

**GAJAH SEBAGAI SUMBER IDE
PENCIPTAAN KURSI KONTEMPORER**



KARYA SENI

Oleh :

Muhammad Gunanto

**PROGRAM STUDI KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2006**

**GAJAH SEBAGAI SUMBER IDE
PENCIPTAAN KURSI KONTEMPORER**



KARYA SENI

Oleh :

Muhammad Gunanto

**PROGRAM STUDI KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2006**

**GAJAH SEBAGAI SUMBER IDE
PENCIPTAAN KURSI KONTEMPORER**

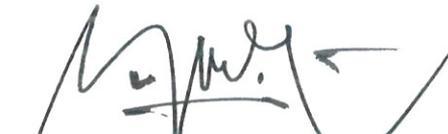


KARYA SENI

Oleh:
Muhammad Gunanto
NIM. 9610676022

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
2006

Tugas Akhir ini diterima oleh Tim Penguji Jurusan Kriya
Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Pada tanggal : 8 Januari 2006



Profesor Drs SP Gustam, SU
Pembimbing I/ Anggota



Drs Andono
Pembimbing II/ Anggota



Drs Herry Pujiharto, M Hum
Cognate/ Anggota



Drs Rispul, M Sn
Ketua Program Studi S-I Kriya Seni/
Anggota



Drs Sunarto, M Hum
Ketua Jurusan Kriya/Ketua/ Anggota

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia



Drs Sukarman
NIP. 130521245

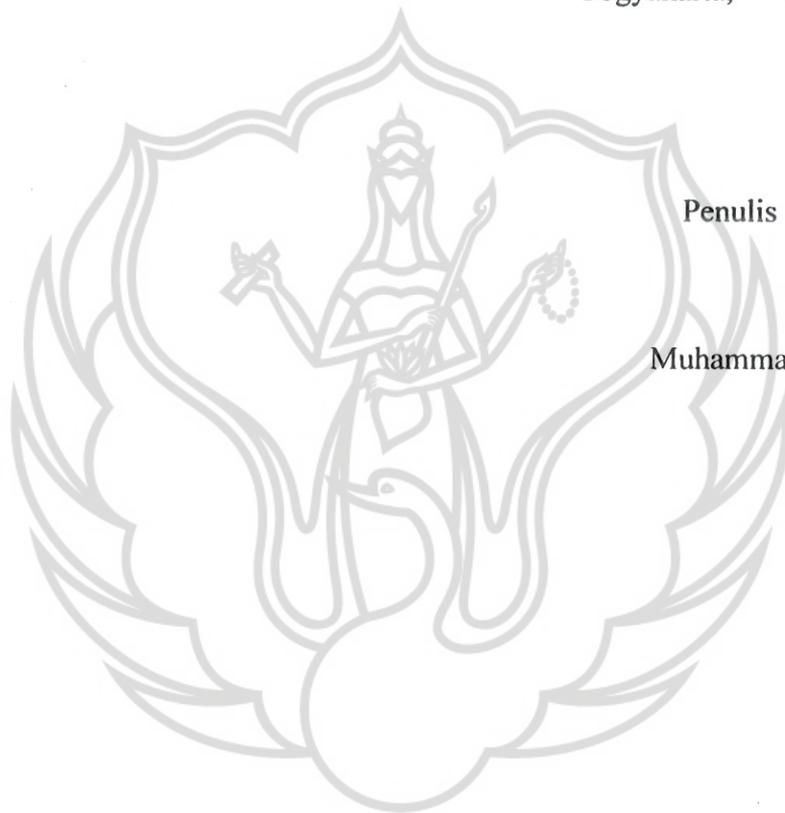
Kata Pengantar

Puji syukur kehadiran Allah swt atas anugerah yang dilimpahkanNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir karya seni yang berjudul “Gajah Sebagai Sumber Ide Penciptaan Kursi Kontemporer” dengan baik. Proses penyelesaian Tugas Akhir tidak lepas dari peran beberapa pihak-pihak yang terkait, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Profesor Dr I Made Bandem, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Drs Sukarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Drs Sunarto, M Hum, sebagai Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs Rispul, M Sn, sebagai Ketua Program Studi Kriya Seni Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Profesor Drs SP Gustami, SU selaku pembimbing I.
6. Drs Andono, selaku pembimbing II.
7. Drs Purwito, selaku dosen wali.
8. Staf UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Staf pengajar dan karyawan Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Bapak, ibu tercinta, dan anak istri atas dukungannya, tidak lupa teman-teman dan semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

Semoga bantuan yang diberikan, baik berupa bimbingan, saran dan bantuan spiritual mendapatkan balasan dari Allah swt. Akhir kata penulis ucapkan semoga tulisan ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya di Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 8 Januari 2006



Penulis

Muhammad Gunanto

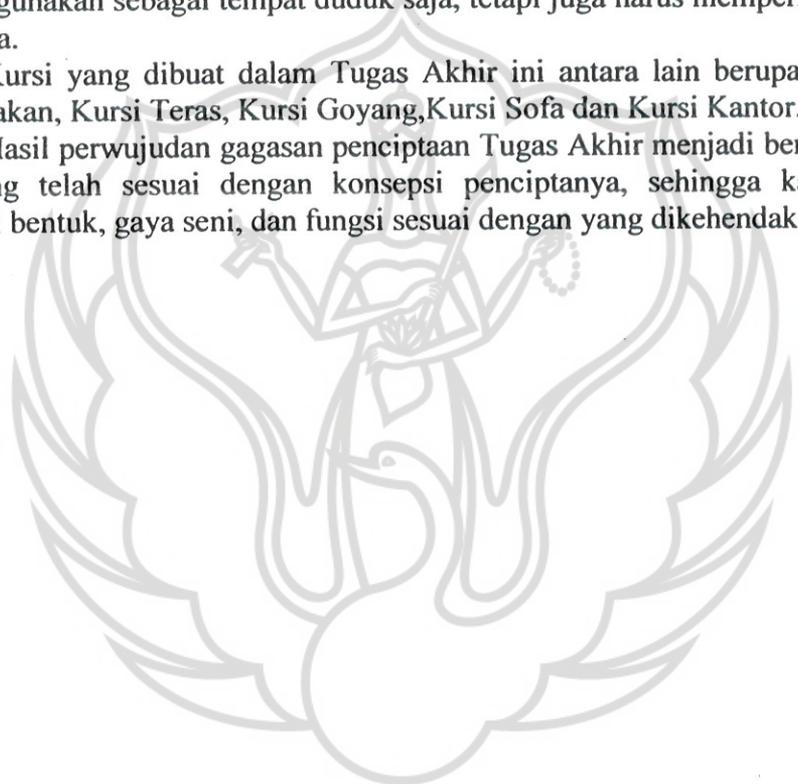
ABSTRAK

Mebel tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan sehari-hari, seperti meja, kursi, almari, dan lain-lain. Kursi lebih sering digunakan mengingat selalu terdapat di setiap ruangan seperti kantor, rumah, apartemen dan sebagainya, artinya untuk aktivitas sehari-hari manusia tidak dapat dipisahkan dari kursi.

Kursi yang dibuat dalam Tugas Akhir ini memilih gaya Kontemporer dan mengambil ide dari bentuk gajah. Kepala, belalai, taring, gading dan kaki gajah digunakan sebagai bentuk bagian-bagian kursi. Gajah dipakai sebagai sumber ide karena gajah dianggap kokoh dan nyaman, sehingga cocok untuk penciptaan kursi. Orang yang duduk di atasnya akan merasa tenang, nyaman. Selain itu, kursi tidak hanya digunakan sebagai tempat duduk saja, tetapi juga harus memperhitungkan nilai estetisnya.

Kursi yang dibuat dalam Tugas Akhir ini antara lain berupa: Kursi Tamu, Kursi Makan, Kursi Teras, Kursi Goyang, Kursi Sofa dan Kursi Kantor.

Hasil perwujudan gagasan penciptaan Tugas Akhir menjadi bentuk karya seni dipandang telah sesuai dengan konsepsi penciptanya, sehingga karya akhir ini memiliki bentuk, gaya seni, dan fungsi sesuai dengan yang dikehendaki.



DAFTAR ISI

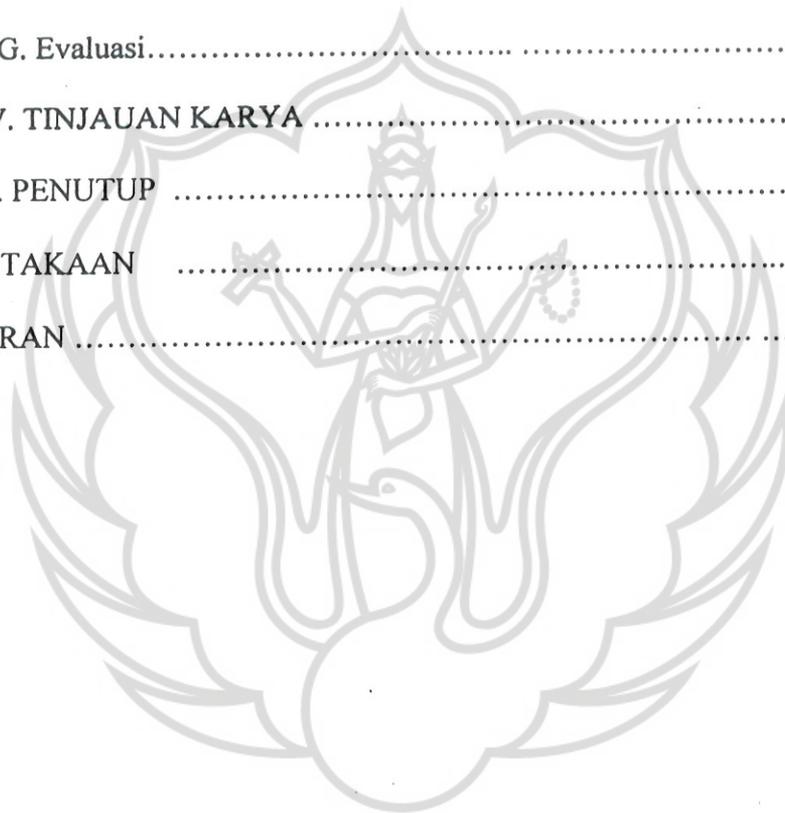
	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Tujuan dan Manfaat.....	5
C. Metode Pendekatan.....	5
D. Proses Perwujudan	7
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	
A. Tema Penciptaan.....	9
B. Landasan Teori.....	12
1. Penciptaan Karya Seni	13
2. Penciptaan Benda Pakai	15
3. Mebel	17

4. Kursi	17
----------------	----

BAB III. PROSES PENCIPTAAN

A. Data Acuan dan Analisis.....	23
1. Binatang Gajah	23
2. Gajah Sebagai Inspirasi Karya	28
B. Penerapan Ide Penciptaan Atas Karya	32
1. Belalai	35
2. Gading	37
3. Kulit	38
4. Kaki	39
5. Telinga	40
C. Sketsa Alternatif dan Terpilih	40
D. Bahan, Alat, dan Teknik	70
1. Bahan	70
2. Alat Pertukangan.....	71
3. Teknik	73
E. Proses Perwujudan.....	74
1. Tahap Pengolahan Bahan... ..	74
2. Tahap Pemindahan Ukuran	74
3. Pembuatan Komponen.....	75
4. Tahap Pembuatan Konstuksi.....	75

5. Tahap Perakitan.....	76
6. Tahap Revisi Ringan.....	77
7. Tahap <i>Finishing</i>	77
8. Tahap <i>Coating</i>	79
9. Tahap Pemasangan Jok	79
F. Kalkulasi Biaya	79
G. Evaluasi.....	83
BAB IV. TINJAUAN KARYA	86
BAB V. PENUTUP	100
KEPUSTAKAAN	101
LAMPIRAN	104



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Gambar 1 : Skema Penciptaan Karya.....	11
2. Gambar 2 : Standirisasi Kursi Umum.....	19
3. Gambar 3 : Standirisasi Kursi Malas.....	20
4. Gambar 4 : Standirisasi Kursi Kantor.....	20
5. Gambar 5 : Standirisasi Kursi Sofa.....	21
6. Gambar 6 : Profil Gajah	23
7. Gambar 7 : Gajah Afrika	25
8. Gambar 8 : Gajah Asia	25
9. Gambar 9 : Patung Gajah Perunggu.....	28
10. Gambar 10 : Patung Dewa <i>Ganesha Cathurti</i>	29
11. Gambar 11: Patung Dewa <i>Mushak</i> Ganesha.....	30
12. Gambar 12: Deretan Patung Gajah di <i>Bridge of Time</i>	31
13. Gambar 13: Patung Gajah Pekuburan.....	32
14. Gambar 14 :Gambar Belalai	35
15. Gambar 15: Gambar Lekuk Tubuh Gajah	36
16. Gambar 16: Gambar Gading Gajah.....	37
17. Gambar 17: Gambar Kulit Gajah	38
18. Gambar 18: Gambar Kaki Gajah	39
19. Gambar 19: Gambar Telinga Gajah	40
20. Gambar 20: Sketsa Alternatif 1 Kursi Bar... ..	42
21. Gambar 21: Sketsa Alternatif 2 Kursi Sofa	43
22. Gambar 22: Sketsa Alternatif 3 Kursi Goyang.....	44
23. Gambar 23: Sketsa Alternatif 4 Kursi Tamu.....	45
24. Gambar 24: Sketsa Alternatif 5 Kursi Makan.....	46
25. Gambar 25: Sketsa Alternatif 6 Kursi Teras	47

26. Gambar 26: Sketsa Alternatif 7 Kursi Goyang.....	48
27. Gambar 27: Sketsa Alternatif 8 Kursi Sofa	49
28. Gambar 28: Sketsa Alternatif 9 Kursi Kantor.....	50
29. Gambar 29: Proyeksi Kursi Tamu	52
30. Gambar 30: Perspektif Kursi Tamu	53
31. Gambar 31: Detail Kursi Tamu	54
32. Gambar 32: Proyeksi Kursi Makan	55
33. Gambar 33: Perspektif Kursi Makan.....	56
34. Gambar 34: Detail Kursi Makan	57
35. Gambar 35: Proyeksi Kursi Teras	58
36. Gambar 36: Perspektif Kursi Teras	59
37. Gambar 37: Detail Kursi Teras	60
38. Gambar 38: Proyeksi Kursi Goyang	61
39. Gambar 39: Perspektif Kursi Goyang	62
40. Gambar 40: Detail Kursi Goyang	63
41. Gambar 41: Proyeksi Kursi Sofa	64
42. Gambar 42: Perspektif Kursi Sofa	65
43. Gambar 43: Detail Kursi Sofa	66
44. Gambar 44: Proyeksi Kursi Kantor	67
45. Gambar 48: Perspektif Kursi Kantor.....	68
46. Gambar 46: Detail Kursi Kantor	69
47. Gambar 47: Gambar Kursi Tamu	87
48. Gambar 48: Gambar Kursi Makan	90
49. Gambar 49: Gambar Kursi Teras	92
50. Gambar 50: Gambar Kursi Goyang	94
51. Gambar 51: Gambar Kursi Sofa	96
52. Gambar 52: Gambar Kursi Kantor.....	99
53. Gambar 53: Gambar Foto Diri Penulis.....	105

54. Gambar 54: Gambar Foto Proses Finishing Karya.....	106
55. Gambar 55: Gambar Foto Proses Finishing Karya	107
56. Gambar 56: Gambar Katalog	108
57. Gambar 57: Gambar Poster Pameran.....	109



Daftar Tabel

	Halaman
1. Tabel I : Tabel Biaya Bahan Kayu/Jati	80
2. Tabel II: Tabel Biaya Tukang	81
3. Tabel III : Tabel Biaya <i>Finishing</i>	81
4. Tabel IV: Tabel Biaya Bahan Bantu	82
5. Tabel V: Tabel Rekapitulasi... ..	82



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Mebel sebagai benda pakai yang berfungsi praktis, telah digunakan oleh manusia sebagai alat pendukung aktivitas manusia sehari-hari. Pada tahap awal penciptaan mebel, manusia belum berpikir tentang keindahan serta kualitasnya, tetapi lebih menekankan pada pertimbangan bagaimana menciptakan mebel sekedar untuk dapat dipakai. Prinsip dasarnya adalah sederhana dan fungsional. Ketika tingkat kehidupan dan kebutuhan manusia mulai meningkat seiring dengan perkembangan kebudayaan, ditambah lagi dengan terjadinya pergeseran nilai-nilai budaya sebagai akibat dari kemajuan dan tuntutan jaman, maka dalam pikiran manusia mulai timbul kebutuhan estetis yang dipakai untuk menyertai nilai guna suatu mebel. Oleh karena itu, mebel tidak hanya berfungsi praktis tetapi juga sebagai benda fungsional yang memiliki nilai estetis dan sekaligus juga mencerminkan pribadi penciptanya.

Kursi menjadi salah satu media ekspresi estetis bagi para desainer kontemporer dengan berdasarkan ide penciptaan yang beragam dan beraneka jenis. Keberanian untuk membuat kursi yang bergaya kontemporer tersebut memang didasarkan pada pertimbangan fungsional dan estetis yang benar-benar matang dan penuh dengan perhitungan. Berkaitan dengan pola desain kursi yang kecenderungan kontemporer dijelaskan oleh Sherill Whinton, Jr. melalui pendapatnya di bawah ini.

“...in contemporary chairs, emphasis has been placed on simplicity and functionalism...new and striking effect have been achieved. Marcel Brener, Alvar Aalto, Charles Eames, and Eero Saarinen have been among pioneers in modern chair design”.¹

(...pada kursi kontemporer, perluasan yang dilakukan terletak pada kesederhanaan dan fungsionalitas...kebaruan dan efek yang mengejutkan telah tercapai. Marcel Brener, Alvar Aalto, Charles Eames, dan Eero Saarinen merupakan beberapa pioneer dalam desain kursi modern.)

Mengingat banyaknya bentuk dan gaya yang menjadi pola dalam pembuatan mebel dan guna membatasi permasalahan yang diangkat dalam Tugas Akhir ini, maka lingkup karya akan dibatasi pada pembuatan mebel dengan gaya kontemporer yang mengacu pada bentuk geometris melalui elaborasi terhadap binatang gajah yang meliputi kaki, belalai, telinga, gading, dan kepala. Adapun jenis mebel yang akan dibuat adalah berupa kursi. Pilihan terhadap gaya ini didasarkan pada pemikiran bahwa pada saat ini pembuatan mebel didominasi oleh mebel-mebel dengan gaya klasik. Padahal, sebenarnya banyak objek-objek dan fenomena di alam ini yang dapat digunakan sebagai sumber inspirasi dalam pembuatan mebel. Kebebasan dalam berkreasi ini akan memberikan bentuk-bentuk baru dalam desain mebel yang memberikan alternatif lain, baik secara estetis maupun fungsional.

Pengertian mengenai gaya kontemporer dapat disimak pada tulisan M. Dwi Marianto, dkk. dalam buku yang berjudul *OUTLET* bertajuk “Yogya dalam Peta Seni Rupa Kontemporer Indonesia”. Dalam tulisan tersebut dijelaskan bahwa, kata *contemporary* (kontemporer) berasal dari dua kata Latin yaitu *com* atau *con*, dan *tempus* atau *tempor*. *Com* atau *con* adalah awalan yang berarti

¹ Sherill Whiton, Jr. *Merit Students Encyclopedia*, Volume. 4, New York: McMillan Educational Co, 1976, p. 319

“dengan” atau “bersama”. Sedangkan kata *tempo* atau *tempor* berasal dari bahasa Latin *tempus* atau *temporis* yang artinya “waktu”. Dengan demikian pengertian kata kontemporer adalah “bersamaan dengan waktu”.²

Kecenderungan umum yang menjadi ciri dari gaya kontemporer adalah tidak adanya dominasi atau kecenderungan tertentu (bebas). Oleh karena gaya kontemporer yang bersifat umum, maka mebel dengan gaya ini dapat diterapkan, seperti di kantor, apartemen dan rumah tinggal. Kecenderungan bebas dalam gaya kontemporer ini pernah diungkapkan oleh Sarah E. Murray dalam pengantar pada pameran GNB bahwa seni rupa kontemporer Indonesia itu plural, tidak ada dominasi kecenderungan tertentu, bisa diwakili oleh seniman Ancol hingga seniman instalasi.³

Pengertian seni kontemporer di atas dipergunakan sebagai dasar acuan dalam pembuatan mebel dengan inspirasi penciptaan yang baru dan cenderung bebas. Selain itu berdasarkan pemikiran Francis D.K Ching bahwa, penerapan atas konsep kontemporer dalam kursi membuat penampilan kursi kontemporer secara fisik memiliki ciri-ciri di bawah ini.

² M. Dwi Marianto. Dkk., “Jogya dalam Peta Seni Rupa Kontemporer Indonesia”, dalam *Outlet Yogyakarta: Yayasan Seni Cemeti*, 2000, p. 189.

³ Sarah E. Murray, “Modernisme, Modernity, and Contemporary World Art”, dalam *Katalog Pameran Seni Rupa GNB*, Jakarta: Contemporary Indonesian Art a Global Perspective, 1995, p. 21.

1. Pemakaian bahan disesuaikan lingkungan
2. Menekankan ada garis-garis horizontal
3. Komposisi asimetris
4. Ornamen sederhana, kebanyakan berbentuk geometris yang mengutamakan kekuatan dan stabil untuk menopang benda-benda
5. Ukuran, bentuk, dan tingginya harus sesuai dengan tujuan penggunaannya.
6. Hasil konstruksi dan material yang awet dan kuat.⁴

Unsur-unsur di atas menjelaskan bagaimana mebel kontemporer ini memiliki ciri tersendiri dibandingkan dengan gaya yang lain.

Selain perhatian terhadap gaya kontemporer yang telah dijelaskan di atas, gaya ini didasarkan pada sumber ide yang didapat saat melihat gajah. Sumber ide ini sangat penting yang akan berpengaruh terhadap pola penciptaan karya agar dapat dibedakan dari ciptaan yang lain, dan dapat memunculkan ciri khas pribadi penciptanya. Penentuan gajah didasarkan pada pertimbangan bahwa bentuk fisik gajah mencerminkan kekuatan. Hal ini setidaknya juga mencerminkan ciri-ciri mebel kontemporer yang mengutamakan kekuatan dan kestabilan. Kekuatan ini juga akan mendukung peran kayu sebagai bahan mebel. Ide ini juga didukung perwujudan fisik melalui perpaduan antara teknik dan seni yang memerlukan ketekunan, ketrampilan, kecermatan, kreativitas, dan serta gaya imajinasi penciptanya. Dengan demikian, pembuatan kursi bergaya kontemporer berdasarkan sumber ide dari gajah ini diarahkan pada upaya untuk menciptakan model baru dalam dunia mebel pada umumnya, terkait dengan penciptaan karya Tugas Akhir pada khususnya.

⁴ Francis D.K. Ching, *Ilustrasi Desain Interior*, Jakarta: Erlangga, 1996, p. 248.

B. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Untuk memenuhi salah satu syarat meraih gelar sarjana strata I (S1).
- b. Menciptakan mebel kontemporer yang menekankan pada segi estetis dan praktis.
- c. Mewujudkan mebel kontemporer dalam wacana perkembangan mebel pada umumnya.

2. Manfaat

- a. Menambah wawasan dan apresiasi terhadap mebel kontemporer terutama dalam keanekaragaman kursi.
- b. Memberi alternatif ide penciptaan dalam menjadikan lingkungan sekitar sebagai dasar ide penciptaan.

C. Metode Pendekatan

Dalam penciptaan mebel harus dipertimbangkan beberapa aspek penting yang sangat berpengaruh terhadap kualitas karya. Pertimbangan terhadap aspek-aspek tersebut mengacu pada apa yang diungkapkan oleh M. Gani Kristanto seperti di bawah ini.

“Bahwa ada beberapa hal yang perlu diperhatikan seksama secara menyeluruh supaya desain menjadi baik dan benar, yaitu tujuan pemakai, keinginan pemakai, fungsi perabot, bentuk, kesan atau penampilan luar, bahan yang dipakai, konstruksi, cara pembuatan”.⁵

Dari latar belakang proses perencanaan mebel, maka perlu diperhatikan aspek-aspek yang mendukung agar proses pembuatan mebel dapat berjalan lancar dan

⁵ M. Gani Kristanto, *Teknik Mendesain Perabot yang Benar*, Semarang: STMIK-PIKA, 1993, p. 1.

sesuai dengan target perencanaan dengan tetap memperhatikan kaidah-kaidah ergonominya. Dalam Tugas Akhir ini aspek-aspek tersebut dijadikan pertimbangan dalam menciptakan mebel kursi.

Selain mempertimbangkan beberapa aspek di atas dan kaidah-kaidah ergonominya, maka agar tujuan dapat tercapai perlu ditentukan pendekatan yang sesuai, yaitu.

1. Pendekatan struktural, yaitu pendekatan yang melihat bagian tubuh gajah secara struktural untuk dijadikan model guna diterapkan secara terstruktur pada bagian-bagian kursi. Oleh karena adanya kemiripan struktural antara bagian tubuh gajah dengan bagian-bagian kursi, pada dasarnya menjadi ciri khas tanpa meninggalkan nilai fungsi dan estetisnya.
2. Pendekatan pustaka, yaitu melakukan kajian dan penelusuran sumber pustaka terutama mengenai mebel dan gajah yang terdapat pada buku, majalah, tabloid, surat kabar, dan internet.
3. Pendekatan estetik yaitu pendekatan yang dilakukan melalui pertimbangan-pertimbangan estetik baik melalui proses perenungan dan penafsiran terhadap sumber ide maupun melalui elaborasi kemungkinan terhadap binatang gajah secara fungsional maupun pragmatis. Dari hasil pertimbangan estetik ini muncul keinginan kuat untuk mewujudkan dalam bentuk visual berupa kursi.

D. Proses Perwujudan

Penjabaran lebih lanjut berkaitan dengan metode yang telah disebutkan di atas, adalah proses perwujudan guna menghasilkan sebuah karya yang dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Pengumpulan data, yaitu proses ini dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam berkaitan dengan tema yang diangkat, yaitu binatang gajah, sekaligus pencarian data yang sesuai untuk digunakan sebagai inspirasi penciptaan. Data dikumpulkan dari sumber-sumber pustaka maupun internet.
2. Pembuatan desain, yaitu diawali dengan pembuatan sketsa alternatif. Pembuatan sketsa alternatif ini dijadikan sebagai dasar untuk pengembangan lebih lanjut. Sket-sket tersebut selanjutnya diseleksi untuk menemukan beberapa sketsa yang dianggap telah memenuhi syarat dalam pembuatan karya seni. Sketsa tersebut kemudian dikaji kembali dengan mempertimbangkan berbagai segi, untuk menentukan beberapa pilihan terbaik yang akan dibuat desainnya. Pada pembuatan desain ini keseluruhan aspek yang berupa bahan, teknik, medium dan ukuran diungkap secara mendetail, sehingga layak untuk dibuat menjadi sebuah karya.
3. Persiapan alat dan bahan, yaitu persiapan yang dilakukan dengan maksud untuk memperlancar proses kerja dan pengolahan bahan yang akan dipakai. Peranan alat dalam sebuah penciptaan karya seni dianggap sangat penting, mengingat hal ini akan berpengaruh terhadap hasil akhir. Persiapan bahan dilakukan untuk menunjang efisiensi dalam bekerja. Pertimbangan terpenting dalam persiapan alat dan bahan ini terletak pada kualitas karya yang akan dihasilkan. Pada umumnya, kelengkapan alat dan pemilihan bahan akan

berpengaruh penuh pada hasil akhir karya dengan ditunjang oleh ketrampilan pembuatnya. Dengan persiapan alat, bahan, dan pengerjaan teknis secara optimal, karya yang dihasilkan tentu akan maksimal.

4. Perwujudan karya, meliputi beberapa pekerjaan pengolahan bahan kayu, kerja bangku, kerja ukir, dan *finishing*.

Adapun proses yang lebih rinci pada tiap tahap adalah sebagai berikut.

- a. Tahap pengolahan bahan, yaitu pengeringan dan pengawetan.
- b. Tahap kerja bangku, yaitu tahap pembelahan, pemotongan, penyerutan, dan dilanjutkan pembuatan pola dalam skala 1:1. Proses ini meliputi pekerjaan konstruksi guna membuat dasar mebel.
- c. Tahap kerja ukir, yaitu lanjutan yang lebih memfokuskan pada pekerjaan pembentukan bagian-bagian kursi dan ukirannya.
- d. Tahap kerja *finishing*, yaitu tahap merapikan bagian-bagian sambungan, menutupi pori-pori kayu dengan *wood filler*, amplas, pewarnaan dan *sealing* dilanjutkan dengan *coating*.