangat membantu dalam kelangsungan proses Tugas Akhir ini.
17. Bang kirno, yang selalu jadi teman bertukar pikiran dan pengalaman.
18. Sahabat-sahabatku Angkatan 2006 Jurusan Kriya, teman-teman seperjuangan, Candra, Andalusia, tetap semangat wujudkan cita-cita.
19. Dan semua pihak yang telah membantu yang tidak mungkin dapat saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan karena penulis juga manusia, kesempurnaan hanya milik Tuhan. Untuk itu kritik dan saran sangat diharapkan.

Yogyakarta, 24 juni 2011

Penulis

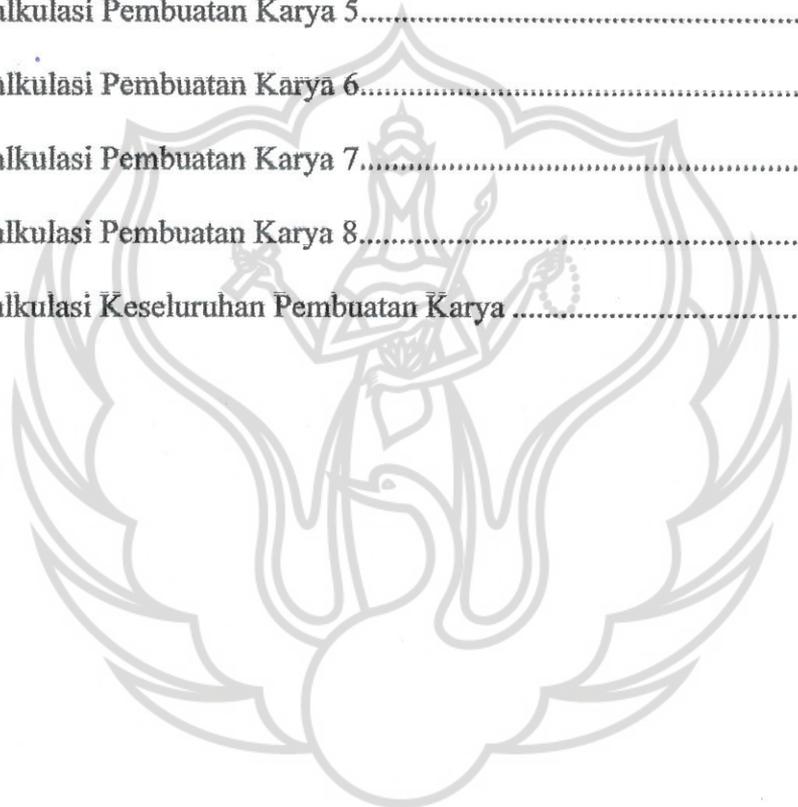
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI (ABSTRAK)	xv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Tujuan dan Manfaat	4
C. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	5
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	7
A. Sumber Penciptaan	7
B. Landasan Teori.....	8

BAB III. PROSES PENCIPTAAN.....	12
A. Data Acuan	12
B. Analisis	26
C. Rancangan Karya.....	29
D. Proses Perwujudan.....	42
1. Bahan dan Alat	42
2. Teknik Pengerjaan	47
3. Tahap Perwujudan	48
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	56
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	62
A. Tinjauan Umum	62
B. Tinjauan Khusus	63
BAB V. PENUTUP	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran-saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN.....	76
A. Foto Poster Pameran	77
B. Foto Situasi Pameran	78
C. Katalogus	79
D. Biodata (CV).....	80
E. CD.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi Pembuatan Karya 1.....	56
Tabel 2. Kalkulasi Pembuatan Karya 2.....	57
Tabel 3. Kalkulasi Pembuatan Karya 3.....	57
Tabel 4. Kalkulasi Pembuatan Karya 4.....	58
Tabel 5. Kalkulasi Pembuatan Karya 5.....	59
Tabel 6. Kalkulasi Pembuatan Karya 6.....	59
Tabel 7. Kalkulasi Pembuatan Karya 7.....	60
Tabel 8. Kalkulasi Pembuatan Karya 8.....	60
Tabel 9. Kalkulasi Keseluruhan Pembuatan Karya.....	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Rak Televisi Dengan Gaya Minimalis	13
Gambar 2. Sofa Yang Berbentuk Seperti Tanaman Kaktus,	13
Gambar 3. Kursi Sofa Dengan Gaya Minimalis	14
Gambar 4. Ruangan Keluarga Dengan Gaya Minimalis	14
Gambar 5. Almari Dengan Bentuk Perahu	15
Gambar 6. Ruang Keluarga Dengan Gaya Minimalis	16
Gambar 7. Ruang Keluarga Dengan Gaya Minimalis	16
Gambar 8. Ruang Keluarga Dengan Gaya Minimalis	17
Gambar 9. Ruang Keluarga Dengan Gaya Minimalis	17
Gambar 10. Perahu Kano	18
Gambar 11. Suasana Pantai Pada Saat <i>Sunset</i> Di Pantai Losari, Makasar	18
Gambar 12. Perahu Yang Biasa Digunakan Nelayan Untuk Mencari Ikan.....	19
Gambar 13. Perahu Nelayan Di Pantai Prigi, Trenggalek, Jawa Timur	19
Gambar 14. Perahu Nelayan Di Pantai Kwaru, Yogyakarta.....	20
Gambar 15. Perahu Layar Dalam Acara Olah Raga Eksebisi Perahu Layar	20
Gambar 16. Miniatur Perahu Yang Biasa Digunakan Sebagai Cinderamata	21
Gambar 17. Perahu Van Groot.....	21
Gambar 18. Perahu Layar Yang Digunakan Sebagai Sarana Olah Raga	22
Gambar 19. Perahu Madura	22
Gambar 20. Miniatur Perahu Lancang Kuning.....	23
Gambar 21. Suasana Pantai Pada Saat <i>Sunrise</i>	23

Gambar 22. Suasana Pantai Karanggongso, Trenggalek, Jawa Timur	24
Gambar 23. Kuda-Laut	24
Gambar 24. Kuda-Laut	25
Gambar 25. Ikan Kerapu.....	25
Gambar 26. Sketsa Alternatif 1, Judul : Kursi Sofa.....	29
Gambar 27. Sketsa Alternatif 2, Judul : Rak Televisi.....	30
Gambar 28. Sketsa Alternatif 3, Judul : Hiasan Dinding.....	30
Gambar 29. Sketsa Alternatif 4, Judul : Cermin Dinding.....	31
Gambar 30. Sketsa Alternatif 5, Judul : Kursi Sofa.....	31
Gambar 31. Sketsa Alternatif 6, Judul : Hiasan Dinding.....	32
Gambar 32. Sketsa Alternatif 7, Judul : Hiasan.....	32
Gambar 33. Sketsa Alternatif 8, Judul : Lampu Duduk.....	33
Gambar 34. Sketsa Alternatif 9, Judul : Meja.....	33
Gambar 35. Sketsa Alternatif 10, Judul : Hiasan.....	34
Gambar 36. Sketsa Alternatif 11, Judul : Rak TV	34
Gambar 37. Sketsa Alternatif 12, Judul : Meja.....	35
Gambar 38. Sketsa Alternatif 13, Judul : Jam Dinding	35
Gambar 39. Sketsa <i>Display</i> Karya	36
Gambar 40. Gambar Teknik Kursi Sofa	38
Gambar 41. Gambar Teknik Meja	39
Gambar 42. Gambar Teknik Rak Televisi	40
Gambar 43. Papan Kayu Mahoni.....	50
Gambar 44. Proses Pemotongan Kayu Sesuai Yang Diinginkan	50

Gambar 45. Proses Pengetaman.....	51
Gambar 46. Proses Pemotongan Kayu Sesuai Pola Dengan <i>Scrollsaw</i>	51
Gambar 47. Proses Pemahatan.....	52
Gambar 48. Proses Pengamplasan Dengan Mesin Gerinda.....	52
Gambar 49. Proses Pewarnaan Dengan Kuas.....	53
Gambar 50. Proses Akhir, Pengecatan <i>Clear</i> Dengan <i>Spraygun</i>	53
Gambar 51. Lem <i>Epoxy</i>	54
Gambar 52. Lem <i>Alteco</i>	54
Gambar 53. Bahan <i>Finishing</i>	55
Gambar 54. Cat Tembok:.....	55
Gambar 55. Karya 1, Judul : Kursi Sofa.....	64
Gambar 56. Karya 2, Judul : Meja.....	65
Gambar 57. Karya 3, Judul : Rak TV	66
Gambar 58. Karya 4, Judul : Lampu Duduk.....	67
Gambar 59. Karya 5, Judul : Jam Dinding.....	68
Gambar 60. Karya 6, Judul : Cermin Dinding.....	69
Gambar 61. Karya 7, Judul : Hiasan Dinding.....	70
Gambar 62. Karya 8, Judul : Hiasan Meja.....	71

INTISARI (ABSTRAK)

Bagi penulis, pantai mampu memberikan banyak inspirasi dalam segala hal. Karena itulah, penulis ingin membuat karya-karya perabot yang benuansakan pantai di dalamnya. Karya-karya yang dibuat penulis adalah perabot untuk ruang keluarga. Ruang keluarga dipilih oleh penulis karena ruang keluarga adalah tempat yang sering digunakan untuk berkumpul, bercengkerama atau sekedar melihat televisi bersama. Karya yang akan dibuat adalah kursi sofa, meja, rak tv, cermin dinding, hiasan dinding, lampu duduk, hiasan meja dan jam dinding.

Metode pendekatan yang digunakan penulis dalam proses menciptakan karya ini adalah metode pendekatan estetik dan metode pendekatan ergonomic. Metode pendekatan estetik adalah pendekatan yang mengacu pada nilai-nilai yang terkandung dalam seni rupa. Metode pendekatan ergonomic adalah suatu cara kajian yang mempertimbangkan aspek kenyamanan sesuai standarisasi yang sudah ditetapkan.

Dalam proses penciptaan karya, penulis melakukan beberapa eksperimen yaitu menggunakan cat tembok dan pasir putih sebagai bahan *finishing*. Dari hasil eksperimen tersebut, ternyata cat tembok juga dapat digunakan sebagai bahan *finishing* pada kayu asalkan pada tahap akhir cat tembok tersebut dilapisi dengan cat *clear/ melamine*. Bahan *finishing* dari pasir putih juga mampu memberikan nilai estetis yang tinggi.

Karya Tugas Akhir yang diciptakan penulis ini, diharapkan mampu menambah pengetahuan bagi semua masyarakat, khususnya yang bergelut dibidang seni kriya. Pengetahuan dalam hal teknik penciptaan maupun dalam hal ide atau gagasan.

Kata kunci : Perabot, Pantai, Ruang Keluarga

ABSTRACT

For the writer, the beach was able to give many inspirations for anything. Therefore, the writer wanted to make the furniture creations with theme “*beach*”. The creations was made by the writer were some furnitures for the family’s room. The writer chose the family’s room because it was a place was often used to get together, share, or watch television with the family. The creations would be made were a sofa, a table, TV’s set, a wall mirror, a wall ornament, a table lamp, a table ornament, and a clock.

Approach method which was used by the writer in this creation making process were an approach methods of aesthetics and ergonomic. The approach method of aesthetics is an approach which refers to the values containing in the fine arts. Approach method of ergonomic is a study of the comfortableness aspects based on the stated standardization.

In the process of making creation, the writer did some experiments such as: using the wall paint and the white sands as the finishing materials. The result of experiments showed that the wall paint could be used as the finishing material on the wood if the wall paint was layered by the clear paint / melamine in the finishing step. The finishing material from the white sands were able to give the high aesthetic value.

The creation on the Final Assigment of the writer was expected be able to add the kowledge for all societies, especially for the craft art’s society. It could be used to add the knowledge in the technic of creation and also in the ideas or concepts.

Key words: Furnitures, Beach, Family’s room

BAB I

PENDAHULUAN



A. Latar Belakang Penciptaan

Indonesia adalah negara yang sangat unik, salah satu keunikannya adalah bentuk dari negara Indonesia itu sendiri yang berupa kumpulan pulau-pulau dari yang besar hingga yang paling kecil. Pulau-pulau ini dipisahkan oleh lautan dengan tepiannya yang disebut dengan pantai. Pantai merupakan fenomena alam yang sangat indah karena terdapat pertemuan antara daratan dan lautan yang menciptakan suasana yang menarik antara lain dari pandangan yang luas ke arah laut, angin laut, bentangan pasir di pantai, karang-karang dipinggir pantai, aneka kerang dan binatang laut, pohon kelapa, dan lain sebagainya. Terdapat juga aktivitas yang berhubungan dengan laut misalnya nelayan dengan perahu, jangkar dan pancing, *surfer* dengan *skateboard*-nya, menyelam dengan berbagai alat selamnya, dan lain sebagainya.

Suasana pantai yang menarik dan unik tersebut masih jarang dipakai untuk inspirasi dalam pembuatan perabot interior, meskipun ada tetapi masih terbatas pada barang-barang cinderamata. Padahal keindahan yang ada di pantai mempunyai peluang yang besar untuk dijadikan sebagai sumber inspirasi dalam penciptaan perabot-perabot yang dapat menciptakan suasana pantai tersebut, mengingat wilayah Indonesia yang sebagian besar berupa laut dengan puluhan pantainya. Bahkan sering dijumpai rumah-rumah yang berada

di pesisir pantai yang di dalamnya diisi dengan perabot interior bernuansa Eropa, yang sangat berbeda dari nuansa pantai yang seharusnya ada di dalam rumah itu sendiri, sehingga tidak ada harmonisasi antara pantai sebagai pekarangan rumah dan perabot interior sebagai *view* yang ada di dalam rumah itu sendiri.

Seni kriya yang berkembang sekarang, selain menciptakan karya yang mempunyai fungsi (karya fungsional), banyak juga menciptakan karya-karya yang lebih menekankan pada kreativitas dan bebas untuk berekspresi mengungkapkan ide-ide. Dengan adanya teknik seni kriya yang sangat rumit dan membutuhkan ketelatenan, kesabaran, maka ekspresi dalam seni kriya tidaklah dapat serta merta begitu saja keluar dan diwujudkan dengan cepat seperti halnya ekspresi dalam melukis, tetapi ungkapan ekspresi itu ditata, diatur sedemikian rupa sehingga melahirkan karya yang kreatif. Kaitannya dengan karya kriya fungsional, dengan mengutip Victor Papanek, Soedarso Sp. menulis dalam katalog Pameran Kriya Seni 2000, bahwa fungsi yang luas itu menyangkut pula estetika, tentunya *continuities* akan ada terus kalau saja cita-cita atau pandangan keindahan pun tidak berubah. Seperti diketahui dalam rangka menyelamatkan slogan *Form follows function* yang terkenal, Victor memasukkan enam unsur dalam fungsi, yaitu *use, need, methode, telesis, aesthetic* dan *association*.¹ Dari fenomena tersebut, penulis ingin membuat seperangkat perabot interior yang bernuansa pantai, khususnya interior ruang keluarga. Dipilihnya ruang keluarga karena pada dasarnya dalam sebuah

¹Soedarso Sp, Seni Kriya ISI Kriya Yogyakarta Mengantisipasi Masa Depan, dalam *Katalog Pameran Kriya Seni 2000*, (Galeri Nasional Indonesia, Jakarta, 2000).

rumah, ruangan yang paling dominan adalah ruang keluarga, karena memiliki fungsi yang sangat penting dan sering digunakan, antara lain sebagai tempat anggota keluarga berkumpul untuk bercengkrama mempererat hubungan keluarga, melihat televisi bersama-sama. Memang biasanya di ruangan ini terdapat televisi ataupun sekedar bersantai-santai, dan banyak hal lain yang dilakukan yang biasanya berhubungan dengan keluarga ataupun teman, sehingga interior yang ada di ruangan ini didesain senyaman mungkin agar terlihat lebih santai dibandingkan dengan ruang tamu.

Saat ini banyak rumah modern yang menghilangkan ruang tamu dan fungsi dari ruang ini dimasukkan ke dalam ruang keluarga, sehingga fungsi dari ruang keluarga menjadi sangat kompleks yaitu untuk menerima tamu juga. Karena sebagian masyarakat modern beranggapan bahwa ruang tamu memiliki fungsi yang sedikit, dan biasanya mereka yang beranggapan demikian memiliki rumah dengan ukuran yang tidak terlalu luas, sehingga akan lebih efektif jika fungsi kedua ruangan (ruang tamu dan ruang keluarga) ini disatukan dan dimasukkan ke dalam ruang keluarga yang notabene memiliki fungsi ganda. Pastinya interior yang digunakan tidak sesantai ruang keluarga pada umumnya.

Perabot interior yang biasa ada di ruang keluarga antara lain: sofa, meja, kursi santai, rak televisi, lampu hias, hiasan dinding, sketsel dan lain-lain. Perabot-perabot interior tersebut yang nantinya akan penulis buat dengan pengaplikasian nuansa pantai. Dalam pengolahannya, perabot yang bernuansa

pantai tersebut sudah disesuaikan dengan kepentingan atau kebutuhan ruang keluarga.

B. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan penulis dalam pembuatan karya seni ini adalah sebagai berikut:

- a. Menciptakan perabot interior ruang keluarga yang kreatif, inovatif dan imajinatif, dengan menggali bentuk-bentuk yang bernuansa pantai untuk mengembangkan imajinasi pencipta.
- b. Mengembangkan teknik dalam berkesenian, khususnya dalam bidang kriya kayu.

2. Manfaat dalam pembuatan karya seni ini yaitu sebagai berikut:

- a. Terciptanya perabot yang dapat membuat suasana ruang keluarga bernuansa pantai.
- b. Menambah pengetahuan dan pengalaman baik teknik pengerjaan dan apresiasi seni sebagai pembelajaran dalam berkesenian.
- e. Semoga ide yang muncul dari lubuk hati penulis yang paling dalam ini dapat memberikan inspirasi baru bagi para seniman dan para penikmat seni, juga dapat dijadikan sebagai referensi dalam pembuatan karya bagi pihak yang membutuhkan.

C. Metode Penciptaan

Metode penciptaan yang digunakan dalam mewujudkan karya Tugas Akhir ini menggunakan metode sebagai berikut.

1. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah.
 - a. Studi pustaka yaitu metode pengambilan data berdasarkan referensi yang ada, misalnya dari buku, majalah, manuskrip dan lainnya.
 - b. Observasi adalah metode pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap obyek yang diangkat.
2. Metode pendekatan yang digunakan adalah.
 - a. Metode pendekatan Estetis, yaitu metode yang mengacu pada nilai-nilai estetis yang terkandung dalam seni rupa seperti garis, warna, tekstur, irama, ritme, bentuk, sebagai pendukung dalam pembuatan karya. Dalam pembuatan karya ini terdapat tiga unsur estetik yang mendasar, yaitu: keutuhan atau kebersatuan (*unity*), penonjolan atau penekanan (*dominance*), keseimbangan (*balance*).²
 - b. Ergonomie adalah suatu cara kajian yang mempertimbangkan aspek kenyamanan sesuai standarisasi yang sudah ditetapkan.³
3. Metode analisis data yang digunakan adalah metode formalistik. Metode formalistik adalah menganalisa objek yang akan dibuat dengan dukungan beberapa data yang tampak secara visual. Proses ini dapat dimulai dengan

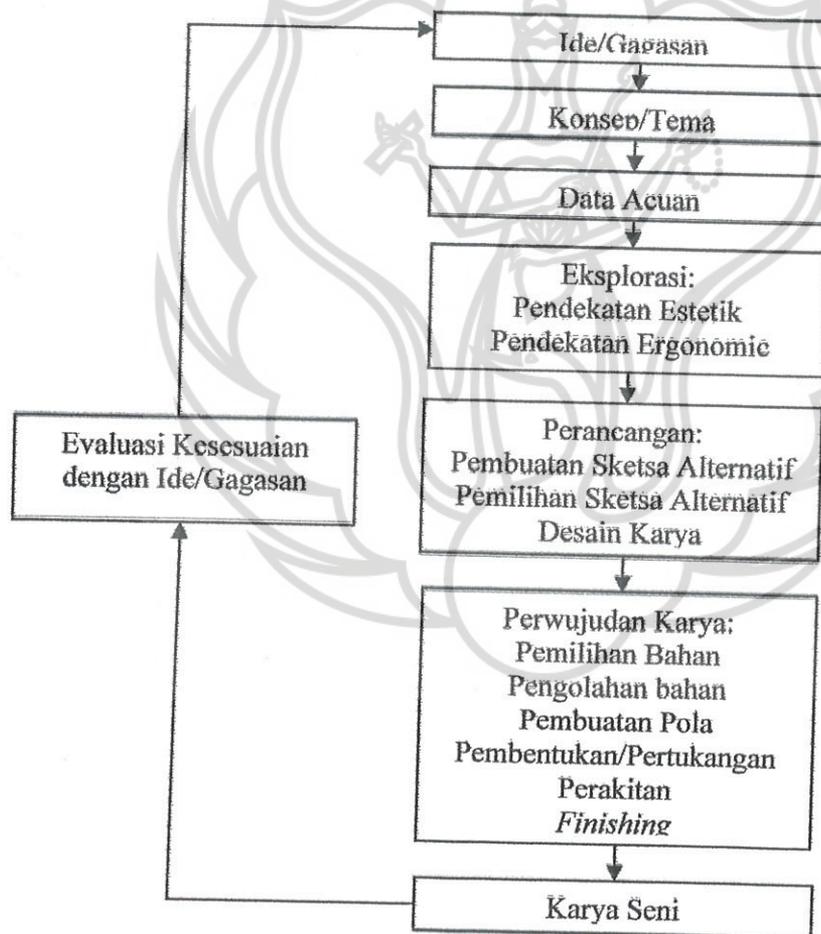
² A.A.M. Djelantik. *Estetika: Sebuah Pengantar*. (Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia Bekerjasama dengan Arti, 2004), p. 37.

³ Kristianto, M.Gani, *Teknik Mendesain Perabot yang Benar*, (Yogyakarta: Kanisius, 1993), p.14.

cara menganalisis objek secara keseluruhan mengenai kualitas unsur-unsur visual dan kemudian dianalisis bagian demi bagian.⁴

4. Metode perwujudan ada beberapa tahapan adalah.
 - a. Pengolahan bahan adalah memotong, menyambung dan menyetam.
 - b. Pembentukan obyek dengan menggunakan teknik ukir dan teknik pertukangan yang dikerjakan sesuai rancangan.
 - c. *Finishing* adalah proses terakhir dalam pembuatan karya.

Bagan proses penciptaan karya adalah sebagai berikut:



⁴ Nooryan, Bahari, *Kritik Seni: Wacana Apresiasi dan Kreasi* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), p.10.