

**MEBEL INOVATIF SEBAGAI REFLEKSI
PENCIPTAAN KARYA KRIYA KAYU**

**Sebuah Kontenplasi dari Hegemoni
Mebel Gaya Eropa di Jepara**



KARYA SENI

Oleh :

BAGUS NUGRAHANTO

NIM : 931 0432 022

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

2002

**MEBEL INOVATIF SEBAGAI REFLEKSI
PENCIPTAAN KARYA KRIYA KAYU**

**Sebuah Kontenplasi dari Hegemoni
Mebel Gaya Eropa di Jepara**



KARYA SENI

Oleh :

BAGUS NUGRAHANTO

NIM : 931 0432 022



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

2002

MEBEL INOVATIF SEBAGAI REFLEKSI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KAYU

Sebuah Kontenplasi dari Hegemoni

Mebel Gaya Eropa di Jepara

KS.02/Bag/m/kr



KARYA SENI

Oleh :

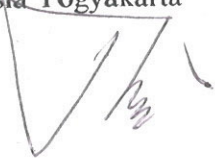
BAGUS NUGRAHANTO

NIM : 931 0432

022 PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	577/H/VID2
KLAS	745-51/Bag/m
TERIMA	1-5-02
	TTD.

Tugas Akhir ini diajukan kepada Program Studi S-1 Kriya Seni
Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia
Yogyakarta Sebagai Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)
Bidang Kriya Seni
2002

Laporan Tugas Akhir ini di terima dan disahkan oleh Tim Penguji Jurusan Kriya
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Pada Tanggal : 1 Febuari 2002



Drs. M. Soehadji

Dosen Pembimbing I / Anggota



Drs. Purwito

Dosen Pembimbing II / Anggota



Drs. Herry Pujiharto, M. Hum

Cognate / Anggota



Drs. Timbul Raharjo, M. Hum.

Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni / Anggota



Drs. Purwito

Ketua Jurusan Kriya / Ketua / Anggota

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Drs. Sukarman

NIP. 130 521 245

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini, disertai dengan laporan tertulis dan penyelenggaraan pameran kriya seni dengan Judul Mebel Inovatif Sebagai Refleksi Penciptaan Karya Kriya Kayu untuk melengkapi syarat ujian Tugas Akhir Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penyelenggaraan pameran Kriya Seni dan penulisan laporan ini dapat terlaksana dengan baik atas peran serta dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak, Ibu dan adik-adikku tercinta yang telah banyak memberikan dorongan moril dan materiel kepada penulis, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
2. Rini Setyawati Ssn, (Istri tercinta) dan anakku tersayang (Art Vale Arafa Al Bariq)
“ *You Are My Inspiration* “
3. Prof. Dr. I Made Bandem, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. Sukarman, Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. Purwito, Dosen Pembimbing II dan Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Drs. Timbul Raharjo, M. Hum., Ketua Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Drs. M. Soehadji, Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan nasehat dan bimbingan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
8. Seluruh Dosen, karyawan Kriya, Perpustakaan dan Akmawa Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

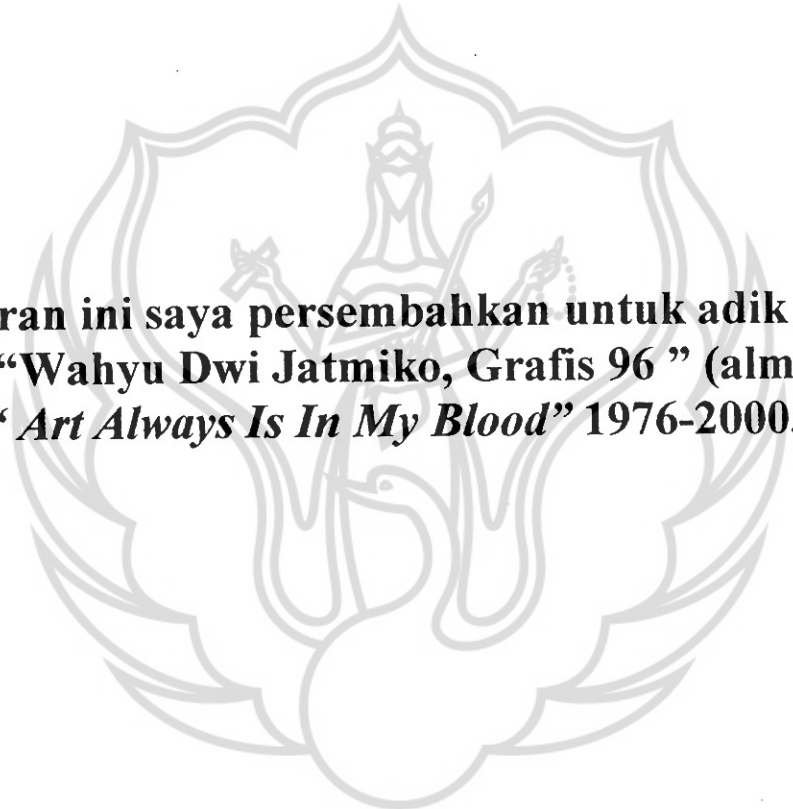
9. Keluarga Bapak Sp. Gustami yang telah memberikan bantuan dan nasehat pada saya.
10. Seluruh sahabat di organisasi : KJY, KMI, Tri Laksa, Shima, Jatuh Cinta Sablon, yang telah banyak membantu dalam kelancaran Tugas Akhir .
11. OmBoy, Nur, Utak, Warjo, Larto, Sumadi, Endar,Bobon, Sis, Karyono, Bambang dan Jimmy yang menemani saya dalam suka dan duka (Teman-teman Studio Singojayan 36,40) .
12. Darus, Bram, Aa, Qodar, Acong, Axl, Parno, Nurgi, Biul, Dadang, Komo,Wancono, Nyoman, Nipam dan temen-temen Ringkas 93 lain yang tidak dapat saya sebutkan (Komunitas Ringkas 93).
13. Temen - temen Perupa Kartini (Romad, Mahfud, Usman, Anton, Cimut, Dani, Didik dan Tomi), yang banyak membantu kelancaran dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
14. Teman-teman KKN (Pak Rudi, Darus,"Bune" Siska,"Bune" Anik, Pak Agus dan Ambar).
15. Sponshorsip (Deco Vries, Wahyu Jati, Gong Furniture, Sari Bali Art Gallery, Benda Art Gallery, Sadoso Craft dan Bauhaus Wae).
16. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu namanya.

Akhirnya atas segala bantuan yang telah diberikan, saya sampaikan banyak terima kasih, semoga Allah SWT senantiasa membalas amal baik tersebut, Amin.

Yogyakarta. 26 Januari 2002

Penulis

LEMBAR PERSEMBAHAN



**Pameran ini saya persembahkan untuk adik saya
tercinta “Wahyu Dwi Jatmiko, Grafis 96 ” (almarhum)
“*Art Always Is In My Blood*” 1976-2000.**

INTISARI

Berawal dari rutinitas sebagai seorang praktisi dibidang mebel yang berorientasi pada profit praktis timbul gejolak kegelisahan dan kejenuhan *hegemoni* gaya Eropa di Jepara yang setiap hari dihadapi. Kemudian solusi dari itu melakukan *kontemplasi* sebagai jawaban keinginan dari *akumulasi* dan pemendaman rasa ketika menjalani eksplorasi yang panjang, sehingga menimbulkan akan hadirnya karya seni (mebel) yang inovatif dan bernuansa estetika baru. Jawaban dari kegelisahan dan kejenuhan itu adalah ketika penulis melakukan eksplorasi di pantai dan mencoba memahami esensi spirit bentuk dari komunitas pantai tersebut yang akhirnya mampu membangkitkan alam bawah sadar serta semangat untuk memvisualisasikan dalam karya seni (mebel).

Penulis berharap laporan dan karya ini menjadi wacana baru dalam memahami eksistensi mebel dan komunitas pantai yang diharapkan terjadi interaksi karya dan penikmat seni.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
INTISARI	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Judul Tugas Akhir	2
C. Penegasan Judul	2
D. Ide Penciptaan	4
E. Tema Penciptaan	7
F. Tujuan dan Sasaran	8
G. Metode Pendekatan dan Metode Perwujudan	8
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	11
A. Diskripsi Konsep Penciptaan	11
B. Tinjauan Tentang Tema Penciptaan	12
BAB III. PROSES PERWUJUDAN.....	13
A. Data acuan	13
B. Proses Desain	31

C. Bahan, Alat, dan Teknik	66
D. Proses Pelaksanaan	68
E. Kalkulasi Biaya	72
BAB IV. TINJAUAN KARYA	75
BAB V. PENUTUP	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	87



DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1, Kursi gaya Kolonial.....	14
2. Gambar 2, Kursi gaya Kolonial.....	15
3. Gambar 3, Kursi, Komodo dan Meja gaya	16
4. Gambar 4, Tempat Tidur gaya Renaissance	17
5. Gambar 5, Kursi dan Meja Tulis gaya Victorian	18
6. Gambar 6, Kursi gaya Rokoko	19
7. Gambar 7, Kursi gaya Rokoko	20
8. Gambar 8, Sofa gaya Rokoko.....	21
9. Gambar 9, Almari dan Meja gaya Baroque	22
10. Gambar 10, Bangku gaya Art Deco.....	23
11. Gambar 11, Kursi gaya Art Deco.....	24
12. Gambar 12, Obyek Ombak.....	25
13. Gambar 13, Obyek Ombak.....	26
14. Gambar 14, Obyek Karang, Kerang dan Pasir.....	27
15. Gambar 15, Obyek Karang, Kerang dan Pasir.....	28
16. Gambar 16, Obyek Perahu	29
17. Gambar 17, Obyek Perahu.....	30
18. Gambar 18, Sketsa Almari Pakaian Anak.....	32
19. Gambar 19, Sketsa Meja Kopi	33
20. Gambar 20, Sketsa Meja Kursi catur	34
21. Gambar 21, Sketsa Sofa	35

22. Gambar 24, Sketsa Kursi Santai.....	36
23. Gambar 23, Sketsa Kursi Makan.....	37
24. Gambar 24, Sketsa Kombinasi Rak Buku dan Kursi	38
25. Gambar 25, Gambar kerja Tampak Depan Almari	39
26. Gambar 26, Gambar kerja Tampak Samping Almari.....	40
27. Gambar 27, Gambar kerja Potongan A.A. Almari	41
28. Gambar 28, Gambar kerja Kolom Detail Almari.....	42
29. Gambar 29, Gambar kerja Konstruksi Almari.....	43
30. Gambar 30, Gambar kerja Perspektif Almari.....	44
31. Gambar 31, Gambar kerja Tampak Depan dan Samping Kursi Catur...	45
32. Gambar 32, Gambar kerja Konstruksi dan Perspektif Kursi Catur.....	46
33. Gambar 33, Gambar kerja Tampak Depan dan Samping Meja Catur	47
34. Gambar 34, Gambar kerja Konstruksi dan Perspektif Meja Catur	48
35. Gambar 35, Gambar kerja Tampak Depan dan Samping Kursi Makan	49
36. Gambar 36, Gambar kerja Potongan dan Konstruksi Kursi Makan.	50
37. Gambar 37, Gambar kerja Perspektif Kursi Makan	51
38. Gambar 38, Gambar kerja Tampak Depan Kursi Santai	52
39. Gambar 39, Gambar kerja Tampak Samping Kursi Santai	53
40. Gambar 40, Gambar kerja Konstruksi Kursi Santai	54
41. Gambar 41, Gambar kerja Perspektif Kursi Santai	55
42. Gambar 42, Gambar kerja Tampak Depan dan Atas Rak Buku	56
43. Gambar 43, Gambar kerja Tampak Samping Rak Buku	57
44. Gambar 44, Gambar kerja Potongan dan Konstruksi Rak Buku	58
45. Gambar 45, Gambar kerja Perspektif Rak Buku	59

46. Gambar 46, Gambar kerja Tampak Depan dan Atas Meja Kopi	60
47. Gambar 47, Gambar kerja Tampak Samping dan Konstruksi Meja Kopi...	61
48. Gambar 48, Gambar kerja Perspektif Meja Kopi	62
49. Gambar 49, Gambar kerja Tampak Depan dan Atas Sofa	63
50. Gambar 50, Gambar kerja Tampak Samping dan Potongan Sofa	64
51. Gambar 51, Gambar kerja Perspektif dan Ditail Sofa	65
52. Gambar 52, Foto Karya Kursi Santai	78
53. Gambar 53, Foto Karya Kursi Makan	79
54. Gambar 54, Foto Karya Sofa	80
55. Gambar 55, Foto Karya Kursi dan Meja Catur	81
56. Gambar 56, Foto Karya Meja Kopi	82
57. Gambar 57, Foto Karya Kombinasi Rak Buku dan Kursi	83
58. Gambar 58, Foto Karya Almari Pakaian Anak	84
59. Gambar 59, Foto Diri Penulis	88
60. Gambar 60, Foto Suasana Pameran	89
61. Gambar 61, Foto Suasana Pameran	90
62. Gambar 62. Katalogus	91

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebagai pusat industri kerajinan mebel di Indonesia, Jepara dalam hal pemasaran produk mebel telah menjangkau pasar nasional maupun internasional. Jepara lebih dikenal sebagai pusat industri mebel ukir di Indonesia. Produk industri mebel ukir Jepara telah lama dikenal oleh masyarakat luas dan berhasil memasuki pasar global sejak tahun 1990-an. Kehadiran produk mebel bergaya Eropa mendapat tanggapan positif dari konsumen manca negara, terutama di Asia, Eropa barat dan Amerika. Lebih dari itu unit usaha industri mebel ukir Jepara mampu menarik investor asing untuk menanamkan modal.

Fenomena di atas tumbuh dan terus berkembang diikuti oleh masyarakat Jepara baik sebagai pengrajin, pedagang ataupun exportir dengan kata lain mebel telah menjadi sumber perekonomian masyarakat Jepara termasuk pencipta yang ikut melakukan aktifitas dan rutinitas menghadapi bentuk-bentuk mebel bergaya Eropa sebagai seorang praktisi. Seiring dengan perkembangan waktu dan psikologis, menimbulkan kegelisahan dan kejenuhan pada diri pencipta. Berangkat dari kegelisahan dan kejenuhan menghadapi fenomena produk mebel yang bergaya Eropa di Jepara, membawa keinginan untuk mengekspresikan dalam sebuah karya seni (mebel) baru. Keinginan ini merupakan akumulasi dari pembedaan perasaan ketika menjalani eksplorasi yang panjang, sehingga sampai pada

sebuah kerinduan akan hadirnya karya seni (mebel) dengan nuansa estetika baru, untuk itu pencipta mencoba mengosongkan pikiran dan berdiam diri di pantai, kemudian mengamati dan memahami bentuk, esensi dari komunitas pantai (ombak, perahu, pasir, kerang, tumbuh-tumbuhan dan sebagainya).

Dari pengamatan dan pemahaman bentuk, esensi pantai dan sekitarnya, pencipta menemukan pencerahan dan ketenangan yang membangkitkan ide dan kreatifitas pencipta. Untuk mengabadikan ide dan kreatifitas tersebut divisualisaikan dalam karya seni (mebel), sebagai jawaban atas kejenuhan dan kegelisahan pencipta dari fenomena produk mebel yang bergaya Eropa di Jepara.

B. Judul Tugas Akhir

Mebel Inovatif Sebagai Refleksi Penciptaan Karya Kriya Kayu.

C. Penegasan Judul

Mebel

Istilah ini berasal dari kata meubel (Belanda) atau meubelir, yang berarti perabot atau peralatan rumah tangga. Mobilir (Latin) atau mobil artinya barang yang mudah di pindah-pindahkan.¹ Lebih jelas lagi Sailor H. Henry, berpendapat : Mebel adalah perlengkapan untuk mengisi interior dan ruang luar, kursi-kursi, meja, tempat tidur, bangku-bangku, kabinet-kabinet dan semacamnya.²

¹ Mulyadi Widodo, "Kuliah Kontruksi Mebel" ,*Diktat*, STSRI "ASRI", Yogyakarta, th. 1987

² Sailor H. Henry, *Dictionary Of Architectur*, John Weley and Sons, New York, 1952, p. 72

Inovatif

Bersifat memperkenalkan sesuatu yang baru , yang berbeda dari yang sudah ada atau yang sudah di kenal sebelumnya.³

Kontemplasi

Perenungan dengan kebulatan pikiran atau kebulatan penuh⁴ (hal ini dilakukan pencipta setelah melakukan eksplorasi terhadap Hegemoni terhadap mebel gaya Eropa sebagai jalan untuk menemukan jawaban dari rasa kejenuhan pencipta).

Konsep Hegemoni

Dominasi sebuah kelas sosial terhadap kelas lainnya, lewat keberhasilannya menanamkan pandangan hidup, relasi sosial, serta hubungan kemanusiaannya, sehingga diterima sebagai sesuatu yang dianggap benar (*Common-sense*) oleh orang-orang yang sebetulnya ter subordinasi.⁵

Hegemonitas Style Eropa

Mebel dengan gaya Eropa telah berhasil mendominasi pangsa pasar mebel Jepara hal ini ditandai menjamurnya centra-centra Industri yang memproduksinya. Gaya-gaya tersebut meliputi gaya victorian, gaya Kolonial, gaya barok dan rokoko serta gaya-gaya Eropa lainnya.⁶

³ Anton M. Moeliono (ed.), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta, Balai Pustaka, 1995

⁴ *Ibid.* , p. 87

⁵ Yasraf Amir Piliang, *Sebuah Dunia yang Menakutkan*, Mizan, Bandung, 2001, p. 16

⁶ Sp. Gustami, *Seni Kerajinan Mebel Ukir Jepara, Kajian Estetik Melalui Pendekatan Multi Disiplin*, Kanisius, Yogyakarta, 2000, p. 135

D. Ide Penciptaan

Secara umum pada proses penciptaan karya seni, seniman bersentuhan dengan rangsangan yang sengaja disentuhnya. Dalam bersentuhannya dengan rangsangan tersebut terjadi suatu gambaran atau suatu bentuk pemahaman dalam pikirannya. Gambaran atau bentuk pemahaman itu adalah apa yang biasa disebut dengan “ide”. Ide disini juga meliputi sensasi dan semua jenis khayalan mental. Jadi pengertian berfikir akan mencakup segala aktivitas manusia yang dapat melibatkan setiap mekanisme penghayatan, sehingga menghasilkan ide dalam pengertian yang lebih luas.

Ide penciptaan berarti memberikan gambaran bahwa seorang seniman adalah sosok individu yang kreatif. Aktivitas berkesenian adalah aktivitas yang menggunakan intuisi, karena dalam proses berkreasi menggunakan perasaan, emosi, spontanitas, *curiositas*. Namun ini tidak dengan sendirinya dapat disimpulkan bahwa ilmu adalah urusan rasio dan masalah seni adalah urusan *intuisi* dan perasaan.

Intuisi dan rasio adalah dua perangkat yang dimiliki oleh manusia untuk mengetahui (menjadi pengetahuan = *knowledge*). Rasio menyadap pengetahuan dengan cara analisis, kalkulasi, logika dan deskripsi. Sedangkan *intuisi* dengan cara sintesis, pola-pola, konteks dan *imaji visual*.

Ide adalah segala gambaran dan cita-cita yang dapat terbentuk dalam diri seniman, yaitu suatu kualitas abstrak yang selanjutnya pengejawantahannya adalah dalam laku serta hasil karya seninya. Ide tersebut merupakan hasil pertemuan terolah antara kesatuan subjek dengan objek

dunia luar atau rangsangan. Kesatuan subjek berarti kan menyangkut kedudukan manusia (seniman) dengan seluk- beluknya yang kompleks dan rumit, mencakup suatu mekanisme yang berlangsung dan menyangkut satu kesatuan daya penghayatan yang aktif dan mempunyai arah,tujuan serta kehendak. Sedangkan objek dunia luar adalah semua gejala atau rangsangan yang terhayati,ditangkap karena berkesesuaian dengan yang ada dalam kesatuan daya penghayatan tersebut. Semua gejala atau rangsangan itu dapat bersifat menggugah sifat yang sama dan ada dalam diri subjek.

Bagi seorang seniman masalah terpenting dalam pertemuannya dengan dunia luar (objek), berarti dia akan mengalami "saat ketakjuban estetik" sebagai saat pengenalannya atas seni/keindahan atau sesuatu yang dapat bersifat persesuaian dengan apa yang ada dalam dirinya, yaitu tujuan atau kehendaknya sebagai seniman. Oleh karena dalam diri seniman akan timbul suatu gagasan atau ide yang mengandung arti penguasaan atas "gejala seni" yang ditangkap dari dunia luar, agar tujuan dan kehendaknya dapat dinyatakan. Apa yang terkandung dalam ide tersebut adalah apa yang disebut sebagai "cita rasa seni", yaitu suatu yang dapat ditangkap kembali melalui karya seni yang merupakan pengejawantahannya.

Seni sebagai persoalan terjadinya "keterkejutan seni" akan sangat berkaitan dengan persepsi dan struktur penikmatan seni baik dalam penikmatan maupun penciptaan karya seni, akan sangat tergantung kepada banyak faktor. Faktor luar yang lebih merupakan penimbul rangsangan dan faktor dari dalam merupakan proses penikmatan dan persepsi estetis. Menurut

George Santayana adalah perasaan nikmat (Subyek) yang diobjektifitaskan, objektifitas menjadi perasaan yang muncul sebagai sesuatu yang indah. Pengalaman yang sedemikian terlatih menjadi suatu persepsi kritis dan apreseatif, suatu persepsi tentang nilai keindahan yang menjadi obyek estetika.⁷ Nampaknya Santayana dalam teorinya telah meletakkan keindahan sebagai sesuatu nilai yang ada dalam diri subyek dan bukan didalam yang lain. Menurutnya keindahan tidak dapat dipahami sebagai sesuatu keberadaan yang bebas, yang dapat mempengaruhi subyek sehingga subyek membayangkannya sebagai sesuatu keindahan. Pandangan ini lebih mengutamakan aspek “dalam” dari penikmatan keindahan. Keindahan semata-mata merupakan hasil dari suatu proses kejiwaan semata, obyek penikmatan adalah netral bisa bisa tidak bergantung pada subyek yang mempersepsikannya. Tetapi kemudian persoalan teoritik menjadi berkembang apabila penekanan aspek dalam dipertentangkan dengan aspek luar. Dalam suatu penikmatan estetik pada saat yang sama terdapat banyak rangsangan obyek namun hanya obyek tertentu saja yang dapat ditanggapi sebagai sesuatu keindahan yang menakjubkan. Tiap-tiap obyek ternyata tidak memberikan rangsangan yang sama, hanya objek-objek tertentu yang dapat memberikan rangsangan keindahan.

Karya seni adalah karya kreatif, karya yang mencerminkan adanya unsur pertarungan dinamika perkembangan didalam wujudnya. Karya kreatif senantiasa menjadi patokan atau rambu-rambu untuk dikenali sebagai

⁷ Virgil Aldrich, *Philosophy Of Art*, Prentice Hall, New York, 1963, p 11

pertanda adanya siratan kemampuan luar biasa (karya seni). Karya seni rupa dalam arti kreatif tentunya karya-karya yang memiliki daya tampil, daya pikau, daya tarik dan daya cerna serta daya tafsir makna atau nilai. Makna di dalam karya seni disodorkan dalam rangka memberikan isyarat adanya sesuatu yang hendak disampaikan. Beban makna di dalam karya seni merupakan suatu kandungan pernyataan dan ungkapan yang telah diselimuti oleh rambu-rambu. Dibalik rambu-rambu tersebut tersimpan kekuatan makna (*Qua-Power*), yang didalam konteks (Wasilah) estetik dan bobot penyampaiannya disebut nilai. Makna dan nilai inilah yang kerap disodorkan seniman sebagai kekuatan yang tersirat maupun tersurat.

E. Tema Penciptaan

Pokok atau dasar penciptaan karya Tugas Akhir ini adalah sebuah usaha untuk menciptakan suatu karya seni yang melahirkan nilai baru, sehingga dapat menghiasi keragaman wacana apresiasi dalam perspektif yang lebih luas lagi untuk mencapai pembaharuan apresiasi seni publik. Dengan kata lain penciptaan karya ini memberikan bentuk estetik baru pada seni mebel dengan tema komunitas pantai dan sekitarnya.

Dasar yang melatarbelakangi penciptaan karya Tugas Akhir ini adalah untuk membangkitkan kembali spirit kreatifitas pencipta yang selama ini terabaikan oleh kepentingan profit sebagai seorang praktisi.

menyusun karya seni meliputi proporsi dan komposisi yang selaras dengan teori seni.

2. Metode Perwujudan

Metode perwujudan adalah tata urutan kerja untuk menghasilkan bentuk jadi atau tata cara membentuk sesuatu, metode ini meliputi :

- a. **Menentukan obyek sasaran**, yaitu dengan mengambilkan dari hasil perenungan pribadi dari eksplorasi yang dilakukan penulis.
- b. **Pengamatan dan penelitian terhadap objek**, hal ini dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap objek sasaran baik secara langsung maupun tidak langsung, yaitu melalui sumber-sumber data atau literatur yang berhubungan dengan obyek sasaran.
- c. **Penyusunan awal**, setelah pengumpulan data dan literatur kemudian pencipta menyusun bentuk-bentuk objek sasaran sesuai dengan keinginan dan kemampuan pencipta.
- d. **Proses perwujudan obyek sasaran**, yaitu proses kerja untuk menghasilkan karya melalui pembentukan yang telah tersusun dalam disain sesuai dengan kemampuan pencipta.

Dari metode perwujudan tersebut dapat juga dijabarkan melalui beberapa tahapan sebagai berikut :

1. Tahap I
 - a. Pengumpulan data
 - b. Analisis data
 - c. Pembuatan sketsa alternatif

- d. Seleksi sketsa atau disain
- e. Penyempurnaan disain terpilih
- 2. Tahap II
 - a. Pemilihan bahan
 - b. Proses pembentukan
 - c. Proses pemahatan (dekorasi)
 - d. Proses finishing
- 3. Tahap II
 - Penyajian karya

