

**MATERIAL BEKAS BANNER SEBAGAI IDE
PERANCANGAN KURSI NOSTALGIA**



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**

Untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Derajat Magister
Dalam Bidang Seni, Minat Utama Desain Produk

Handy Octoriawan Sumitro
2121374411

**PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGKAJIAN
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2023

TESIS
PENCIPTAAN SENI

**MATERIAL BEKAS BANNER SEBAGAI IDE PERANCANGAN
KURSI NOSTALGIA**

Oleh:

Handy Octoriawan Sumitro
NIM. 2121374411

Tesis ini telah dipertahankan pada tanggal 15 November 2023.
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari:

Pembimbing Utama,

Penguji Ahli,


Octavianus Cahyono Priyanto, Ph.D
NIP. 19701017 200501 1 001


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

Ketua Tim Penguji,


Dr. Yohana Ari Ratnaningtyas, M.Si
NIP. 19730205 200912 2 001

Telah diperbaiki dan disetujui untuk diterima
sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Seni

Yogyakarta15 DEC 2023.....

Direktur Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



Dr. Fortunata Tyasrinestu, M. Si
NIP. 19721023 200212 2 001

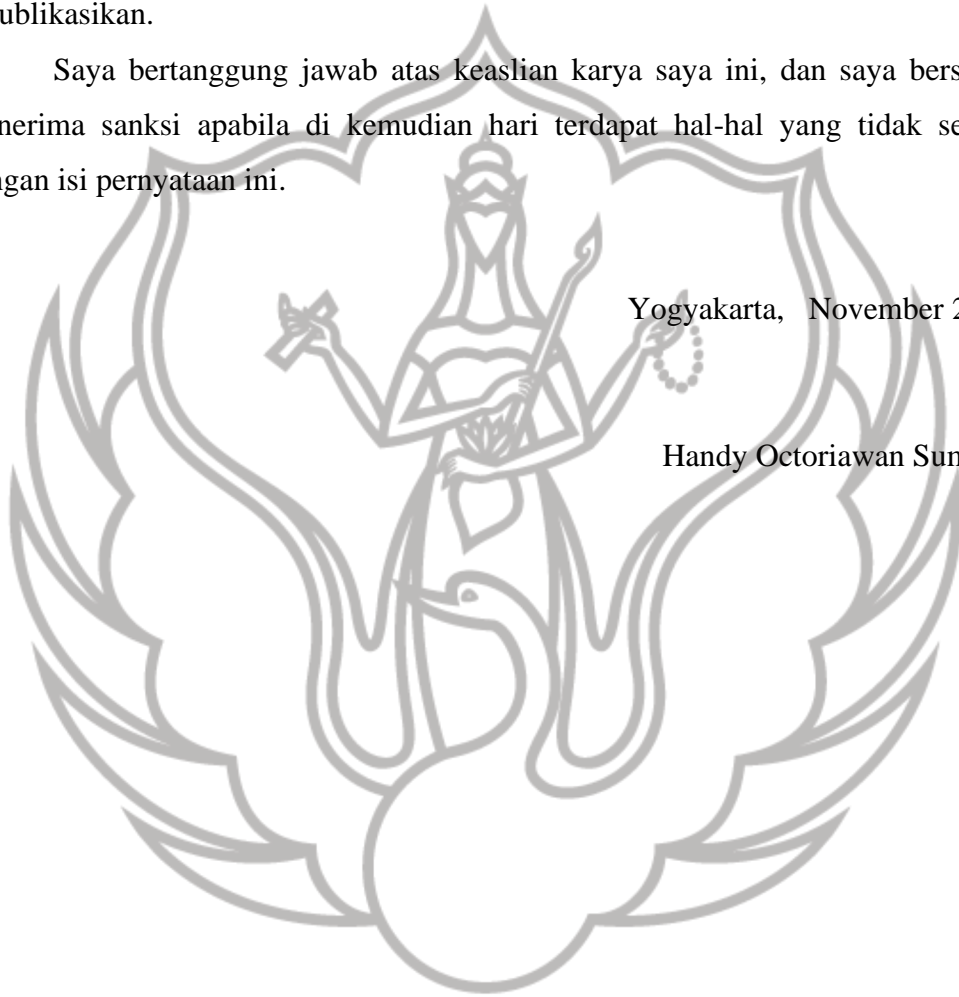
SURAT PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni dan pertanggungjawaban tertulis ini merupakan hasil karya saya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun dan belum pernah dipublikasikan.

Saya bertanggung jawab atas keaslian karya saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari terdapat hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

Yogyakarta, November 2023

Handy Octoriawan Sumitro



MATERIAL BEKAS BANNER SEBAGAI IDE PERANCANGAN KURSI NOSTALGIA

ABSTRAK

Material flexy banner berbahan dasar *Polyvinyl Chlorida* (PVC) memiliki dampak negatif bagi lingkungan karena sifatnya yang sulit terdekomposisi dengan tanah. Perancangan ini mengeksplorasi potensi material tersebut sebagai bahan anyaman untuk dudukan dan sandaran kursi berkonsep nostalgia.

Metode perancangan menggunakan *Double Diamond* dengan mengadopsi elemen *ATUMICS* (*artefact, technic, utility, material, icon, concept, dan shape*) untuk diterapkan pada transformasi pembaruan desain. Riset penelitian penciptaan dilakukan dengan melibatkan partisipan untuk menggali preferensi dan kebutuhan emosi calon pengguna.

Hasil dari perancangan ini adalah prototipe kursi dengan emosi nostalgia yang terbangun dari bentuk kursi sedan dengan bentuk yang lebih modern tetapi memiliki karakteristik bentuk kursi sedan lama. Anyaman banner digunakan sebagai material utama dalam mengangkat sisi nostalgia sekaligus menjawab isu lingkungan. Hasil evaluasi terdapat beberapa saran responden yang perlu diperhatikan terkait penggunaan material. Hal ini digunakan sebagai rujukan dalam pengembangan perancangan selanjutnya.

Kata kunci: desain, daur ulang, banner, kursi, nostalgia

THE USE OF BANNER MATERIAL AS AN IDEA FOR A DESIGNING A NOSTALGIC CHAIR

ABSTRACT

Polyvinyl Chloride (PVC)-based flexy banner material harms the environment because it is difficult to decompose with soil. This design explores the potential of this material as a woven material for the seat and back of a nostalgic concept chair.

The design method uses Double Diamond by adopting ATUMICS elements (artifact, technique, utility, material, icon, concept, and shape) to be applied to transform design renewal. Creation research was conducted by involving participants to explore potential users' preferences and emotional needs.

The result of this design is a prototype chair with a nostalgic emotion that is awakened from the shape of a sedan chair with a more modern shape but has the characteristics of an old sedan chair shape. A woven banner is used as the main material in raising the nostalgic side while answering environmental issues. The evaluation results contained several suggestions from respondents that need to be considered regarding the use of materials. This is used as a reference in further design development.

Keywords: design, upcycling, banner, chair, nostalgia

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah SWT, atas berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Material Bekas Banner Sebagai Ide Perancangan Kursi Nostalgia”. Tesis ini merupakan syarat dalam menyelesaikan program magister penciptaan seni dengan minat utama Desain Produk pada Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Terima kasih kepada Bapak Octavianus Cahyono Priyanto, Ph.D. selaku Pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam mewujudkan tesis ini. Tidak lupa terima kasih juga ditujukan kepada:

1. Orangtua penulis, Ibu Suharyati dan Ayah Bambang Sumitro yang telah memberikan do'a tulus dan dorongan yang tiada hentinya kepada penulis hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
2. Istri tercinta Siti Hanna dan kedua anak yang super, Prisa dan Jibrán yang rela berjuang bersama selama perkuliahan di Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Direktur beserta Asisten Direktur Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Ketua Prodi Seni Program Magister Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Penguji Ahli yang telah meluangkan waktunya untuk menguji penulis.
6. Ketua Tim Penilai yang telah meluangkan waktunya untuk menguji penulis.
7. Bapak dan Ibu dosen Program Magister Penciptaan Seni yang telah membimbing penulis selama menuntut ilmu di Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Teman-teman yang telah memberikan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan tesis ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas dukungan yang diberikan penulis dalam menyelesaikan tesis ini.

Dalam rangka penyempurnaan tesis ini, penulis mengharapkan sumbangan pikiran para pembaca berupa kritikan dan saran, semoga tesis ini dapat dijadikan bahan baca dan sumber referensi untuk siapapun yang membacanya di masa yang akan datang.

Yogyakarta, November 2023

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN.....	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	12
A. Latar Belakang	12
B. Rumusan Masalah.....	17
C. Tujuan dan Manfaat	17
BAB II KAJIAN SUMBER DAN LANDASAN TEORI PENCIPTAAN.....	19
A. Kajian Sumber Penciptaan	19
1. Eklektira.....	19
2. Kap Lampu <i>Flexy Banner</i>	21
3. HardKoran.....	23
4. Galeri Kursi Elek	25
5. <i>The Nostalgic Effect on a Product</i>	26
B. Landasan Teori Penciptaan.....	29
1. Upcycle Material.....	29
2. Karakteristik Flexy Banner	30
3. Perkembangan Furnitur.....	33
4. Kursi Sedan.....	36
5. Antropometri.....	38
6. Nostalgia	40
BAB III METODE PERANCANGAN.....	43
A. Tahap Discover	45
1. Eksplorasi Material	45
2. Eksplorasi Nostalgia Melalui Kursi.....	49

3. Preferensi Kursi	54
B. Tahap Define.....	56
C. Tahap Develop	58
1. Shape dan Icon.....	60
2. Material dan Teknik.....	62
3. Posisi Duduk	64
4. Desain	67
D. Tahap Deliver.....	89
BAB IV HASIL PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN KARYA.....	92
A. Hasil Perancangan.....	92
B. Pembahasan Karya.....	93
1. Kursi Sedan “SedeSide”	94
2. Anyaman Banner	96
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	98
A. Kesimpulan	98
B. Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	101
HALAMAN LAMPIRAN	102

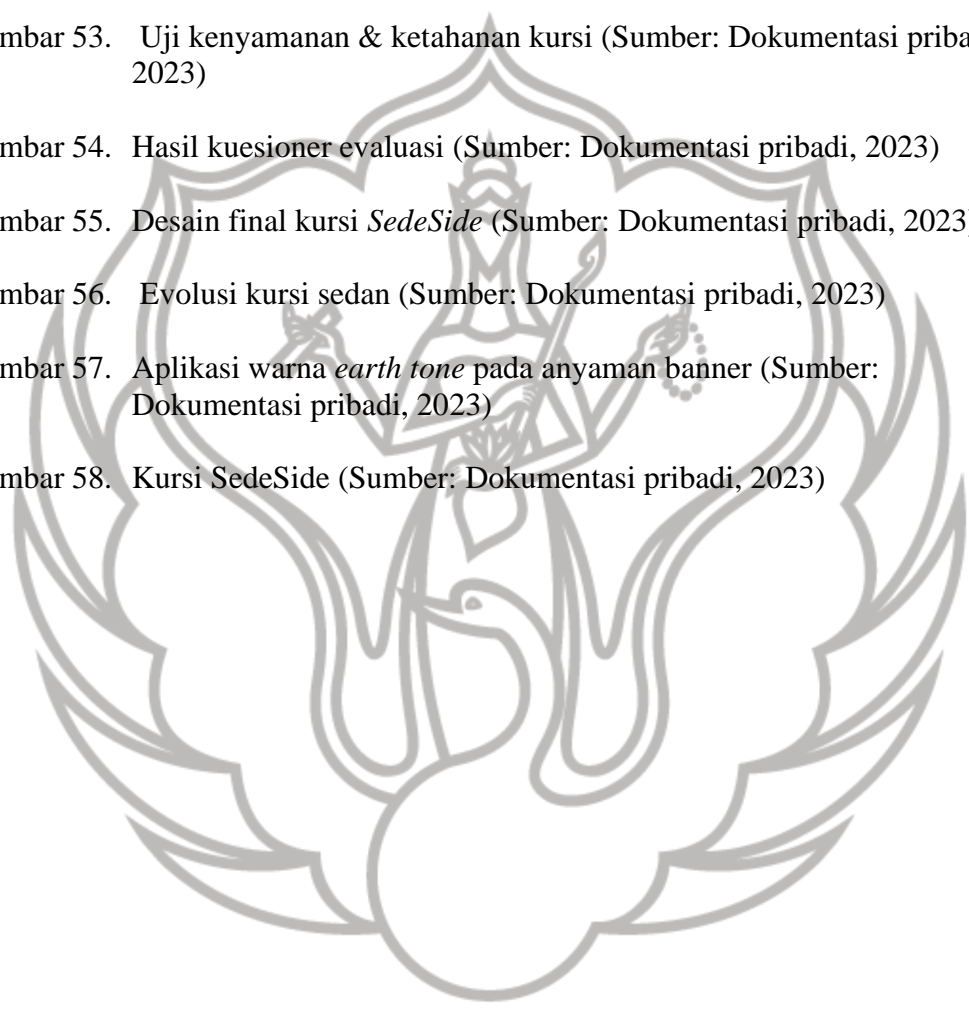
DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1. Eklektira, tali banner digunakan sebagai pengganti tali rotan (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2021)
- Gambar 2. Anyaman pada kursi sedan (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)
- Gambar 3. Penggabungan lipatan banner dengan teknik lem (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2021)
- Gambar 4. Proses menganyam banner pada kursi rotan (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2021)
- Gambar 5. Desain final – EKLEKTIRA (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2021)
- Gambar 6. Desain furnitur fasilitas baca Warung Lawas (Sumber: Surya, 2021)
- Gambar 7. Kursi sedan kayu menggunakan material oscar sebagai dudukan dan sandaran (Sumber: IG @sidik_mucharom)
- Gambar 8. Pemilihan warna dapat mempengaruhi kesan (Sumber: IG @sidik_mucharom)
- Gambar 9. Alat yang digunakan pada metode uji tarik (Sumber: <https://www.alatuji.com/article/detail/927/pengujian-struktur-baja-dengan-menggunakan-uji-tarik>, 2023)
- Gambar 10. *Furniture design history timeline* (Sumber: <https://www.onlinedesignteacher.com/2016/02/furniture-design-history.html>)
- Gambar 11. *Bauhaus chair* (Sumber: <https://www.onlinedesignteacher.com/2016/02/furniture-design-history.html>)
- Gambar 12. Kursi sedan (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)
- Gambar 13. Design Thinking Double Diamond oleh UK Design Council (Sumber: UK Design Council, 2004)
- Gambar 14. Aplikasi Design Thinking Double Diamond pada perancangan kursi nostalgia (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)
- Gambar 15. Klasifikasi kursi sedan (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)

- Gambar 16. Hasil kuesioner preferensi (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)
- Gambar 17. Hasil kuesioner preferensi kursi oleh responden (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)
- Gambar 18. Ragam desain Kursi Sedan
- Gambar 19. Anyaman material bekas banner
- Gambar 20. Alur Tahap Develop pada perancangan kursi sedan (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)
- Gambar 21. Identifikasi *Shape* dan *Icon* pada kursi sedan (Sumber: Google image, 2023)
- Gambar 22. Ikon elemen pemanis pada kursi sedan (Sumber: Google Image, 2023)
- Gambar 23. Tahap memotong banner secara memanjang (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)
- Gambar 24. Cara melipat banner (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)
- Gambar 25. Pemberian lem pada banner yang sudah dipotong lalu dilipat. (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)
- Gambar 26. Anyaman material bekas banner (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)
- Gambar 27. Modul ketinggian dingklik (Sumber: Chung, 2003; Sriwarno, 2006; Irna, Arlianti. 2020)
- Gambar 28. Posisi duduk *Low Seat* (Sumber: <https://www.dimensions.com/element/sitting-male-front-1>, <https://www.dimensions.com/element/sitting-female-front-1>)
- Gambar 29. Desain rancangan 1 (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)
- Gambar 30. Sistem knock down pada sandaran dan dudukan (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)
- Gambar 31. Alternatif sketsa dan pengembangan sketsa awal (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)
- Gambar 32. Gambar 3D pespektif (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)

- Gambar 33. Gambar acuan kursi alternatif 2 (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)
- Gambar 34. Sketsa alternatif evaluasi rancangan awal (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)
- Gambar 35. Sketsa alternatif terpilih evaluasi rancangan awal (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)
- Gambar 36. Gambar 3D pespektif evaluasi rancangan awal (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)
- Gambar 37. *Polymer sheet* produk Robries tipe Juniper (Sumber: Katalog Robries, 2023)
- Gambar 38. Sketsa desain final (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)
- Gambar 39. Desain final kursi sedan modern (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)
- Gambar 40. Model 3D printing skala 1:11 (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)
- Gambar 41. Kesesuaian mockup 3D printing dengan body figure (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)
- Gambar 42. Langkah pembuatan *mockup* skala 1:1 (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)
- Gambar 43. Aplikasi anyaman banner pada *mockup* rangka kursi skala 1:1 (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)
- Gambar 44. Roll pipa besi disesuaikan dengan mockup skala (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)
- Gambar 45. Proses las menggabungkan tiap bagian kursi (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)
- Gambar 46. Proses epoxy dan cat pada prototipe (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)
- Gambar 47. Evaluasi tinggi dudukan (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)
- Gambar 48. Penyesuaian panel samping (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)
- Gambar 49. Pemasangan panel samping (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)

- Gambar 50. Aplikasi teknik anyaman pada banner dengan warna *earth tone* (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)
- Gambar 51. Proses fitting banner pada rangka kursi dan proses jahit (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)
- Gambar 52. Desain Final (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)
- Gambar 53. Uji kenyamanan & ketahanan kursi (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)
- Gambar 54. Hasil kuesioner evaluasi (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)
- Gambar 55. Desain final kursi *SedeSide* (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)
- Gambar 56. Evolusi kursi sedan (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)
- Gambar 57. Aplikasi warna *earth tone* pada anyaman banner (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)
- Gambar 58. Kursi *SedeSide* (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil pemanasan dengan *microwave*

Tabel 2. Hasil pemanasan dengan *heat gun*

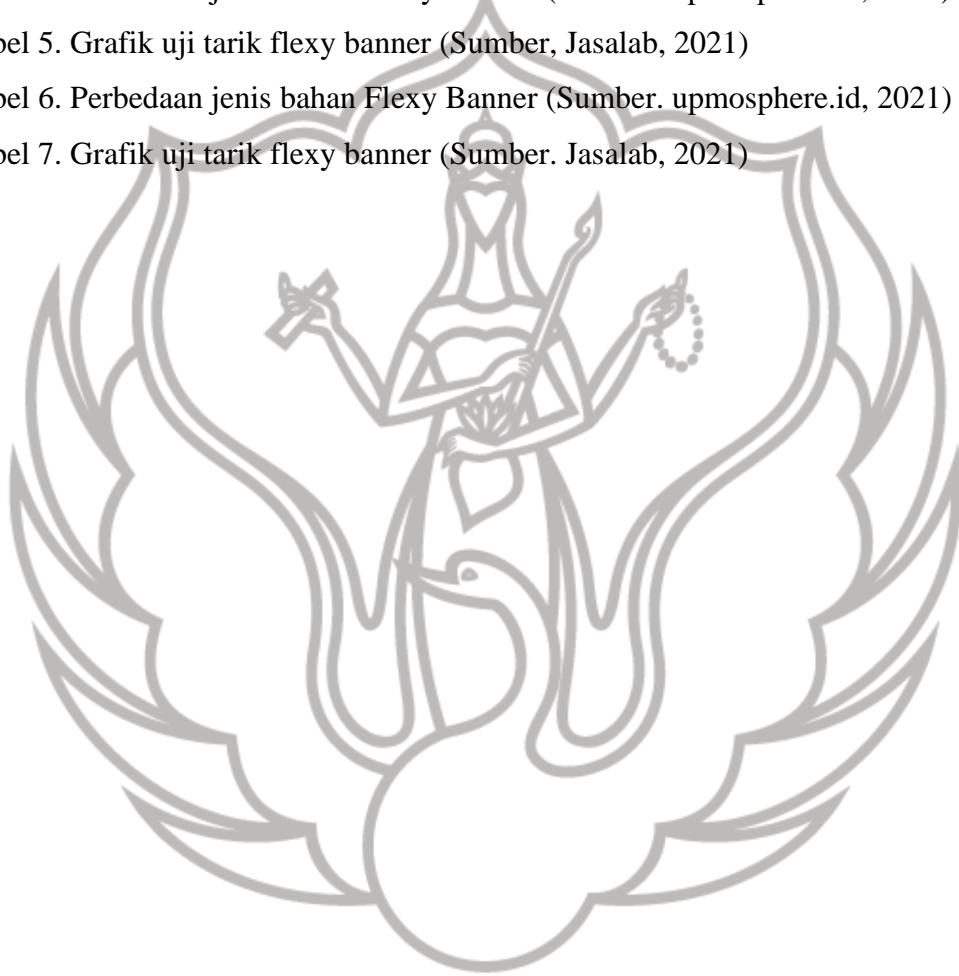
Tabel 3. Tabel eksperimen (Sumber: Surya, 2020)

Tabel 4. Perbedaan jenis bahan Flexy Banner (Sumber. upmosphere.id, 2021)

Tabel 5. Grafik uji tarik flexy banner (Sumber, Jasalab, 2021)

Tabel 6. Perbedaan jenis bahan Flexy Banner (Sumber. upmosphere.id, 2021)

Tabel 7. Grafik uji tarik flexy banner (Sumber. Jasalab, 2021)



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permasalahan sampah plastik sudah menjadi isu global yang harus diatasi. Untuk bisa terdekomposisi sempurna material plastik membutuhkan waktu 100 hingga 500 tahun karena sifatnya yang sulit terdegradasi (Karuniastuti, 2013). Di lansir pada laman voi.id (2022), sampah plastik di Indonesia mencapai 64 juta ton per tahun. Anggapan masyarakat terhadap sampah plastik hanya sebatas gelas plastik, botol plastik, *stereofoam*, kemasan plastik hingga *bubblewrap*. Bagaimana dengan *flexy banner*? Salah satu sampah berbahan dasar plastik yang sering dilupakan.

Flexy banner berupa lembaran berbahan dasar *polyvinyl chlorida* (PVC) yang merupakan turunan dari material plastik (Kusuma & Puspitasari, 2019) mempunyai serat benang kain didalamnya memberikan keteguhan tarik yang baik bagi banner tersebut. *Flexy banner* menjadi idola material cetak dikarenakan faktor biaya cetak yang relatif murah dan dapat dikreasikan secara visual melalui teknologi *digital printing*. Media banner ini memiliki masa tayang yang relatif singkat dan sifatnya adalah sementara, sekali pakai dan dibuang. Penumpukan banner yang habis masa tayang inilah menjadi momok kerusakan lingkungan akibat sampah plastik yang tidak disadari oleh masyarakat.

Berangkat dari keresahan perancang yang juga sebagai desainer produk sekaligus juga pengguna banner sebagai media visual, menganggap penting untuk

mengangkat fenomena penumpukan banner bekas yang berbahan dasar plastik ini. Tanggung jawab sosial terhadap masyarakat dengan mengolah sampah menjadi sebuah produk yang mempunyai fungsi dan estetika. Dua tujuan *Bauhaus* adalah menjawab kebutuhan manusia dan menjadi dasar tanggung jawab sosial dalam bidang desain, arsitektur dan seni maka dari itu diperlukan peningkatan kualitas dari sebuah produk (Ghazali & Nadinastiti, 2015)

Karakteristik banner bekas berupa lembaran berbahan dasar PVC dan memiliki warna-warni hasil cetak *digital printing*. Hal tersebut merupakan potensi *flexy banner* untuk didaur ulang menjadi material yang memiliki nilai artistik dan fungsi. Potensi kekayaan warna ini diolah melalui proses *upcycling* material dengan cara dipotong, dilipat, dan ditempel inilah yang akan digali dalam *repurpose* banner bekas menjadi material yang memiliki fungsi, guna dan nilai estetik. Perancang melakukan *upcycle* material bekas banner di tahun 2021 diolah menjadi tali sebagai pengganti tali ikatan pada meubeler rotan dan karya tersebut diberi nama “Eklektira”. Uji tarik pada tali banner dilakukan untuk mengetahui keteguhan pada tali banner jika ditarik dengan beban tertentu.



Gambar 1. Eklektira, tali banner digunakan sebagai pengganti tali rotan
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2021)

Dari perancangan Eklektira dengan pengolahan tali banner terhadap *meubeler* rotan timbul pertanyaan “Apalagi yang bisa dilakukan dengan tali banner?”.

Sebagai desainer produk yang berfokus pada desain furnitur khususnya kursi dan dari pengamatan lanjutan terkait tali banner, perancang melihat kursi klasik meliputi kursi sedan, kursi jengki, dan kursi rotan yang menggunakan teknik anyaman pada sandaran dan dudukannya. Melihat peluang tersebut terbesit ide bagaimana menggabungkan material daur ulang *flexy banner* dengan teknik anyam pada produk kursi klasik. Perancang melihat ada celah yang bisa digali dalam perancangan kursi yang menggabungkan material banner bekas sebagai dudukan dan sandaran dengan mengadaptasi bentuk (*shape*) klasik kursi sedan menggunakan material dan sentuhan estetika yang lebih modern. Corak warna-warni banner yang saling tumpang tindih melalui teknik anyam digunakan sebagai dudukan dan sandaran digabungkan dengan modernisasi siluet kursi sedan yang

klasik menggunakan material modern akan menimbulkan estetika baru yang dipengaruhi sosial budaya (Sachari, 2006).

Kursi yang ingin diangkat dalam perancangan ini adalah kursi klasik jenis kursi sedan. Kursi sedan menjadi ikon dari elemen furnitur sebuah interior yang mengangkat tema klasik. Asal kata sedan dikemukakan awal tahun 1600an dari bahasa latin *sedes/sedere* yang berarti untuk duduk dan bahasa italia *sede* yang berarti kursi (jalopnik.com, April 2018). Di Indonesia kursi sedan muncul pada tahun 1960an, kursi sedan sering juga disebut dengan kursi becak karena bentuknya yang mirip sepakbor becak. Kursi sedan dijamannya sering digabungkan dengan anyaman kulit rotan sebagai dudukan dan sandaran. Hal ini yang menjadi titik balik ide perancangan kursi dengan menggabungkan olahan material bekas banner.



Gambar 2. Anyaman pada kursi sedan
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

Produk furnitur seperti kursi mempunyai fungsi dan kegunaan yang jelas dan mapan. Hirarki tertinggi dalam sebuah produk adalah nilai emosi (*pleasurable/desire*). Hal ini dikemukakan oleh Patrick W.Jordan (2000) bahwa sebuah produk akan sukses jika mampu memenuhi tiga unsur yaitu memiliki nilai fungsi (*funcionality*), kegunaan (*usability*) dan juga emosi (*pleasure/desire*). Perancangan peremajaan kursi klasik tersebut tidak lepas dari perasaan nostalgia. Lalu, bagaimana menangkap nilai emosi nostalgia melalui bentuk ikonik dari kursi klasik dengan sentuhan material modern? Nostalgia memiliki pengaruh efek positif pada pengalaman konsumen (Chen et al., 2014). Salah satu tipe nostalgia adalah nostalgia nyata (Baker & Kennedy, 1994), yaitu nostalgia yang mengacu pada pengalaman pribadi individu pada suatu zaman dan karenanya dapat membangkitkan emosi yang dialami individu tersebut dalam konteks zaman tersebut.

Daur ulang banner bekas yang dijadikan tali banner ini dapat menciptakan karakter baru dalam industri furnitur dengan menonjolkan nilai artistik warna-warni banner melalui teknik anyam. *Shape* dan *icon* kursi sedan menjadi acuan dalam desain kursi sedan modern. Penggunaan material modern dengan mengaplikasikan benang merah dari bentuk kursi sedan yang klasik diharapkan dapat menangkap emosi nostalgia. Penggunaan material banner bekas sebagai dudukan dan sandaran dengan menggunakan teknik anyam juga menjadi pesan terkait keberadaan banner bekas yang seharusnya juga mendapat perhatian masyarakat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan peristiwa perkembangan furnitur dan material bekas banner, topik yang diangkat adalah nilai emosi nostalgia pada sebuah kursi dan menjawab isu lingkungan perihal material bekas banner. Bagaimana merancang kursi sedan menggunakan daur ulang material bekas banner yang memiliki nilai fungsi, guna dan emosi nostalgia serta dapat diterima konsumen.

C. Tujuan dan Manfaat

Sesuai dengan pembahasan sebelumnya, maka dapat dideskripsikan mengenai tujuan dari penciptaan karya berjudul “Nostalgia Dalam Sebuah Desain Kursi Sedan (Daur Ulang Material Bekas Banner)”, sebagai berikut:

1. Merancang kursi yang memiliki nilai emosi nostalgia menggunakan material daur ulang banner bekas.
2. Mengurangi sampah plastik khususnya material banner bekas.

Manfaat yang dapat diambil dari karya dengan judul “Nostalgia Dalam Sebuah Kursi (Daur Ulang Material Bekas Banner)”, yaitu memberikan saran dan kontribusi yang menunjang secara akademik maupun bagi desain, khususnya desain produk.

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penciptaan ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi dunia pendidikan seni dan desain serta berkontribusi dalam perkembangan desain produk khususnya material furnitur.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penciptaan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat luas secara langsung dalam mengembangkan sampah plastik yaitu material bekas banner menjadi produk yang bernilai fungsi dan bernilai artistik.

