

**BENTUK LINGKARAN  
DALAM PENCIPTAAN KARYA KRIYA KAYU  
FUNGSIONAL**



**KARYA SENI**

**Bowo Sukmono**

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

**BENTUK LINGKARAN  
DALAM PENCIPTAAN KARYA KRIYA KAYU  
FUNGSIONAL**



KT001423

**KARYA SENI**

**Bowo Sukmono**

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

**BENTUK LINGKARAN  
DALAM PENCIPTAAN KARYA KRIYA KAYU  
FUNGSIONAL**



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

**BENTUK LINGKARAN  
DALAM PENCIPTAAN KARYA KRIYA KAYU  
YANG FUNGSIONAL**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	3105/H/S/2009
KLAS	
TERIMA	7-9-2009



**KARYA SENI**

Oleh:  
**Bowo Sukmono**  
NIM: 0211208022

**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, 2 Juli 2009



**Drs. Herry Pujiharto, M. Hum.**

Pembimbing I / Anggota



**Drs. H. Andono, M. Sn.**

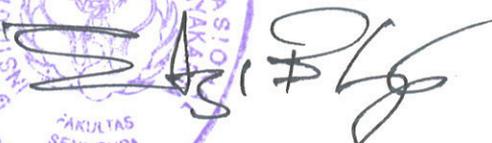
Cognete / Anggota



**Drs. Ahmad Zaenuri.**

Pembimbing II / Ketua Jurusan dan  
Program Studi S-1 Kriya Seni / Ketua /  
Anggota

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



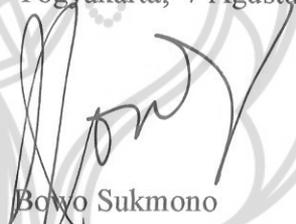
**Dr. M. Agus Burhan, M. Hum.**

NIP.: 19600408 198601 1001

## 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, 7 Agustus 2009



Bowo Sukmono

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan memanjatkan Puja dan Puji Syukur Kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia yang telah diberikan-Nya, sehingga penulisan laporan Tugas Akhir karya seni yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di bidang Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia ini dapat berjalan dengan lancar dan tanpa hambatan sampai selesainya Tugas Akhir ini .

Laporan ini berisi tentang laporan pembuatan Tugas Akhir karya seni yang berjudul: BENTUK LINGKARAN DALAM PENCIPTAAN KARYA KRIYA KAYU FUNGSIONAL. Ide-ide dalam penciptaan suatu karya merupakan curahan imajinasi dan perasaan tentang makna dari visualisasi kehidupan yang diangkat dari lingkungan alam sekitar.

Dengan rasa hormat, pada kesempatan ini disampaikan juga ucapan terimakasih kepada:

1. Drs. Soeprpto Soedjono, M.FA, 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. Herry Pujiharto, M. Hum., selaku Dosen Pembimbing I.
4. Drs. Ahmad Zaenuri., selaku Ketua Jurusan Kriya dan Dosen Pembimbing II.
5. Alvi Lufiani, MFA., selaku Dosen Wali.
6. Staf Pengajar Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Bapak dan Ibu atas Do`a restumu dan semua pengorbananmu yang tak ternilai.
8. Istri tercinta yang selalu mendukung dan menyemangatiku atas semua pengertian, pengorbanan dan kesabaranmu.
9. Aji Pam Budi, S. Sn., atas saran dan bantuannya.

10. Mas Iwan sekeluarga di Jepara atas dorongan semangat dan do'a nya.
11. Staf Karyawan Jurusan Kriya
12. Staf Perpustakaan dan Staf Akmawa Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
13. Angga, Efendi, Yosi, Asnawi. S. Sn, Afif, Ruli yang telah memberi dukungan dan bantuannya.

Yogyakarta, 7 Agustus 2009

  
**Bowo Sukmono**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL LUAR.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL DALAM.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>INTISARI.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Tujuan dan Manfaat.....	3
C. Metode Penciptaan.....	4
D. Metode Pendekatan.....	5
<b>BAB II. KONSEP PENCIPTAAN.....</b>	<b>6</b>
A. Sumber Penciptaan.....	6
B. Landasan Teori.....	8
<b>BAB III. PROSES PENCIPTAAN.....</b>	<b>12</b>
A. Data Acuan.....	12
B. Analisis.....	16

C. Rancangan Karya .....	17
D. Proses Perwujudan .....	31
E. Kalkulasi Biaya .....	43
<b>BAB IV. TINJAUAN KARYA.....</b>	<b>53</b>
<b>BAB V. PENUTUP .....</b>	<b>61</b>

#### DAFTAR PUSTAKA

#### Lampiran

1. *Curriculum Vitae*
2. Katalog Pameran
3. Foto Suasana Pameran
4. Poster Pameran



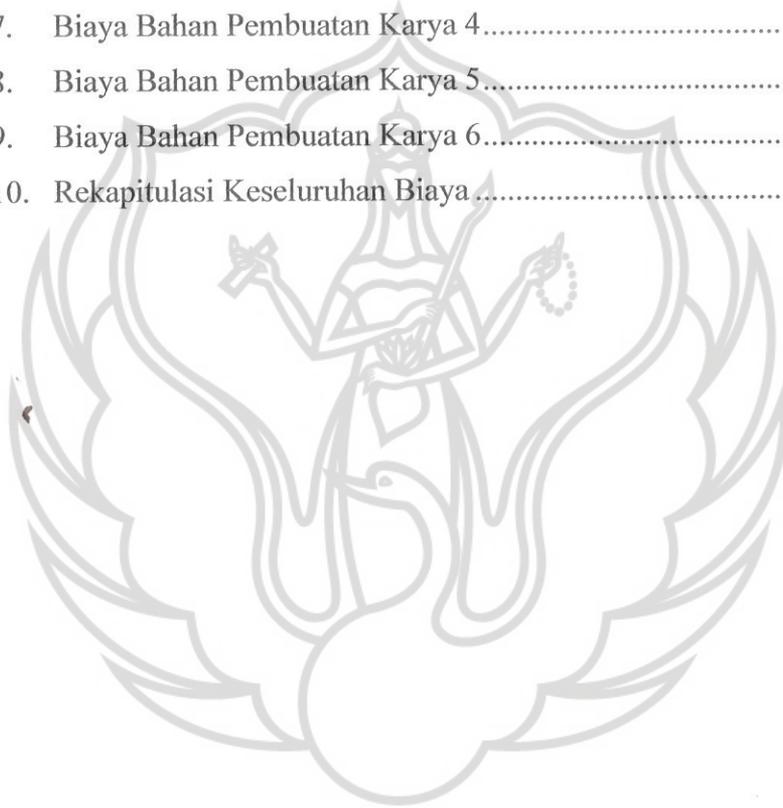
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Lalu lalang Kendaraan Bermotor .....	12
Gambar 2	Anak-anak Bermain Bola .....	13
Gambar 3	<i>Metal Wall Art Sculptures</i> .....	13
Gambar 4	<i>Kisskalt-Designs Flexitube</i> .....	14
Gambar 5	<i>Kisskalt-Designs 1</i> .....	14
Gambar 6	<i>Kisskalt-Designs 2</i> .....	15
Gambar 7	<i>Kisskalt-Designs 3</i> .....	15
Gambar 8	<i>Circle Frame</i> .....	16
Gambar 9	Skema Tahap Desain .....	18
Gambar 10	Perspektif Rak Majalah/ Koran .....	19
Gambar 11	Desain Rak Majalah/ Koran .....	20
Gambar 12	Perspektif Lampu Duduk.....	21
Gambar 13	Desain Lampu Duduk.....	22
Gambar 14	Perspektif Cermin .....	23
Gambar 15	Desain Cermin .....	24
Gambar 16	Perspektif Jam Dinding .....	25
Gambar 17	Desain Jam Dinding.....	26
Gambar 18	Perspektif Rak Penyimpanan ( <i>Storage</i> ).....	27
Gambar 19	Desain Rak Penyimpanan ( <i>Storage</i> ).....	28
Gambar 20	Perspektif Bingkai Foto .....	29
Gambar 21	Desain Bingkai Foto .....	30
Gambar 22	1 Set Pahat Ukir dan Ganden Kayu .....	33
Gambar 23	Klem, Gergaji, Penggaris, Palu, Tang, dll .....	34
Gambar 24	<i>Circle Saw</i> .....	34
Gambar 25	Ketam Listrik dan Gerinda .....	35
Gambar 26	Kompresor .....	35

Gambar 27	<i>Sprey Gun</i> .....	36
Gambar 28	Skema Tahap Perwujudan Karya .....	37
Gambar 29	Kayu Sono keeling, Nangka, Partikel dan Triplek .....	39
Gambar 30	Penyambungan Kayu .....	39
Gambar 31	Proses Penghalusan dan Pembentukan Kayu .....	40
Gambar 32	Prose Perakitan Karya .....	40
Gambar 33	Proses Ukir .....	41
Gambar 34	Prose Penghalusan Dengan Gerinda.....	41
Gambar 35	Prose Pewarnaan.....	42
Gambar 36	Prose <i>Finishing</i> .....	42
Gambar 37	Karya 1 “ Rak Majalah ” .....	55
Gambar 38	Karya 2 “ Bingkai Foto ” .....	56
Gambar 39	Karya 3 “ Lampu Duduk ”.....	57
Gambar 40	Karya 4 “ Jam Dinding ” .....	58
Gambar 41	Karya 5 “ Cermin “ .....	59
Gambar 42	Karya 6 “ Rak Penyimpanan ( <i>storage</i> ) “ .....	60

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Biaya Bahan Baku.....	43
Tabel 2.	Biaya Bahan Penunjang .....	44
Tabel 3.	Biaya Bahan Finishing .....	45
Tabel 4.	Biaya Bahan Pembuatan Karya 1.....	46
Tabel 5.	Biaya Bahan Pembuatan Karya 2.....	47
Tabel 6.	Biaya Bahan Pembuatan Karya 3.....	48
Tabel 7.	Biaya Bahan Pembuatan Karya 4.....	49
Tabel 8.	Biaya Bahan Pembuatan Karya 5.....	50
Tabel 9.	Biaya Bahan Pembuatan Karya 6.....	51
Tabel 10.	Rekapitulasi Keseluruhan Biaya .....	52

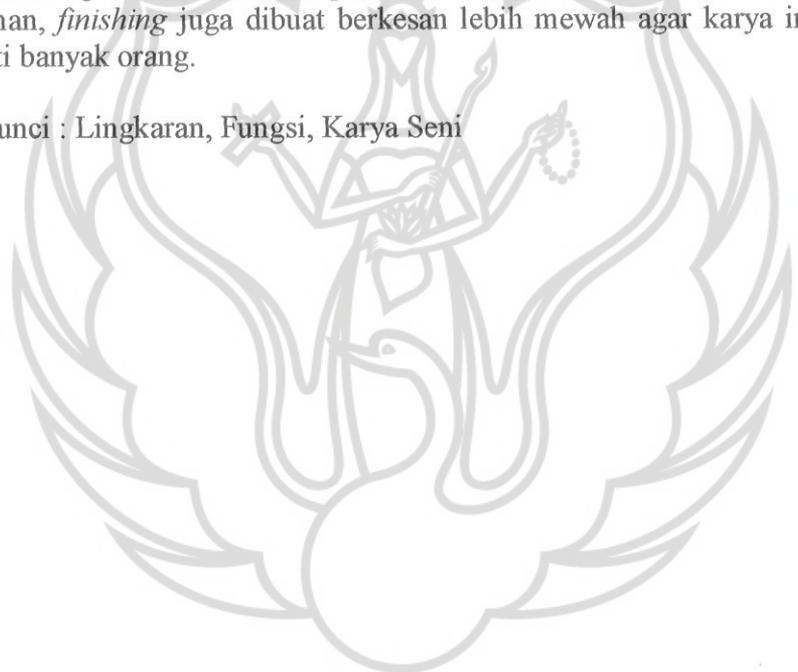


## INTISARI

Melihat dan mengamati roda-roda kendaraan lalu lalang, melihat anak-anak bermain bola, dan masih banyak realita yang lain di mana bentuk lingkaran banyak di jumpai, dari pengamatan tersebut timbul ide kreatif untuk menuangkan ke dalam karya fungsional, kemudian dikembangkan lagi untuk penempatan karya disesuaikan pada ruang keluarga atau ruang publik lainnya, melalui pengamatan dan pertimbangan desain, terciptalah desain rak majalah, lampu duduk, jam dinding, cermin, bingkai foto dan rak penyimpanan (*Storage*).

Perwujudan karya ini tidak banyak memerlukan waktu, dan proses pengerjaan menggunakan teknik-teknik yang lazim diantaranya teknik kerja bangku/pertukangan, ukir dan lain-lain. *Finishing* menggunakan cat *acrilik* warna kuning pada ukiran agar terlihat kontras pada bahan kayu Sono keling yang berwarna coklat kehitaman, *finishing* juga dibuat berkesan lebih mewah agar karya ini menarik dan diminati banyak orang.

Kata Kunci : Lingkaran, Fungsi, Karya Seni



# BAB I

## PENDAHULUAN



### A. Latar Belakang Penciptaan

Melihat dan mengamati roda-roda kendaraan lalu lalang, melihat anak-anak bermain bola, dan masih banyak realita yang lain dimana bentuk lingkaran banyak ditemukan, bentuk lingkaran pada suatu benda bersifat lebih aktif sehingga mudah menarik perhatian penulis, dengan tertariknya kesederhanaan bentuk-bentuk tersebut, timbul untuk mengekspresikan ke dalam karya seni yang lebih menarik, penciptaan karya seni tidak lepas dari pengamatan dan penelitian tentang bentuk-bentuk yang dapat mengacu di alam sebagai sumber ide. Pada Tugas Akhir ini penulis mencoba untuk membuatnya menjadi benda fungsional atau memiliki kegunaan, tetapi tidak lepas dari bentuk lingkaran tersebut, dengan maksud lain mencoba untuk mencari bentuk yang lebih menarik ke dalam benda fungsional diantaranya dalam bentuk cermin, lampu duduk, rak koran/majalah, bingkai foto, jam dinding dan rak penyimpanan (*storage*).

Lingkaran sebagai obyek penciptaan Tugas Akhir ini dituntut tepat guna, memberikan rasa aman, nyaman dan memuaskan. Lebih dari itu, diharapkan kehadirannya dalam suatu kepentingan dapat menyentuh segi-segi jiwa, sehingga bukan hanya memenuhi kebutuhan praktisnya, tetapi juga dapat memberikan kepuasan batin pada pemiliknya. Adanya tuntutan semacam ini berarti pula adanya tuntutan peningkatan kualitas karya, terutama menyangkut

segi estetik atau keindahan suatu karya fungsional. Penulis mencoba menambah unsur hias yang lain untuk mendukung dalam karya ini, sebuah karya yang melalui pengamatan, pengalaman, perenungan inspirasi, pengetahuan yang dalam penguasaan teknik dan kreativitas yang tinggi dengan sendirinya akan memberikan corak dan makna yang berarti bagi penikmatnya.

Manusia diciptakan Tuhan dengan segala kelebihanannya dibandingkan makhluk lain. Namun begitu, manusia selalu mencari kebenaran dan kesempurnaan sepanjang hidupnya. Kesempurnaan yang didambakannya berupa tiga hal pokok, yakni kebenaran, kebaikan, dan keindahan. Kebenaran dapat dicapai dengan akal (rasio) atau ilmu pengetahuan, kebaikan dapat diperoleh melalui iman dan kepercayaan. Hal ketiga, keindahan hanya bisa didapatkan melalui seni.<sup>1</sup> Ketiga kesempurnaan yang sangat mendasar tersebut harus terpenuhi secara utuh tanpa terpilah-pilah, karena satu hal saja tidak terpenuhi, maka manusia akan merasakan kekurangan yang dapat mengganggu kelangsungan hidup dan kehidupannya.

Kesenian sebagai salah satu unsur kebudayaan selalu mengalami perkembangan dari masa ke masa. Perubahan ini terutama didasari oleh pandangan manusia yang dinamis dalam konsep, proses, dan hasil karya berkesenian.

---

<sup>1</sup> Soedarso. Sp., *Trilogi Seni: Penciptaan, Eksistensi dan Kegunaan Seni* (Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2006), p. 12.

Seorang filsuf Yunani, Plato (428-348 M) mengatakan, “seni adalah hasil tiruan alam” (*Ars Imitatur Naturam*).<sup>2</sup> Teori ini kemudian dikenal dengan sebagai teori mimesis (peniruan) yang menganggap rendah karya seni dan seniman yang hanya merupakan peniru kenyataan dimuka bumi ini. Anggapan Plato ini terutama ditujukan pada pelukis yang hanya menjiplak benda-benda yang sudah ada atau sudah dibuat sebelumnya, misalnya melukis kursi. Pelukis bukannya seperti tukang kayu yang menciptakan kursi asli dan ideal.

Berdasarkan dengan teori tersebut, tergugah untuk menciptakan sebuah karya seni yang tidak hanya menjiplak, melainkan mengamati suatu realita yang kemudian dengan proses kreatif diolah menjadi sebuah bentuk baru yang memiliki fungsi berbeda pula, sesuai dengan ide penciptaan yang dikemukakan pada judul laporan ini.

Pengalaman manusia tentang rasa keindahan sangat mempengaruhi karakteristik dari manusia itu sendiri, karya seni yang diciptakan oleh seniman dapat dinikmati juga oleh manusia dengan interpretasi yang berbeda-beda. Pada dasarnya karya seni dalam penampilan masing-masing menyatakan keindahan dan dapat memberikan kepuasan akan keindahan.

## **B. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan**

- a. Mewujudkan dan mengolah bentuk lingkaran ke dalam bentuk karya seni kriya kayu yang sesuai dengan imajinasi penulis.

---

<sup>2</sup> *Ibid.*, p. 29.

- b. Sebagai wujud perkembangan karya kriya fungsional meliputi aspek desain, media dan fungsi.
- c. Melengkapi syarat keilmuan yang sedang ditempuh penulis demi mencapai gelar S-1 Kriya Seni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

## 2. Manfaat

- a. Mengembangkan bentuk-bentuk Seni Kriya khususnya kayu dan menambah wawasan dalam perkembangan Seni Rupa.
- b. Sebagai bahan perbandingan atau alternatif baru dalam penciptaan karya seni, khususnya Seni Kriya Kayu.
- c. Dapat menampilkan karya Kriya Kayu yang kreatif dari ide tersebut di atas.

## C. Metode Penciptaan

### 1. Metode Pengumpulan Data.

Melalui studi pustaka penulis mengumpulkan informasi-informasi yang berhubungan dengan proses penciptaan karya, antara lain dengan memilih media massa berupa majalah-majalah, buku, internet. Studi pustaka di pakai untuk menunjang penulisan dan eksperimen menyangkut desain. Disamping itu, studi pustaka juga dilakukan untuk mendapatkan pengetahuan mengenai informasi atau data-data tentang lingkaran, kesemuanya itu sangat dibutuhkan dalam pengembangan karya lebih lanjut.

#### **D. Metode pendekatan**

##### 1. Metode pendekatan empirik

Pendekatan yang dilakukan melalui pengalaman-pengalaman yang sudah terjadi atau pengalaman pribadi yang kemudian dijadikan sebagai tema penciptaan karya yang merupakan bentuk hasil dari semua pengalaman penulis secara pribadi.

##### 2. Metode pendekatan eksperimen.

Pendekatan yang bersifat ujicoba dalam proses penciptaan sebuah karya Kriya Kayu yang fungsional, lebih mengedepankan pada aspek kreatifitas dalam mencipta alternatif-alternatif perancangan karya fungsional yang memungkinkan, dengan tetap mengacu pada pendekatan konsep secara konsisten.

##### 3. Metode pendekatan estetik.

Pendekatan aspek-aspek pengorganisasian unsur-unsur desain meliputi garis, warna, tekstur, dan prinsip-prinsip desain meliputi proporsi, kesatuan, keseimbangan, keselarasan dalam bentuk karya fungsional yang dihasilkan.