

EKSOTIS KERANG KIMA SEBAGAI *FURNITURE*



KARYA SENI

Oleh
M. Afif Isyarobbi

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
2009**

EKSOTIS KERANG KIMA SEBAGAI *FURNITURE*



KARYA SENI

Oleh
M. Afif Isyarobbi

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
2009**

EKSOTIS KERANG KIMA SEBAGAI *FURNITURE*

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	3142/11/S/2009	
KLAS		
TERIMA	15-9-2009	T.T.D.

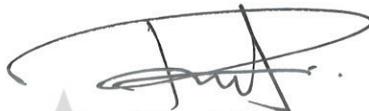


KARYA SENI

M. Afif Isyarobbi
NIM: 0211243022

**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
2009**

Laporan Tugas Akhir ini telah diterima oleh Tim Penguji Jurusan Kriya
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Pada Tanggal 4 Juli 2009



Drs. Rispul. M.Sn.
Pembimbing I / Anggota



Akhmad Nizam, M.Sn.
Pembimbing II / Anggota



Dra. Titiana Irawani, M.Sn.
Cognete / Anggota



Drs. Akhmad Zaenuri
Ketua Jurusan Kriya / Ketua Progam Studi /
Ketua / Anggota

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.
NIP. 131567129

PERSEMBAHAN



Bapak dan ibuku, Keluargaku tercinta
dan teman - temanku

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan disuatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Yogyakarta, 26 Juni 2009

M. Afif Isyarobbi



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala anugerah dan limpahan berkat yang tak ternilai harganya, sehingga Tugas Akhir yang berjudul “Eksotis Kerang Kima Sebagai Furniture” dapat terselesaikan dengan baik, walaupun banyak menghadapi berbagai rintangan dan cobaan. Laporan Tugas Akhir ini telah tersusun sebagai salah satu syarat kelulusan dalam menempuh pendidikan Program Studi S-1 Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tidak ada pekerjaan yang patut diabaikan dan tidak dapat dikerjakan, kalau dilaksanakan dengan rasa percaya diri, Keseriusan, niat dan bantuan dari berbagai pihak. Karya pada tugas akhir ini terselesaikan berkat bantuan moril maupun material dari orang-orang terdekat, dengan penuh cinta dan kasih sayang serta keiklasan. Semua pihak memberikan banyak kemudahan dan menjadikan tuntunan serta ajaran terbaik dalam memberikan motivasi dan semangat yang tak ternilai harganya, sehingga penciptaan karya dan penyusunan Laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

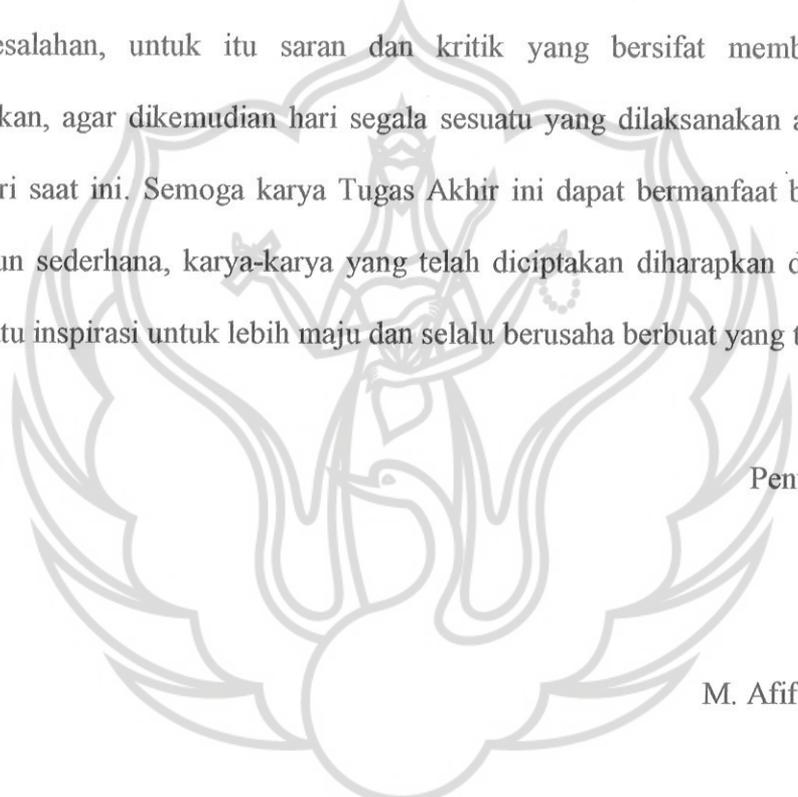
Pada kesempatan ini, dengan penuh rasa hormat dan rendah hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Drs. Soeprpto Soedjono, MFA., Ph.D, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

3. Drs. Akhmad Zaenuri, selaku Ketua Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
4. Drs. Rispul, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing I. Atas semua pengarahan saran dan kritiknya yang membangun demi terciptanya karya dalam Tugas Akhir ini.
5. Akhmad Nizam M.Sn, Selaku Dosen Pembimbing II. Atas semua arahan, saran dan kritik yang telah diberikan selama ini untuk menyelesaikan Progam Studi S-1 Kriya seni ini.
6. Suryo Tri Widodo, S.Sn, M.Hum selaku dosen wali. Atas semua bimbingan dan pengarahan yang telah diberikan selama ini.
7. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Atas semua ilmu pengetahuan, bantuan dan bimbingannya.
8. Seluruh Staf Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan Staf Akmawa Fakultas Seni Rupa, atas semua pelayanannya.
9. Keluargaku tercinta Bapak dan Ibuku yang kusayang dan kucinta selalu, Terimakasih atas bimbingan, doa dan kasih sayang, kel Machfudin Jaiz, mbak Linda, mas Didik, Elhaq, Dandi, Ramzi, keluarga besar Bani Cholil yang selalu memberi semangat., mas Paris terima kasih atas semuanya.
10. Semua teman-teman kampus maupun yang ada di Jurusan Kriya, Asnawi, Feby, Rully, Yossy, Noval, Bowo, Angga, Jaja, Janu, Kelik, Fendy, Zaky, Harmoko, Si sus, Irwan, Topan, mas Aris, mbak Menik, mas Eby. Teman-

teman Jepara, Iconk, Topan, Casper, dll. mas Panjul, Edi keling, G2 Republic, Ceby, Mbambul, Menying, Rumah kartini, Museum Kartini Jepara, cacika. Dan kepada semuanya yang telah memberikan bantuannya yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih untuk semuanya.

Sebagai manusia biasa, tentunya masih banyak kekurangan dan tidak luput dari kesalahan, untuk itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan, agar dikemudian hari segala sesuatu yang dilaksanakan akan jadi lebih baik dari saat ini. Semoga karya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi orang lain meskipun sederhana, karya-karya yang telah diciptakan diharapkan dapat dijadikan salah satu inspirasi untuk lebih maju dan selalu berusaha berbuat yang terbaik.



Penulis

M. Afif Isyarobbi

DAFTAR ISI

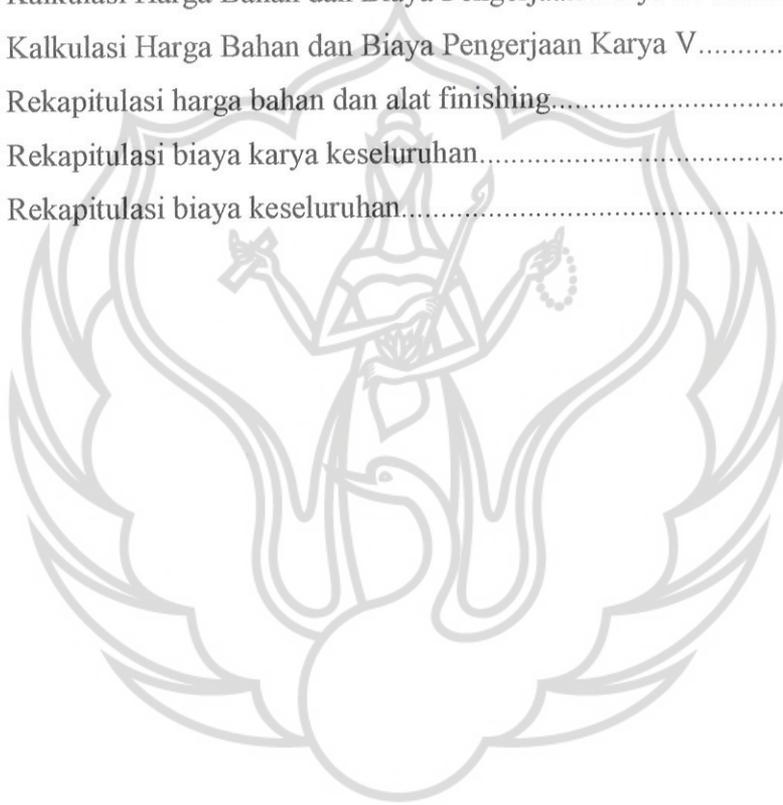
HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Tujuan dan Manfaat.....	5
C. Metode penciptaan.....	6
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN.....	9
A. Sumber Penciptaan.....	9
B. Landaan Teori.....	10
BAB III. PROSES PENCIPTAAN.....	25
A. Data Acuan.....	25
B. Analisis Data Acuan.....	32
C. Rancangan Karya.....	32
D. Proses Perwujudan.....	43
1. Alat dan Bahan.....	44
2. Teknik Pengerjaan.....	52
3. Tahap Perwujudan.....	54
E. Kalkulasi Anggaran.....	63

BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	70
BAB V. PENUTUP.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....	84



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kalkulasi Harga Bahan dan Biaya Pengerjaan Karya I	63
Tabel 2 Kalkulasi Harga Bahan dan Biaya Pengerjaan Karya II	64
Tabel 3 Kalkulasi Harga Bahan dan Biaya Pengerjaan Karya III	65
Tabel 4 Kalkulasi Harga Bahan dan Biaya Pengerjaan Karya IV	66
Tabel 5 Kalkulasi Harga Bahan dan Biaya Pengerjaan Karya V	67
Tabel 6 Rekapitulasi harga bahan dan alat finishing	68
Tabel 7 Rekapitulasi biaya karya keseluruhan	69
Tabel 8 Rekapitulasi biaya keseluruhan	69



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bangku koleksi kerajaan Rusia	3
Gambar 2. Bentuk kerang	8
Gambar 3. Bentuk kerang kima	8
Gambar 4. Bentuk kerang kima	9
Gambar 5. <i>Tridacna gigas</i>	16
Gambar 6. <i>Tridacna maxima</i>	16
Gambar 7. <i>Hippopus hippopus</i>	16
Gambar 8. <i>Tridacna crocea</i>	17
Gambar 9. <i>Charomia tritonis</i>	17
Gambar 10. <i>Cassis cornut</i>	17
Gambar 11. <i>Trochus niloticus</i>	18
Gambar 12. <i>Turbo marmoratus</i>	18
Gambar 13. Kerang kima	19
Gambar 14. Bentuk kursi Renaissance.	24
Gambar 15. Komposisi Elemen Interior Teras	26
Gambar 16. Kerang Kima	26
Gambar 17. Kerang Kima	27
Gambar 18. Kerang Kima	27
Gambar 19. Kerang Kima	28
Gambar 20. Kursi	28
Gambar 21. Kursi	29
Gambar 22. Meja	29
Gambar 23. Meja	30
Gambar 24. Panel	30
Gambar 25. Patung	31
Gambar 26. Lampu Duduk	31

Gambar 27. Lampu Duduk..	34
Gambar 28. Sketsa Alternatif Kursi.....	35
Gambar 29. Sketsa Alternatif Meja..	36
Gambar 30. Sketsa Alternatif Panel.....	37
Gambar 31. Sketsa Alternatif Lampu Duduk..	38
Gambar 32. Perpektif Sketsa Terpilih	39
Gambar 33. Perpektif Sketsa Terpilih.....	40
Gambar 34. Perpektif Sketsa Terpilih.....	41
Gambar 35. Perpektif Sketsa Terpilih.....	42
Gambar 36. Perpektif Sketsa Terpilih.....	45
Gambar 37. Pahat Kayu.	46
Gambar 38. Pasir Silica dan Water Glass.....	47
Gambar 39. Gambar Pasir Co2, O2, dan Elpiji.....	49
Gambar 40. Cat Besi Isamu, Cat Besi Emco lux, Thiner ND.....	49
Gambar 41. Dempul San polac.....	50
Gambar 42. Bahan Vircan.....	50
Gambar 43. Impru Salak Brown dan Impru Blue	51
Gambar 44. Mesin Las Listrik.....	51
Gambar 45. Kompresor dan Gun Spray.....	55
Gambar 46. Skema Tahap Perwujudan Karya.....	57
Gambar 47. Proses Pencetakan.....	59
Gambar 48. Proses Penggerindaan.	60
Gambar 49. Kontruksi dan Pengelasan.....	61
Gambar 50. Proses Penggerindaan Tahap II.....	62
Gambar 51. Proses Melukis.	72
Gambar 52. Karya I (<i>Kursi</i>) <i>Mati Di Luar</i>	74
Gambar 53. Karya II (<i>Kursi</i>) <i>Mati Di Luar 2</i>	76
Gambar 54. Karya III (<i>Meja</i>) <i>Mati Di Luar 3</i>	78

Gambar 55. Karya IV (*Lampu Duduk*) *Tekstur*. 80
Gambar 56. Karya V (*Panel*) *Kerusakan Untuk Keindahan*.



INTISARI

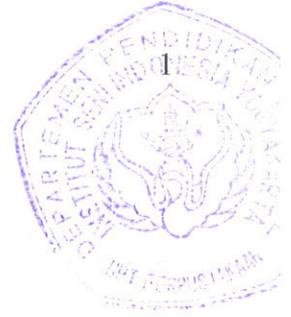
Kerang Kima adalah salah satu biota laut yang mempunyai ukuran antara 2,5 sampai 9,5 cm, beratnya antara 25-300 gram, cangkangnya sangat besar dan tebal. Kerang ini sudah mulai punah di negara Indonesia dan sekarang ini dilindungi oleh pemerintah Indonesia.

Keberadaan Kerang Kima yang mulai punah, menjadi keprihatinan untuk dilestarikan. Melalui pendekatan estetis “Kerang Kima” dituangkan dalam furnitur. Kerang Kima menjadi sumber inspirasi dengan memberi sentuhan bentuk dan warna yang menggambarkan kerang yang mengalami kerusakan karena alam maupun manusia.

Inspirasi Kerang Kima yang dituangkan dalam *furniture* berwujud meja, kursi, lampu duduk dan panel. Dalam pembuatannya teknik yang digunakan adalah dengan menuangkan logam cair ke dalam bejana atau rongga berbentuk tertentu dan dibiarkan sampai membeku, ini dinamakan penuangan atau pengecoran. Proses pencetakan seperti ini untuk kekuatan pada barang *furniture*

Penciptaan *furniture* yang terinspirasi dari Kerang Kima merupakan salah satu usaha untuk melestarikan dan memperkenalkan lebih luas ke masyarakat. Dengan hadirnya *furniture* ini mencoba untuk mengajak masyarakat untuk berperan serta dalam pelestarian alam laut khususnya Kerang Kima.

Kata kunci: Kerang Kima, *Furniture*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Sebagai suatu bangsa bahari yang memiliki wilayah laut yang luas dan dengan ribuan pulau besar dan kecil yang tersebar di dalamnya, maka derajat keberhasilan bangsa Indonesia juga ditentukan dalam memanfaatkan dan mengelola wilayah laut yang luas, karena ini merupakan potensi bagi bangsa Indonesia untuk mengembangkan sumberdaya laut yang memiliki keragaman baik sumberdaya hayati maupun sumberdaya lainnya. Keunikan, keindahan serta keanekaragaman kehidupan bawah laut masih banyak menyimpan misteri dan tantangan terhadap pengembangan. Keunikan serta keanekaragaman dan keindahan kehidupan bawah laut mempunyai pemandangan yang sangat eksotis dengan terumbu karang, kerang, dan biota-biota laut lainnya.

Di bawah permukaan air terdapat suatu dunia yang aktif, Di mana-mana binatang tampak bergerak-berenang, mengapung, menghanyut, bergerak melalui terowongan, meliang, berjalan, merangkak, memanjat batu karang.¹

Salah satu biota laut yang menarik bagi penulis adalah kerang. Kerang adalah hewan air, termasuk hewan bertubuh lunak (*mollusca*). Pengertian kerang

¹ *Ibid.*, p.14.

bersifat umum dan tidak memiliki arti secara biologi namun arti katanya menjadi luas dan dipakai dalam kegiatan ekonomi. Dalam pengertian paling luas, kerang berarti semua *molusca* dengan sepasang cangkang. Dengan pengertian ini, lebih tepat orang menyebutnya kerang-kerangan dan sepadan dengan arti *clam* yang dipakai di Amerika. Contoh pemakaian seperti ini dapat dilihat pada istilah "kerajinan dari kerang".

Penulis tertarik mengeksplorasi kerang kima yang ditransformasikan dalam karya *furniture*. Penerapan bentuk kerang kima dihiasi dengan ornamen pada karya seni fungsional seperti *furniture* tidak lepas dari unsur ergonomi dan unsur estetik.

Furniture selalu ada disetiap ruangan, meskipun perangkat *furniture* bukan kebutuhan utama, namun kehadirannya memegang peranan cukup penting dalam kehidupan sosial masyarakat tertentu, karena dapat menunjukkan kepribadian pemilik ruangan tersebut.

Disetiap ruangan terdapat berbagai macam elemen estetis yang berbeda-beda sesuai dengan fungsinya. Seperti yang diungkapkan oleh Sharmi Mahdi, bahwa; "Kebutuhan akan ruang gerak bagi masing-masing anggota keluarga akan berbeda tergantung dari tingkat usia, jenis kelamin, jumlah pemakaian perharinya dan kebiasaannya."² Seperti pada rumah tinggal ada ruang tidur, ruang duduk,

² Sharmi Mahdi, *Ruang Tidur Utama*, (Indonesia: PT. Auvi Indonesia Indah, 1986), p.i

ruang makan, ruang kerja, dapur, teras dan lain-lainnya yang semuanya itu mempunyai karakteristik yang berbeda-beda.

Desain *furniture* bergaya *classic* sekarang ini berkembang pesat dan masih banyak diminati oleh masyarakat luas, terutama kalangan *elite*. Oleh karena itu, berbagai macam kemewahan dan keaslian pada desain *furniture classic* selalu ditawarkan untuk memuaskan para penikmatnya. Akan tetapi usaha tersebut tidaklah pernah lepas dari buah pikir para seniman khususnya seniman kriya.

Bentuk kerang sebagai elemen pada *furniture* sudah berkembang pada zaman *renaissance*. Penerapan bentuk kerang pada desain atau *furniture* berkembang pesat pada zaman *rococo*, terbukti pada desain atau *furniture* pada saat itu memberi unsur-unsur kerang untuk hiasan yang digabungkan dengan bentuk ornamen dan menjadi ciri khas pada zaman *rococo*.



Gambar 1
Bangku koleksi kerajaan Rusia³

³ Mitchell Beazley, *The Elements of Design*. London. 2003. p 91

Penulis ingin mempertegas karakteristik pada kerang kima ini yang memberi perbedaan dengan karya yang sudah ada baik penggunaan bahan, tehnik, bentuk kerang maupun tata letak yang ada pada karya ini.

Penulis dalam penciptaan karya ini memberi batasan pada eksplorasi bentuk kerang kima untuk *furniture*.

B. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar kesarjanaan pada Jurusan Kriya Falkutas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- b. Sebagai media untuk mengembangkan nilai artistik dari bentuk kerang, yang sangat menarik bentuknya untuk dieksplorasi dan di deformasi.
- c. Perwujudan dari pertanggung jawaban pribadi kepada masyarakat (lingkungan seni) dan diri sendiri.
- d. Memenuhi kebutuhan batin pencipta untuk bisa berfungsi maupun para penikmat seni rupa pada umumnya.

2. Manfaat

- a. Penciptaan karya seni kriya logam yang fungsional dapat dinikmati keindahan tidak hanya dari segi visual, artistik dan ekspresi tetapi juga fungsi dan kenyamanan.

- b. Terpenuhinya salah satu syarat menyelesaikan Studi S-1 Fakultas Seni Rupa Jurusan Kriya Logam.
- c. Menambah pengetahuan dalam tehnik pembuatan dan unsur-unsur logam yang menjadi pembelajaran untuk mengapresiasi dalam berkesenian.

C. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

- a. Metode pendekatan empiris, dalam metode ini ditekankan pengalaman, pengamatan berinteraksi dengan lingkungan sekitar tentang obyek yang bersangkutan untuk menunjang karyanya.
- b. Metode Kepustakaan
Studi pustaka, yaitu mencari dan mengumpulkan data atau referensi berupa buku, majalah dan lainnya sebagai data literatur berupa gambar dan teori-teori mendasar yang relevan dengan pokok permasalahan.
- c. Pendekatan Ergonomis mengutamakan ketepatan dan kenyamanan dalam karya terutama karya fungsional. Ergonomi diperlukan untuk evaluasi produk. Selain fungsional, desain juga harus mampu memberikan keselamatan, kesehatan, keamanan dan kenyamanan bagi manusia pada saat memakai dan mengoperasikan hasil produk desain tersebut.

- d Metode pendekatan kontemplatif, yaitu dengan proses perenungan atau berfikir secara mendalam untuk mencari nilai-nilai serta makna yang terkandung dari karya yang akan diciptakan.

