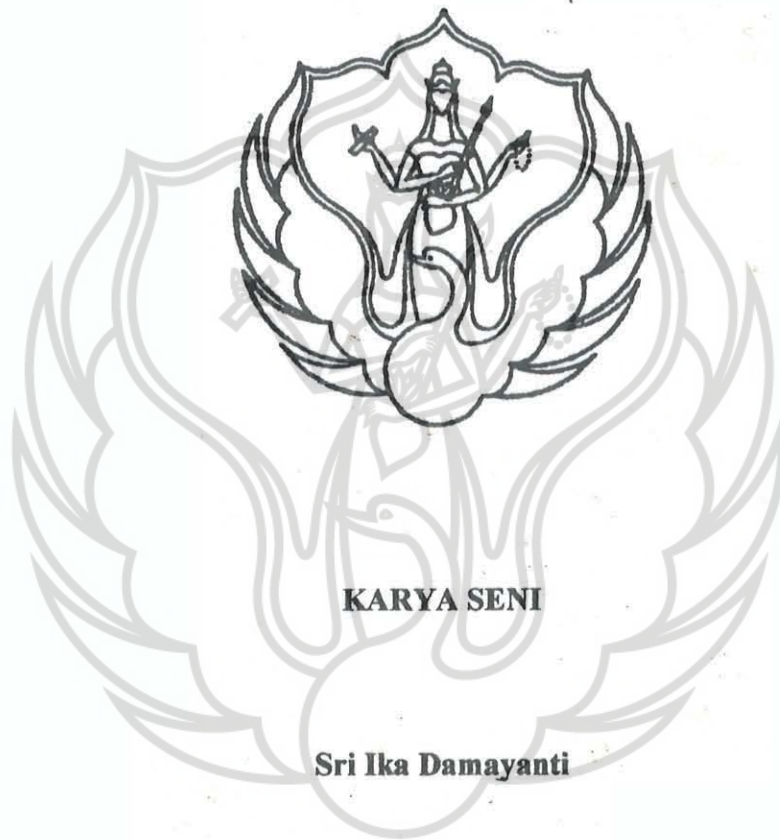


**PENCIPTAAN *SOFT FURNISHING*
RUANG KELUARGA DENGAN METAFORA
LORO BLONYO**



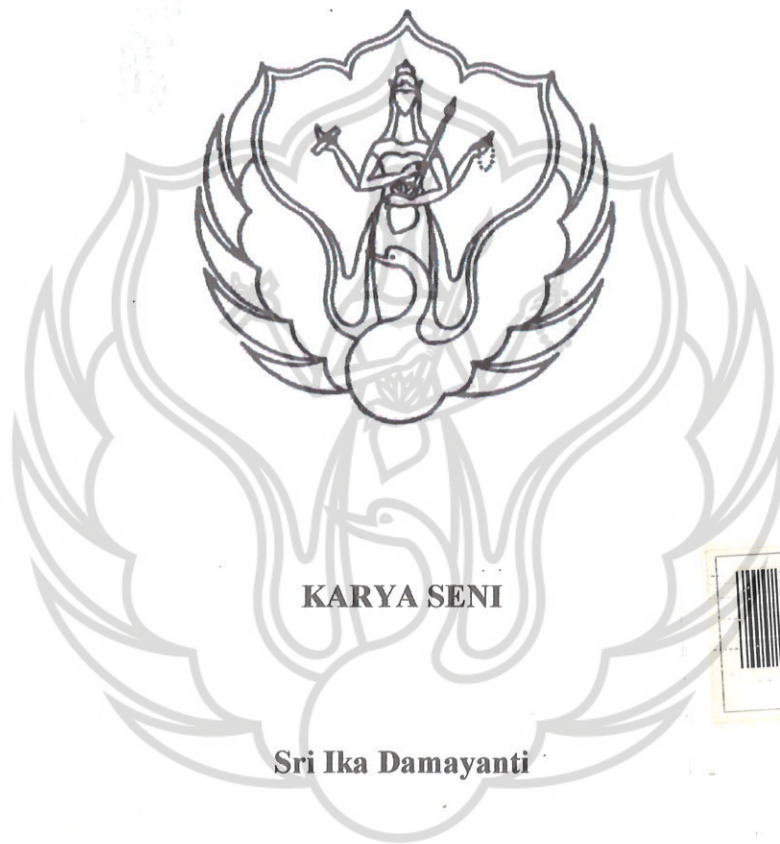
KARYA SENI

Sri Ika Damayanti

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

2011

**PENCIPTAAN *SOFT FURNISHING*
RUANG KELUARGA DENGAN METAFORA
LORO BLONYO**



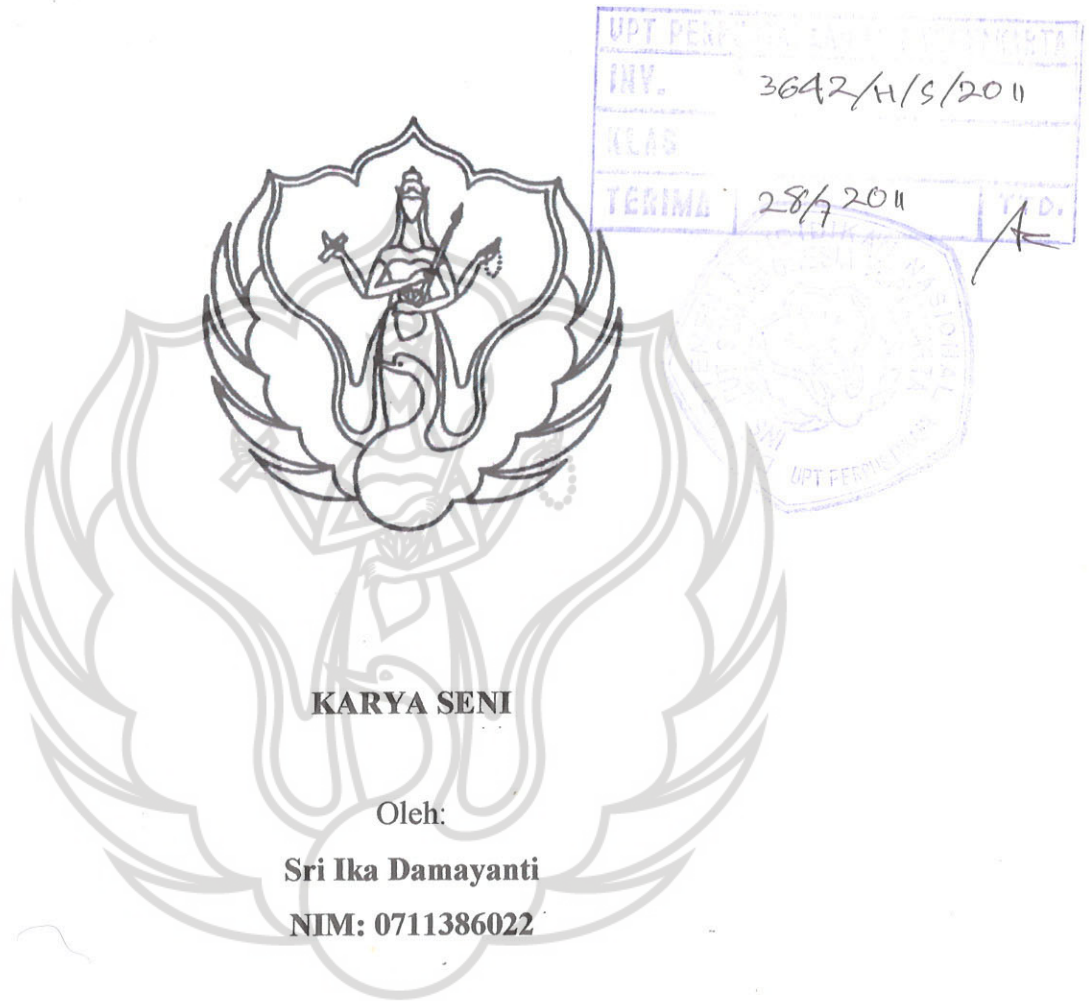
KARYA SENI

Sri Ika Damayanti



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

**PENCIPTAAN *SOFT FURNISHING*
RUANG KELUARGA DENGAN METAFORA
LORO BLONYO**



KARYA SENI

Oleh:

Sri Ika Damayanti

NIM: 0711386022

**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 25 Juni 2011.



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
Pembimbing I/ Anggota



Drs. I Made Sukanadi, M.Hum.
Pembimbing II/ Anggota



Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum.
Cognate/ Anggota



Drs. Akhmad Zaenuri
Ketua Jurusan Kriya/ Ketua Program Studi S-1
Kriya Seni/ Ketua/ Anggota

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

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 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, 25 Juni 2011


Sri Ika Damayanti



KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah atas limpahan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya dan laporan Tugas Akhir ini.

Dengan , penulis mengucapkan terimakasih kepada;

1. Prof. Dr. A.M. Hermien Kusmayati, S.S.T., S.U., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des., Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku pembimbing I yang telah menyempatkan memberi pengarahan dan bimbingan disela kesibukannya.
4. Drs. I Made Sukanadi, M.Hum, selaku pembimbing II
5. Drs. Akhmad Zaenuri, selaku ketua jurusan Kriya
6. Dr. Sunarto, M.Hum, selaku dosen wali.
7. Seluruh pengajar dan karyawan jurusan Kriya ISI Yogyakarta
8. Kedua orang tua terkasih. Ibu, Bapak, terimakasih atas kepercayaan yang diberikan untuk pilihanku.
9. Kedua sahabat Juni multi talenta, Mita Larasati dan Tryas Oleg.
10. Teman-teman penyemangat; Invasari, Zahra, Laili, Egga, Ochus, Bamby, Rina, Siti, Dewa dan Kriya angkatan 2007.
11. Semua pihak yang turut membantu proses tugas akhir ini, dan apapun, siapapun yang telah menginspirasi dan mempengaruhi penulis dalam berkarya dan bisa jadi itu adalah, kamu.

Penulis menyadari hasil karya dan laporan Tugas Akhir ini masih sangat jauh dari sempurna, karenanya diharapkan ada saran dan kritik yang bersifat membangun. Semoga tulisan ini berguna bagi perkembangan pengetahuan khususnya di lingkup Kriya Fakultas Seni Rupa.

Sri Ika Damayanti

DAFTAR ISI

Halaman Judul Luar.....	i
Halaman Judul Dalam.....	ii
Halaman pengesahan	iii
Halaman Pernyataan	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vi
Daftar Tabel	vii
Daftar Gambar	viii
Intisari	xii
Bab I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Tujuan dan Manfaat.....	6
C. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	7
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	
A. Konsep Penciptaan	10
B. Landasan Teori	24
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	
A. Data Acuan.....	36
B. Analisis.....	55
C. Rancangan Karya.....	60
D. Proses Perwujudan	
1. Bahan dan Alat	95
2. Teknik Pengerjaan.....	111
3. Proses Perwujudan.....	119
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	130
BAB IV. TINJAUAN KARYA	
A. Tinjauan Umum	136
B. Tinjauan Khusus.....	138
BAB V. PENUTUP	162
DAFTAR PUSTAKA	165
LAMPIRAN	
A. Biodata (CV)	
B. Foto Pameran	
C. Poster	
D. Katalog	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi Biaya Sofa.....	130
Tabel 2. Kalkulasi Biaya <i>Pouffe</i>	131
Tabel 3. Kalkulasi Biaya <i>Cushion</i>	131
Tabel 4. Kalkulasi Biaya Bantal Dekoratif.....	132
Tabel 5. Kalkulasi Biaya Alas Duduk.....	132
Tabel 6. Kalkulasi Biaya Karpét.....	133
Tabel 7. Kalkulasi Biaya <i>Bean Bag</i>	133
Tabel 8. Kalkulasi Biaya Panel.....	134
Tabel 9. Kalkulasi Biaya <i>Soft Sculpture</i>	134
Tabel 10. Kalkulasi Biaya Seluruh Karya.....	135



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Loro Blonyo Karya Fx. Widayanto.....	4
Gambar 2. Lobobit.....	4
Gambar 3. Acuan Loro Blonyo.....	36
Gambar 4. Acuan Loro Blonyo.....	37
Gambar 5. Acuan Loro Blonyo.....	38
Gambar 6. Acuan Loro Blonyo.....	39
Gambar 7. Acuan Loro Blonyo.....	40
Gambar 8. Acuan Ruang Keluarga.....	41
Gambar 9. Acuan Ruang Keluarga.....	42
Gambar 10. Acuan Ruang Keluarga.....	42
Gambar 11. Acuan Ruang Keluarga.....	43
Gambar 12. Acuan Sofa.....	44
Gambar 13. Acuan Sofa.....	44
Gambar 14. Acuan Sofa.....	45
Gambar 15. Acuan <i>Pouffe</i>	45
Gambar 16. Acuan <i>Pouffe</i>	46
Gambar 17. Acuan <i>Pouffe</i>	46
Gambar 18. Acuan <i>Cushion</i>	47
Gambar 19. Acuan <i>Cushion</i>	47
Gambar 20. Acuan Karpet.....	48
Gambar 21. Acuan Karpet.....	48
Gambar 22. Acuan <i>Bean Bag</i>	49
Gambar 23. Acuan <i>Bean Bag</i>	49
Gambar 24. Acuan <i>Soft Sculpture</i>	50
Gambar 25. Acuan <i>Soft Sculpture</i>	50
Gambar 26. Acuan <i>Soft Sculpture</i>	51
Gambar 27. Acuan <i>Soft Sculpture</i>	51
Gambar 28. Karya Takashi Iwasaki.....	52
Gambar 29. Karya Cox.....	52
Gambar 30. Karya Alicia Pulson.....	53
Gambar 31. Karya Jenny Hart.....	54
Gambar 32. Karya Eko Nugroho.....	55
Gambar 33. Sketsa Alternatif Sofa 1.....	60
Gambar 34. Sketsa Alternatif Sofa 2.....	60
Gambar 35. Sketsa Alternatif Sofa 3.....	61
Gambar 36. Desain Sofa.....	62

Gambar 37. Sketsa Alternatif Bentuk <i>Pouffe</i> 1.....	63
Gambar 38. Sketsa Alternatif Bentuk <i>Pouffe</i> 2.....	63
Gambar 39. Sketsa Alternatif Bentuk <i>Pouffe</i> 3.....	63
Gambar 40. Sketsa Alternatif Motif <i>Pouffe</i> 1.....	64
Gambar 41. Sketsa Alternatif Motif <i>Pouffe</i> 2.....	64
Gambar 42. Sketsa Alternatif Motif <i>Pouffe</i> 3.....	65
Gambar 43. Sketsa Alternatif Motif <i>Pouffe</i> 4.....	65
Gambar 44. Desain Motif Kain <i>Pouffe</i>	66
Gambar 45. Desain <i>Pouffe</i>	67
Gambar 46. Pola <i>Pouffe</i>	68
Gambar 47. Sketsa Alternatif Karpét 1.....	69
Gambar 48. Sketsa Alternatif Karpét 2.....	69
Gambar 49. Sketsa Alternatif Karpét 3.....	70
Gambar 50. Desain Karpét.....	70
Gambar 51. Pola Karpét.....	71
Gambar 52. Sketsa Alternatif <i>Cushion</i> 1.....	72
Gambar 53. Sketsa Alternatif <i>Cushion</i> 2.....	72
Gambar 54. Sketsa Alternatif <i>Cushion</i> 3.....	73
Gambar 55. Desain <i>Cushion</i>	73
Gambar 56. Pola <i>Cushion</i>	74
Gambar 57. Sketsa Alternatif Panel 1.....	75
Gambar 58. Sketsa Alternatif Panel 2.....	76
Gambar 59. Sketsa Alternatif Panel 3.....	77
Gambar 60. Sketsa Terpilih.....	78
Gambar 61. Sketsa Alternatif Bantal Dekoratif 1.....	79
Gambar 62. Sketsa Alternatif Bantal Dekoratif 2.....	79
Gambar 63. Sketsa Alternatif Bantal Dekoratif 3.....	79
Gambar 64. Desain Bantal Dekoratif.....	80
Gambar 65. Pola Bantal Dekoratif.....	81
Gambar 66. Sketsa Alternatif <i>Soft Sculpture</i> 1.....	82
Gambar 67. Sketsa Alternatif <i>Soft Sculpture</i> 2.....	83
Gambar 68. Sketsa Alternatif <i>Soft Sculpture</i> 3.....	84
Gambar 69. Desain <i>Soft Sculpture</i>	85
Gambar 70. Pola <i>Soft Sculpture</i>	86
Gambar 71. Sketsa Bentuk <i>Bean Bag</i>	87
Gambar 72. Sketsa Alternatif Motif 1.....	87
Gambar 73. Sketsa Alternatif Motif 2.....	88
Gambar 74. Sketsa Alternatif Motif 3.....	88
Gambar 75. Sketsa Alternatif Motif 4.....	89
Gambar 76. Sketsa Alternatif Motif 5.....	89

Gambar 77. Sketsa Terpilih	90
Gambar 78. Pola Bean Bag.....	90
Gambar 79. Sketsa Alternatif Alas Duduk 1	91
Gambar 80. Sketsa Alternatif Alas Duduk 2	91
Gambar 81. Sketsa Alternatif Alas Duduk 3	92
Gambar 82. Sketsa Alternatif Alas Duduk 4	92
Gambar 83. Alas Duduk Terpilih 1.....	93
Gambar 84. Alas Duduk Terpilih 2.....	93
Gambar 85. Pola Alas Duduk	94
Gambar 86. Kain Ardo.....	95
Gambar 87. Kain Mori.....	95
Gambar 88. Kain Perca.....	96
Gambar 89. Kain Katun	96
Gambar 90. Kulit Sintetis	97
Gambar 91. Kain Beludru.....	98
Gambar 92. Benang wool	98
Gambar 93. Benang Wool Gradasi	99
Gambar 94. Benang Jahit.....	99
Gambar 95. Benang Sulam	100
Gambar 96. Pewarna Kain	100
Gambar 97. Dakron.....	101
Gambar 98. Malam	102
Gambar 99. Busa.....	102
Gambar 100. Kapas Sintetis.....	103
Gambar 101. Butiran Stereofom	103
Gambar 102. Alat Gambar	104
Gambar 103. Alat Gambar	105
Gambar 104. Gunting.....	105
Gambar 105. Cutter.....	106
Gambar 106. Jarum.....	106
Gambar 107. Penggaris dan Meteran.....	107
Gambar 108. Pembidang.....	108
Gambar 109. Mesin Jahit.....	108
Gambar 110. Canting.....	109
Gambar 111. Kompor dan Wajan	110
Gambar 112. Gun Tacker.....	110
Gambar 113. Tusuk Balik.....	111
Gambar 114. Tusuk Rantai	112
Gambar 115. Tusuk Bullion.....	113
Gambar 116. Tusuk Pipih.....	114

Gambar 117. Tusuk jelujur	115
Gambar 118. Proses Menyulam Sofa.....	119
Gambar 119. Proses Membuat Motif Kain <i>Pouffe</i>	120
Gambar 120. Proses Membuat Motif Kain <i>Pouffe</i>	121
Gambar 121. Penyatuan Pecahan Motif Bantal dekoratif.....	123
Gambar 122. Mengisi Dakron.....	123
Gambar 123. Menyulam Karpét	124
Gambar 124. Menjahit Karpét	125
Gambar 125. Proses Tie Dye	125
Gambar 126. Potongan Aplikasi yang Dijelujur.....	126
Gambar 127. Finishing Karya Panel.....	127
Gambar 128. Kerangka	127
Gambar 129. Kerangka yang Telah Dilapisi Kain.....	128
Gambar 130. Pembuatan Motif <i>Pouffe</i>	129
Gambar 131. Sulaman Alas Duduk	130
Gambar 132. Karya Merupa – rupa Rupa Bukan Pura-Pura	138
Gambar 133. Karya Merupa – rupa Rupa Bukan Pura-Pura	138
Gambar 134. Karya Merupa – rupa Rupa Bukan Pura-Pura	139
Gambar 135. Karya Merupa – rupa Rupa Bukan Pura-Pura	139
Gambar 136. Karya Duduk – Tundukkan Kantuk.....	142
Gambar 137. Karya Melerai, Mengurai Cita	144
Gambar 138. Karya Melerai, Mengurai Cita	144
Gambar 139. Ini Sekedar Simulasi – Lihat Saja Nanti	147
Gambar 140. Karya Bekal untuk Di Jalan	150
Gambar 141. Karya Bekal untuk Di Jalan	150
Gambar 142. Karya Mengingat Bertanya dan Balik Bertanya	152
Gambar 143. Karya Mengingat Bertanya dan Balik Bertanya	152
Gambar 144. Karya Mengingat Bertanya dan Balik Bertanya	153
Gambar 145. Karya Kolaborasi Santai	155
Gambar 146. Karya Kolaborasi Santai	155
Gambar 147. Karya Mengantongi Rasa Suka.....	157
Gambar 148. Karya Mengantongi Rasa Suka.....	157
Gambar 149. Karya Bercerita Tentang Rumah.....	159
Gambar 150. Karya Mengantongi Rasa Suka.....	159
Gambar 151. Karya Mengantongi Rasa Suka.....	160

Intisari

Soft furnishing merupakan bagian dari pelengkap interior yang terbuat dari bahan berserat pada umumnya, berfungsi untuk memberikan kenyamanan, perlindungan juga nilai keindahan. Mendekorasi ruangan kini telah merambah sebagai bagian dari gaya hidup (*life style*), dengan menggunakan metafora tokoh dari Indonesia yaitu Loro Blonyo pada karya *soft furnishing*, dapat menjadi salah satu alternatif produk tekstil interior. Benda yang diciptakan mengerucut pada penempatan di ruang keluarga karena ada hubungan yang dapat ditarik dari Loro Blonyo, *soft furnishing*, dan ruang keluarga yaitu perwujudan akan kenyamanan dalam suatu rumah.

Loro Blonyo di dalam karya ini divisualisasikan dengan penyederhanaan bentuk sesuai dengan tujuannya sebagai benda fungsional yang mengurangi pengayaan berlebihan. Meskipun diwujudkan ke dalam benda fungsional, setiap karya tetap memiliki cerita dan pesan yang ingin disampaikan, tidak semata benda pakai saja. Loro Blonyo di sini tidak lagi dimaknai sebagai sesuatu yang magis, tetapi dijadikan metafora untuk mengkritisi gejala sosial yang terjadi di dalam keluarga. Figurnya sebagai pasangan abadi sudah melekat pada masyarakat, hal tersebut akan mempermudah pembacaan suatu karya.

Kata Kunci: Loro Blonyo, *soft furnishing*, ruang keluarga,

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Dasar awal dari penciptaan karya ini ialah menggali referensi dari masa lalu khususnya *local genius* kemudian diolah menjadi sesuatu yang baru dengan sentuhan personal. Suatu karya tercipta karena banyak hal yang melatarbelakangi dan mempengaruhinya. Menurut Julia Kristeva, seorang perupa maupun pengarang (*creator*) tidak dapat menciptakan karya dari pemikiran asli mereka sendiri secara keseluruhan, tetapi lebih pada menyusun dari teks-teks yang telah ada sebelumnya, jadi sebuah teks adalah perubahan dari sebuah teks yang ia sebut intertekstualitas.¹

Loro Blonyo digunakan sebagai metafora dalam karya ini karena merupakan asli warisan budaya Jawa yang dekat dengan kehidupan masyarakat. Sebagai perwujudan Dewi Sri dan Sadono dalam bentuk sepasang pengantin, Loro Blonyo telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat Jawa sejak dahulu.

Loro Blonyo memiliki kedekatan yang erat dengan tata ruang dalam sebuah rumah, baik pada masa sekarang maupun dahulu, meskipun fungsinya telah mengalami pergeseran. Mulanya dalam rumah tradisional Jawa, patung Loro Blonyo diletakkan dalam suatu ruangan yang bernama *krobongan* atau *pasren* di dalam *dalem* diantara *senhong kiwo* dan *senhong tengen*. *Krobongan* berisi bermacam-macam benda-benda lambang (perlengkapan) yang mempunyai

¹ Julia Kristeva via Graham allen, *Intertextuality* (London:Routledge, 2000), p.35

kesatuan arti yang sakral. Benda tersebut mempunyai arti lambang untuk kesuburan dan kebahagiaan rumah tangga.² Selain merupakan ruang khusus yang difungsikan sebagai tempat pemujaan terhadap Dewi Sri yang dianggap sangat berperan dalam semua sendi kehidupan masyarakat Jawa, *krobongan* juga dapat digunakan untuk malam pertama bagi pengantin baru.³

Pada masa sekarang penempatan patung Loro Blonyo dalam rumah telah bergeser menjadi sebuah karya estetika sebagai hiasan interior untuk menghasilkan gaya yang etnik maupun ekletik. Perubahan ini bisa dilihat dari dua sudut pandang yaitu sebagai apresiasi terhadap warisan budaya dengan diadaptasi sesuai perkembangan zaman atau justru sebagai tindakan yang menghilangkan makna dan pakem yang telah ada sejak dulu. Disini, penulis melihat dekonstruksi seni tradisi merupakan salah satu upaya untuk mendekati seni tradisi di tengah kebudayaan yang terus bergerak dan berubah. Sumber-sumber tradisi harus memilih, tinggal dalam kegagapan mencari identitas semu atau mengaitkan diri dengan perubahan dunia dan karena itu tak minder menyejajarkan diri dengan seni tradisi di belahan bumi mana saja, serta arif dan kreatif memanfaatkan sumber-sumber tradisi di mana pun sebagai ide penciptaan maupun pemaknaan yang segar.⁴

Dalam wacana postmodern, penciptaan karya ini dapat disebut sebagai *pastiche* yaitu mengimitasi teks-teks masa lalu, dalam rangka mengangkat dan

² Wibowo, dkk., *Arsitektur Tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta* (Yogyakarta: Depdikbud Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi kebudayaan Daerah, 1987), p. 63

³Widayat, 2004 via Filosofi Rumah Tradisional Jawa, <http://restunugraha.wordpress.com>, 25 Februari 2011

⁴ Thomas Alexander, *Dekonstruksi Seni Tradisi*, <http://tanahkapor.blogspot.com>, Oktober 25, 2010

mengapresiasinya, sekaligus mencabutnya dari semangat zamannya dan menempatkan ke dalam konteks semangat zaman masa kini.⁵

Sisi menarik dari Loro Blonyo untuk diangkat dalam suatu karya ialah Loro Blonyo dapat dijadikan metafora visual untuk mengkomunikasikan gejala-gejala sosial yang terjadi di lingkungan sekitar mengenai suatu hubungan dalam keluarga namun dapat dengan mudah dipahami dan terbaca oleh *audiens*. Makna Loro Blonyo tentang keharmonisan, kelanggengan dapat relevan sepanjang waktu meskipun posisi Loro Blonyo sudah bukan lagi sebagai benda pujaan seiring dengan bergesernya kepercayaan masyarakat Jawa.

Selama ini, perwujudan Loro Blonyo lebih sering dijumpai dalam bentuk 3 dimensi baik dari media keramik maupun kayu. Beberapa masih banyak yang terpaku dengan bentuk aslinya tetapi telah banyak pula ditemui dengan *gesture* yang sudah sangat beragam tidak hanya mengacu pada pakem Loro Blonyo asli. Walaupun *gesture* Loro Blonyo gaya baru ditampilkan beragam, tetapi raut wajah yang ditampilkan tetap sama, tenang seperti tanpa ekspresi apapun.⁶

Pengayaan *gesture* Loro Blonyo diperkirakan dimulai ketika Fx. Widayanto, seorang keramikus dari Bandung, mengadakan pameran tunggal kreasi Loro Blonyo pada tahun 1990 yang kemudian diikuti oleh perajin keramik dan juga kayu lainnya.

⁵ Yasraf Amir Piliang, *Op.Cit.*, p.188

⁶ Toto Sugiarto, "Kriya yang Melintasi Masa: Studi Kasus Loro Blonyo", dalam *Seni Kriya dan Kearifan Lokal dalam Melintasi Ruang dan Waktu (Yogyakarta: BID ISI Yogyakarta 2009)*, p.343



Gambar 1
Loro Blonyo karya FX Widayanto⁷



Gambar 2

Lobobit (Loro Blonyo Hobbit), karya tugas akhir Prysanti Myristica, Kriya Tekstil ITB⁸

⁷ <http://rahardian.multiply.com>, *Loro Blonyo F Widayanto*, 25 Februari 2011

⁸ Prysanti Myristica, *Adaptasi Karakter Loro Blonyo pada Plush Toys*, <http://ide2isti.multiply.com>, 25 Maret 2011

Penerapan Loro Blonyo dengan medium tekstil masih sedikit, salah satunya adanya karya tugas akhir Prysanti Myristica dari ITB yang membuat Loro Blonyo dalam bentuk *plush toys*. Secara visual, perbedaan karya ini dari karya-karya sebelumnya terletak pada pemilihan medium yang digunakan, diterapkan pada benda fungsional *soft furnishing*, perubahan ekspresi Loro Blonyo yang tidak kaku, *playful* sehingga lebih pas bila ditempatkan pada ruang keluarga yang berkesan informal. Perbedaan konsep dibanding yang terdahulu adalah karya ini menggunakan metafora Loro Blonyo untuk mengkomunikasikan pesan mengenai kejanggalan dalam suatu hubungan, sehingga Loro Blonyo tersebut dapat memiliki makna baru tetapi tetap berdasarkan makna filosofis sesungguhnya.

Karya *soft furnishing* yang diwujudkan dalam karya ini adalah sofa 2 dudukan yang sering juga disebut *love seat*, *pouffe*, bantal, kap lampu, karpet, *soft sculpture/ plush toys*. *Soft furnishing* merupakan segala sesuatu yang terbuat dari bahan berserat yang berfungsi menutupi, melapisi, memperindah baik furnitur maupun elemen interior lainnya. Istilah *soft* sendiri merujuk pada material yang digunakan, yaitu benda-benda halus, misalnya kain.⁹ Teknik yang diterapkan dalam pembuatan karya ialah dengan berbagai kombinasi teknik kriya tekstil yang telah dipelajari selama ini seperti batik, ikat celup (*tie dye*), sulam, *fabric collage*, dan *quilt*.

⁹ Imelda Akmal, *Seri Rumah Ide; Soft Furnishing* (Jakarta: Gramedia 2006), p.4

B. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya ini ialah

- a. Memvisualisasikan imajinasi bentuk Loro Blonyo ke dalam *soft furnishing* ruang keluarga sebagai karya tugas akhir pada jenjang pendidikan S1 di jurusan Kriya FSR ISI Yogyakarta.
- b. Menciptakan karya yang sederhana sehingga dapat dengan mudah dimengerti oleh *audiens*.
- c. Mengapresiasi budaya asli Jawa sebagai ide dasar penciptaan karya ke dalam karya dengan sentuhan artistik pribadi.
- d. Menyampaikan pesan moral atas gejala sosial yang terjadi di masyarakat dengan metafora Loro Blonyo.

2. Manfaat

Berdasarkan tujuan penciptaan karya, manfaat dari penciptaan ini yaitu:

- a. Bagi diri sendiri

Meningkatkan wawasan mengenai budaya lokal Jawa, khususnya Loro Blonyo baik secara visual maupun makna simboliknya dan meningkatkan kemampuan dalam teknik pembuatan elemen interior *soft furnishing*.

b. Bagi lembaga pendidikan

Menambah wacana mengenai pembuatan karya seni terapan yang tetap mengedepankan konsep dan pesan yang disampaikan. Menambah referensi tentang *soft furnishing* dan Loro Blonyo.

c. Bagi masyarakat umum

Memberi pengayaan pengetahuan visual dan perkembangannya melalui variasi teknik, gaya visual yang digunakan dalam karya. Mengetahui keragaman karya dalam kriya tekstil dan mendorong ketertarikan masyarakat untuk mengapresiasi budaya lokal.

C. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Metode Pendekatan Sosial

Pendekatan sosial di bidang seni rupa merupakan telaah mengenai perilaku individu, sekelompok orang atau masyarakat yang dipengaruhi oleh karya atau sebaliknya, yaitu karya menciptakan situasi sosial tertentu. Sosiologi seni melihat manusia dari perilaku kreatifnya, perilaku destruktifnya, pembentukan nilai-nilai atau tumbuhnya kebudayaan baru.¹⁰ Suatu karya selalu diharapkan memiliki pesan atau cerita yang ingin disampaikan meskipun dengan bahasa rupa. Melalui pendekatan sosial, penulis dapat mengamati gejala-gejala sosial yang

¹⁰ Agus Sachari, *Metodologi Penelitian Budaya Rupa*, (Jakarta:Erlangga 2005) pp. 134-136

terjadi di masyarakat yang kemudian diolah untuk divisualisasikan dalam karya.

b. Metode Pendekatan Estetika

Metode Pendekatan yang juga digunakan adalah pendekatan estetika yaitu pendekatan yang khusus menekankan aspek seni dan desain dalam kaitannya dengan daya tarik estetik. Daya tarik estetik ini dapat muncul dari aspek (*symbol*), dan ungkapan emosi (*expression*).¹¹ Dalam wacana masa kini, karya seni tidak lagi dipandang sebagai karya artistik yang keindahannya sekedar memanjakan mata tetapi dipandang dari aspek tanda, jejak, dan makna. Mengacu pada pendapat Agus Sachari dalam mengamati budaya rupa yang didekati dari dua sisi yaitu;

“1. Sisi manusia membangun dunia yang indah hakikatnya manusia adalah homo-esteticus yang memiliki kegandrungan untuk menciptakan objek budaya rupa yang indah. Semua yang diciptakan termasuk mesin selalu mempertimbangkan aspek-aspek keindahan. Segala sesuatu yang dirasakan kurang indah kemudian dikemas dalam kulit yang lebih indah sehingga memiliki kepatutan untuk berdampingan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Sisi karya budaya rupa yang memancarkan keindahan keindahan karya rupa yang telah dipertimbangkan aspek-aspek kepatutannya itu bukanlah sebuah artifak yang mati seperti halnya sebuah sampah. Karya-karya itu dibuat sedemikian rupa sehingga diyakini memancarkan nilai-nilai keindahan yang memperkaya kehidupan. nilai-nilai keindahan tersebut tidaklah sekedar pelengkap melainkan memiliki nilai simbolis yang luas. Banyak diantaranya berkaitan dengan nilai-nilai yang lebih universal seperti nilai spritual, nilai moral, dan juga nilai-nilai etika.”¹²

¹¹ Yasraf Amir Piliang, “Esai Pembuka Pendekatan dalam Penelitian Desain: Pelbagai Perkembangan Paradigma” dalam *Desain, Sejarah, Budaya Sebuah Pengantar Komprehensif* (Yogyakarta: Jalasutra, 2010) p. xxiii

¹² Agus Sachari, *Op. Cit*, p. 129

Jadi dalam penciptaan karya ini, setiap unsur rupa yang diterapkan memiliki makna tertentu kaitannya dengan suasana yang ingin dicitrakan dalam ruang keluarga dan pesan yang ingin disampaikan tidak sebatas sebagai unsur keindahan saja.

2. Metode Penciptaan

Menciptakan karya kriya, terlebih karya terapan atau fungsional ada perbedaan bila dibandingkan dengan penciptaan karya ekspresi. Ada tahapan-tahapan yang harus dilalui untuk keefektifan waktu dan mempermudah proses penciptaan karya.

Tahapan penting yang dilalui dalam proses penciptaan karya ini adalah mengacu pendapat SP.Gustami.

“Terdapat tiga tahap penciptaan seni kriya yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Pertama, tahap eksplorasi, meliputi aktivitas penjelajahan mengenai sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah, penelusuran, penggalian, pengumpulan data dan referensi, berikut pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan simpul penting konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan. Kedua, tahap perancangan yang dibangun berdasarkan perolehan butir penting hasil analisis yang di rumuskan, diteruskan visualisasi gagasan dalam bentuk seketsa alternatif, kemudia ditetapkan pilihan sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk atau dengan gambar teknik yang berguna bagi perwujudannya. Ketiga, tahap perwujudan, bermula dari pembuatan model sesuai seketsa alternative atau gambar teknik yang disiapkan menjadi model prototipe sampai ditemukan kesempurnaan karya yang dikehendaki. Model itu bisa dibuat dalam ukuran miniature, bisa pula dalam ukuran sebenarnya”¹³

¹³SP. Gustami, *Proses Penciptaan Seni Kriya, “Untaian Metodologis”*, (Yogyakarta: Program Penciptaan Seni Paskasarjana, ISI Yogyakarta, 2004), p. 31