

**PENERAPAN ORNAMEN GEOMETRIS  
PADA MEBEL KULIT**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDY KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2005**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	1467/H/S/06	
KLAS		
TERIMA	11-01-06	TTD.

## PENERAPAN ORNAMEN GEOMETRIS PADA MEBEL KULIT



**KARYA SENI**

Oleh :  
**SURIPTO**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDY KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2005**

**PENERAPAN ORNAMEN GEOMETRIS  
PADA MEBEL KULIT**



**KARYA SENI**

**Oleh :  
Suripto  
No Mahasiswa : 991 0929 022**

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana dalam Bidang  
Seni Kriya  
2005**

Tugas Akhir ini diterima oleh tim penguji Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa,  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal 29 Februari 2005.



Drs. Sunarto, M. Hum  
Pembimbing I/Anggota



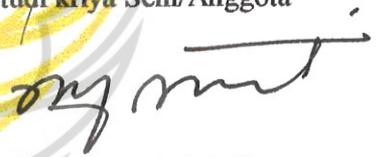
Drs. Otok Herum Marwoto  
Pembimbing II/Anggota



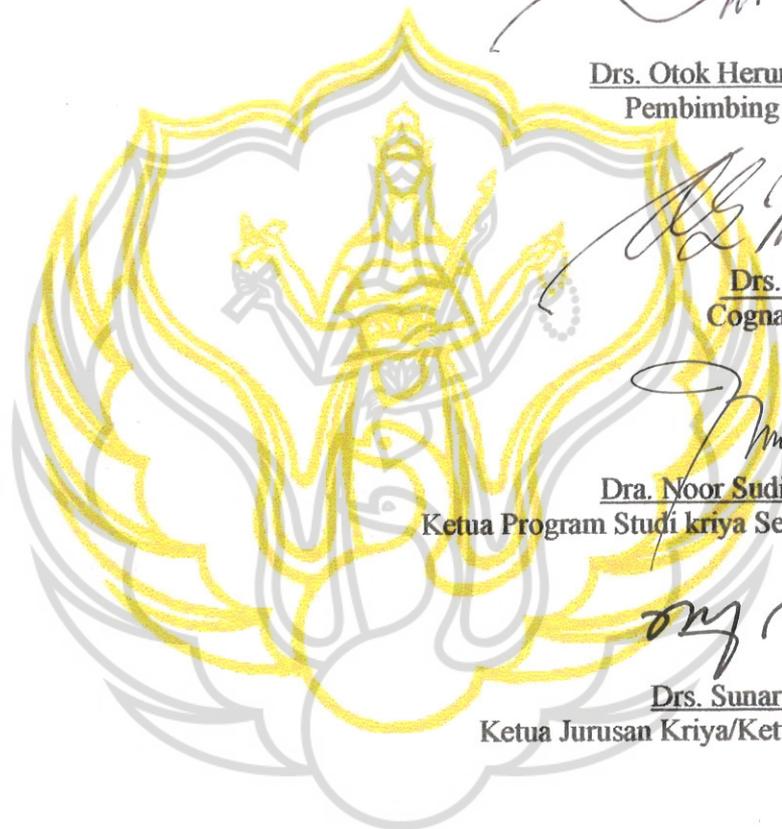
Drs. A. Zaenuri  
Cognate/Anggota



Dra. Noor Sudiyati, M.Sn.  
Ketua Program Studi kriya Seni/Anggota



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



Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Drs. Sukarman  
NIP. 130521245

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat Dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir karya seni sebagai syarat menyelesaikan program studi Kriya Seni, Jurusan kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini dapat terwujud karena adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. DR. I Made Bandem, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Sukarman, Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Sunarto M. Hum., Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan Dosen pembimbing I
4. Ibu Dra. Noor Sudiyati M.Sn., Ketua Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. Otok Herum Marwoto, Dosen pembimbing II.
6. Staf pengajar dan Karyawan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Staf perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Kedua orang tua kami bapak dan ibu Asmorejo, dan saudara-saudara kami tercinta.

9. Sahabat-sahabat dekat kami : Sugeng, Binudi, Gembong, Hizkia, pak Santo, mas Royo, Wahyu, Jati dan semua pihak yang tidak bisa kami sebut satu persatu yang telah banyak membantu.

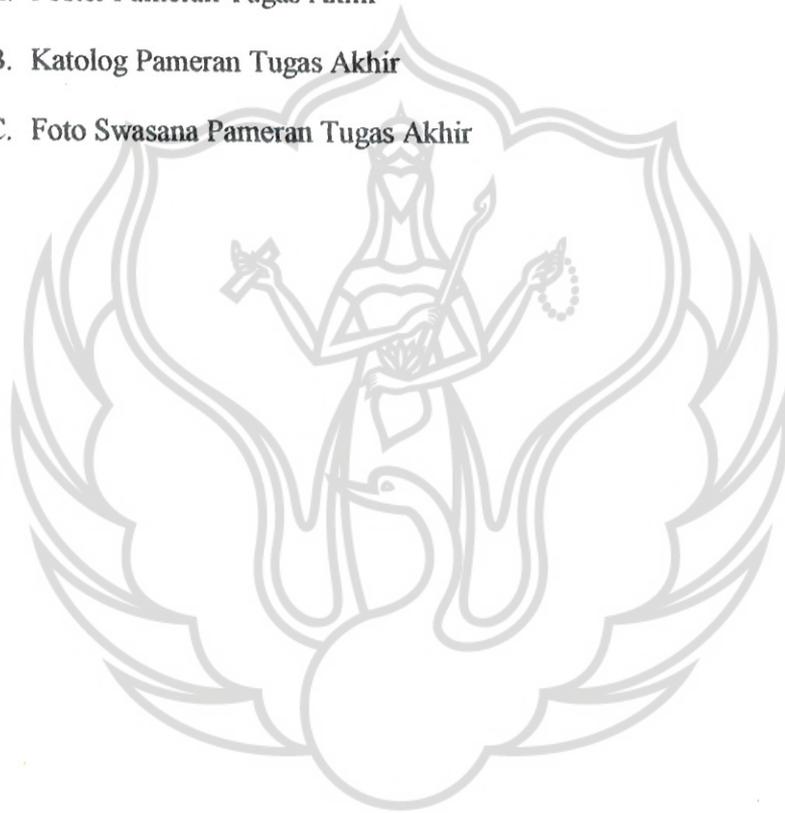
Atas Segala bantuan dan dukungannya baik materi maupun moril dari semua pihak, semoga budi baik Bapak, Ibu dan saudara-saudara mendapat pahala dari Allah SWT. Penulis berharap karya tugas akhir karya seni ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis, umumnya bagi kemajuan pendidikan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
INTISARI .....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Penegasan Judul dan Tema .....	1
C. Alasan Pemilihan Judul .....	4
D. Tujuan dan Sasaran .....	4
E. Metode Pendekatan .....	5
F. Metode Perwujudan.....	5
BAB II KONSEP PENCIPTAAN .....	7
A. Uraian Tentang Konsep Penciptaan .....	7
B. Uraian Tentang Tema Penciptaan .....	7
C. Proses Perancangan .....	8
BAB III PROSES PERWUJUDAN .....	43
A. Bahan dan Alat .....	43
B. Tahap Perwujudan .....	44
A. Kalkulasi Biaya .....	46

BAB IV TINJAUAN KARYA .....	49
BAB V PENUTUP .....	60
A. Kesimpulan .....	60
B. Saran .....	61
DARTAR PUSTAKA .....	62
LAMPIRAN.....	63
A. Poster Pameran Tugas Akhir	
B. Katalog Pameran Tugas Akhir	
C. Foto Swasana Pameran Tugas Akhir	



## DAFTAR TABEL

Tabel I	Kalkulasi biaya bahan baku kerangka .....	46
Tabel II	Kalkulasi biaya bahan baku kulit tersamak .....	47
Tabel III	Kalkulasi biaya bahan dan bahan finishing .....	47
Tabel IV	Kalkulasi biaya biaya tenaga kerja.....	48
Tabel V	Kalkulasi biaya keseluruhan .....	48



## DAFTAR GAMBAR

1. Kursi Santai ruang keluarga.....	13
2. Kursi Goyang ruang kerja .....	14
3. Kursi dan Meja bentuk geometris ruang keluarga.....	15
4. Kursi bentuk bulat <i>Counter</i> handphone, dan bank.....	16
5. Kursi Santai ruang keluarga.....	17
6. Pola Geometris Motif Tumpal, Swastika, Pilin, Meander.....	18
7. Pola Geometris Pilin.....	19
8. Pola Geometris Tumpal.....	20
9. Pola Geometris Swastika.....	21
10. Pola Geometris Swastika.....	22
11. Pola tatahan geometris barang kulit.....	23
12. Pola tatahan geometris kombinasi dengan irisan kulit.....	24
13. Teknis pembuatan pola kulit sebelum ditatah sebelum ditatah.....	25
14. Anyaman pada kulit.....	26
15. Anyaman kulit dengan alat bantu jarum.....	27
16. Sket Mebel Kulit Kursi Santai I.....	28
17. Sket Mebel Kulit Kursi Santai II.....	29
18. Sket Mebel Kulit Kursi Teras Dalam.....	30
19. Sket Mebel Kulit Kursi Minum .....	31
20. Sket Mebel Kulit Kursi <i>Counter</i> .....	32
21. Proyeksi Mebel Kulit Kursi Kantai I.....	33

22. Proyeksi Mebel Kulit Kursi Santai II.....	34
23. Proyeksi Mebel Kulit Kursi Teras Dalam.....	35
24. Proyeksi Mebel Kulit Kursi Minum.....	36
25. Proyeksi Mebel Kulit Kursi <i>Counter</i> .....	37
26. Perspektif Mebel Kulit Kursi Santai I.....	38
27. Perspektif Mebel Kulit Kursi Santai II.....	39
28. Perspektif Mebel Kulit Kursi Teras Dalam.....	40
29. Perspektif Mebel Kulit Kursi Minum.....	41
30. Perspektif Mebel Kulit Kursi <i>Counter</i> .....	42
31. Mebel Kulit Kursi Santai I.....	43
32. Mebel Kulit Kursi Santai II.....	44
33. Mebel Kulit Kursi Teras Dalam.....	45
34. Mebel Kulit Kursi Minum.....	46
35. Mebel Kulit Kursi <i>Counter</i> .....	46

## INTISARI

Titik, garis atau bidang akan menjadi bentuk. Jika divisualisasikan, sejumlah titik yang berderetan akan menimbulkan kesan, garis-garis atau bentuk disusun berderet akan menimbulkan ritme, dan jika disusun tak beraturan akan menimbulkan dinamika. Ketegangan kesan-kesan garis atau dinamika itu merupakan konsep, atau persepsi manusia atau suatu pengalaman psikologis dalam komunikasi visual.

Penciptaan karya mebel menerapkan pola geometris sebagai salah satu alternatif dalam perencanaan mebel. Pola geometris diambil sebagai acuan karena pola ini mempunyai keselarasan dengan sifat dasar kulit. Bahan yang digunakan adalah kulit nabati dengan kombinasi besi sebagai bahan kerangka. Pembuatan karya ini menggunakan teknik las untuk bagian kerangka, sedangkan teknik pewarnaan menggunakan pewarna kayu *woodstain* yang dioleskan dengan kain sehingga tekstur pada tatahan terlihat lebih menonjol. Diharapkan dengan teknik ini dapat selaras dengan fungsi mebel sebagai alat penunjang berbagai aktivitas manusia.





## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Permasalahan yang diangkat penulis pada pembuatan karya Tugas Akhir ini adalah, bagaimana mewujudkan ide seperti terungkap pada judul, yaitu Penerapan Ornamen Geometris Pada Mebel Kulit. Dalam pembuatan karya mebel digunakan bahan kulit, sedangkan kerangkanya menggunakan besi. Mebel-mebel tersebut difungsikan atas tuntutan manusia akan berbagai aktivitas.

Ide penciptaan karya merupakan pengembangan dari bentuk geometris, yaitu bentuk bulat, segi tiga, segi empat, yang biasa dikenal dalam ilmu ukur. Hiasan yang diterapkan adalah pola geometris, karena pola jenis ini cukup mendukung keharmonisan bentuk-bentuk mebel tersebut. Pola hias geometris ini akan diterapkan pada mebel kulit dengan teknik tatah, adapun motifnya terdiri dari motif Berlian, Ikal, Swastika, Meander, Tumpal dan lain sebagainya.

#### **B. Penegasan Judul Dan Tema**

##### **1. Penegasan Judul**

Karya tugas akhir ini diberi judul Penerapan Ornamen Geometris pada Mebel Kulit. Penegasan mengenai arti pokok dan judulnya adalah sebagai berikut:

Penerapan berarti penggabungan, penempelan barang yang ditempel pada barang lain.<sup>1</sup> Ornamen adalah hiasan, kelengkapan hiasan, keindahan.<sup>2</sup> Ornamen berasal dari kata *ornare* artinya “menghias” Istilah Ornamen tidak terlepas dari kata motif. Motif adalah elemen suatu ornamen sedangkan suatu pola mengandung pengertian suatu hasil susunan atau pengorganisasian dari motif tertentu dalam bentuk dan komposisi tertentu pula.<sup>3</sup> Ornamen tersebut merupakan susunan dari beberapa motif, seperti motif daun, bunga, buah, manusia, binatang, alam, maupun motif khayalan. Kata motif disebut juga corak.<sup>4</sup> Geometrik atau geometris adalah nama dari pada ilmu pengetahuan yaitu ilmu ukur (pengukur ruang).<sup>5</sup> Ornamen Geometris adalah hiasan yang berbentuk garis dan bidang dalam ukuran tertentu, seperti garis lurus, garis lengkung, segi tiga, segi empat, lingkaran dan lain-lain. Motif tersebut terdiri dari berbagai macam diantaranya Tumpal, Pilin Berganda, Meander, Swastika, Berlian serta Ikal. Motif Tumpal adalah hiasan yang berbentuk deretan segi tiga sama kaki.<sup>6</sup> Motif Pilin Berganda adalah motif garis lengkung yang bentuknya menyerupai “S”.<sup>7</sup> Motif Meander adalah hiasan berupa garis tepi dengan kelengkungan siku-siku.<sup>8</sup> Motif Swastika adalah hiasan pengisi bidang yang terdiri dari gambar-gambar

<sup>1</sup> Anton M. Mulyono, (ed), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1993), p. 45.

<sup>2</sup> Supratno, *Ornamen Ukir Kayu Tradisional Jawa*, (Semarang: EFFHAR, 1997), p.11.

<sup>3</sup> Sewan Susanto, *Seni Kerajinan Batik*, BPPI Departemen Perindustrian RI, 1973, p. 212

<sup>4</sup> Anton M. Mulyono, (ed.), *op. cit.*, p. 93.

<sup>5</sup> *Ibid.*, p. 271.

<sup>6</sup> A.N.J.Th a.Th. Der Hoop, *Ragam-Ragam Perhiasan Indonesia*, Koninklijk Bataviasch Genootschap en Wetenschappen, 1949, p. 24.

<sup>7</sup> *Ibid.*, p.36.

<sup>8</sup> Anton M. Mulyono (ed.), *op.cit.*, p. 568.

bergaris lurus.<sup>9</sup> Penegasan judul ini juga menegaskan kata mebel yaitu barang- barang rumah tangga (meja, kursi, almari).<sup>10</sup> Mebel diartikan juga Perabot, yang berasal dari bahasa jawa yang berarti alat atau perkakas.<sup>11</sup> Barang- barang perlengkapan<sup>12</sup> (dapur, rumah). Jadi istilah perabot diartikan sebagai perlengkapan manusia yang digunakan atas dasar tuntutan aktivitas manusia. Kulit adalah lapisan luar badan terhadap pengaruh-pengaruh luar, seperti panas baik bersifat mekanis maupun kimiawi.<sup>13</sup> Dalam kamus besar bahasa Indonesia juga disebutkan kulit adalah pembalut- pembalut tubuh manusia, binatang, biji, buah, telur dan sebagainya, yang telah dikeringkan dan disamak guna mendapatkan keawetan dan keuletan untuk bahan pembuat sepatu, tas dan sebagainya.<sup>14</sup> Berdasarkan uraian diatas, maka penegasan judul pada Tugas Akhir karya seni ini adalah Penerapan Ornamen Geometris Pada Mebel Kulit. Penciptaan karya ini menggunakan bahan kulit tersamak serta bahan pendukung lain yaitu besi.

## 2. Penegasan Tema

Tema adalah pokok pikiran. Bertema berarti mempunyai dasar pikiran, pokok permasalahan atau landasan penciptaan.<sup>15</sup> Tema yang diangkat dalam pembuatan karya ini adalah penerapan ornamen geometris pada mebel kulit, dengan

<sup>9</sup> A. N. J. Th. A. Th. Van Deer Hoop, *op. cit.*, p. 64.

<sup>10</sup> Anton M. Mulyono (*ed*), *op. cit.*, p.667.

<sup>11</sup> W.J.S. Purwodarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Penerbit Balai Pustaka, 1965), p. 735.

<sup>12</sup> *Ibid.*, P. 66.

<sup>13</sup> Prof. T.S.G. Mulia. Hidding K. A., *Ensiklopedia Indonesia*, W. Van Houve S. Geavanhage, p. 820.

<sup>14</sup> W.J.S. Purwodarminto, (*ed*), *op. cit.*, p.729.

<sup>15</sup> Anton M. Mulyono (*ed*), *op. cit.*, p. 921.

menggunakan kulit sebagai bahan utama. Rancangannya menerapkan pola geometris sebagai unsur hias, yang difungsikan sebagai alat pelengkap manusia akan berbagai aktivitas di dalam rumah tinggal.

### **C. Alasan Pemilihan Judul**

Fungsi judul diatas adalah untuk memberi batasan ruang lingkup obyek permasalahan agar pembahasan tidak meluas pada hal-hal lainnya. Pembahasan pada laporan ini adalah seputar mebel kulit, yang menggunakan bahan kulit tersamak dengan kombinasi besi sebagai bahan bantu dalam pembuatan kerangka.

### **D. Tujuan Dan Sasaran**

#### **1. Tujuan**

Menciptakan karya mebel kulit yang menggunakan ornamen geometris sebagai unsur hiasannya.

#### **2. Sasaran**

Karya-karya yang dihasilkan dapat diterima oleh masyarakat sebagai :

- a. Salah satu alternatif dalam memenuhi kebutuhan yang ditinjau dari beberapa aspek baik pribadi maupun aspek umum.
- b. Hasil karya-karya nanti diharapkan bisa mendapatkan hak cipta sebagai karya yang inovatif.

### **E. Metode Pendekatan**

Metode pendekatan yang digunakan dalam menyelesaikan tugas akhir ini adalah:

1. Metode Empiris

Yaitu berdasarkan pada melihat, mengamati tentang mebel yang kemudian menjadi pengalaman pribadi sebagai dasar pendekatan. dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir.

2. Metode Estetik

Adalah metode pendekatan yang mengulas tentang nilai-nilai keindahan.

### **F. Metode Perwujudan**

Metode ini ini diterapkan untuk mewujudkan karya Tugas Akhir yang mengambil ide tentang mebel.

1. Mengumpulkan data tulisan atau gambar yang diperoleh dari buku-buku dan majalah selanjutnya diseleksi untuk memperoleh data yang akurat, yang kemudian dianalisa untuk mendapatkan butir-butir kesimpulan, sebagai dasar pembuatan sketsa.
2. Pembuatan sketsa alternatif, merealisasikan ide dengan membuat beberapa sketsa alternatif untuk di konsultasikan ke dosen pembimbing, sampai seberapa jauh tingkat kelayakan untuk dibuat rancangan.
3. Membuat rancangan gambar kerja.
4. Proses pembuatan kerangka.

5. Proses penatahan kulit yaitu proses pembuatan ornamen pada kulit tersamak.
6. Pemasangan jok yaitu pembuatan dudukan maupun sandaran kursi dengan kulit yang sudah ditatah dengan teknik jahit serta dibantu dengan bahan pendukung lainnya busa dan *dakron*.
7. Proses finishing adalah proses akhir yang sangat berpengaruh terhadap baik dan tidaknya karya.

