

**MAINAN KONSTRUKSI SEBAGAI DASAR
PENCIPTAAN PERABOT PENDUKUNG
KAMAR ANAK**



KARYA SENI

Oleh

SETYO NUGROHO

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-I KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2003**

MAINAN KONSTRUKSI SEBAGAI DASAR PENCIPTAAN PERABOT PENDUKUNG KAMAR ANAK

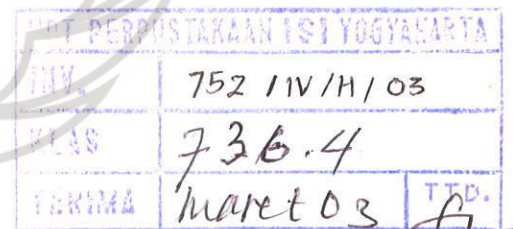


KK

KARYA SENI

Oleh

SETYO NUGROHO



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-I KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2003**

**MAINAN KONSTRUKSI SEBAGAI DASAR
PENCIPTAAN PERABOT PENDUKUNG
KAMAR ANAK**



KARYA SENI

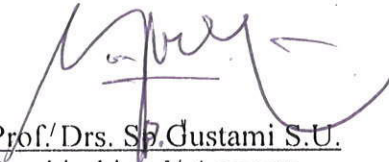
Oleh

SETYO NUGROHO
Nim : 9610733022

**Tugas akhir ini ditujukan kepada
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana dalam bidang Kriya Seni
2003**

Tugas akhir ini telah diterima oleh Tim Pengaji Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pada tanggal 4 Februari 2003


Prof. Drs. S. Gustami S.U.
Pembimbing I/ Anggota


Drs. Herry Pujiharto, M.Hum
Pembimbing II/ Anggota


Drs. Timbul Raharjo, M.Hum
Cognate / Anggota


Drs. Herry Pujiharto, 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. 130521245


UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunianya, sehingga laporan dan karya Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

Tulisan berjudul Mainan Konstruktif Sebagai Dasar Penciptaan Perabot Pendukung Kamar Anak, adalah konsep karya Tugas Akhir yang merupakan awal untuk menciptakan bentuk lain dari perabot kamar anak pada umumnya. Tulisan dan karya Tugas Akhir ini, masih banyak kekurangannya, oleh karena itu diharapkan adanya kritik saran yang sifatnya membangun, agar dalam membuat karya selanjutnya akan menjadi lebih baik.

Berkaitan dengan berbagai macam bantuan dan petunjuk-petunjuk yang membuat penulis mampu mengatasi berbagai macam hambatan yang ada, selanjutnya dengan rasa hormat dan rendah hati dihaturkan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Prof. Dr. I Made Bandem, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Drs. Sukarman, Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Drs. Purwito, Ketua Jurusan Kriya.
4. Drs. Herry Pujiarto, M.Hum, Ketua Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Prof. Drs. Sp. Gustami, S.U., Pembimbing I yang memberikan pengarahan dan bimbingan.

6. Drs. Herry Pujiharto, M.Hum., Pembimbing II yang juga turut memberikan pengarahan dan bimbingan.
7. Seluruh Staf pengajar dan karyawan, Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh Staf karyawan Perpustakaan Jurusan Kriya ISI Yogyakarta.
9. Bapak, Ibu, Istri dan Anak, serta adik-adikku tercinta.
10. Sahabat-sahabatku : Aan, Sigit, Gendel, Heri, Arifin, Hast, Ivon, Pak Haryadi, serta semua pihak yang terlibat atas segala bantuan dan dukungannya.

Semoga segala kebaikan yang telah diberikan dengan tulus, akan mendapat berkat dan balasan yang melimpah dari Tuhan SWT.

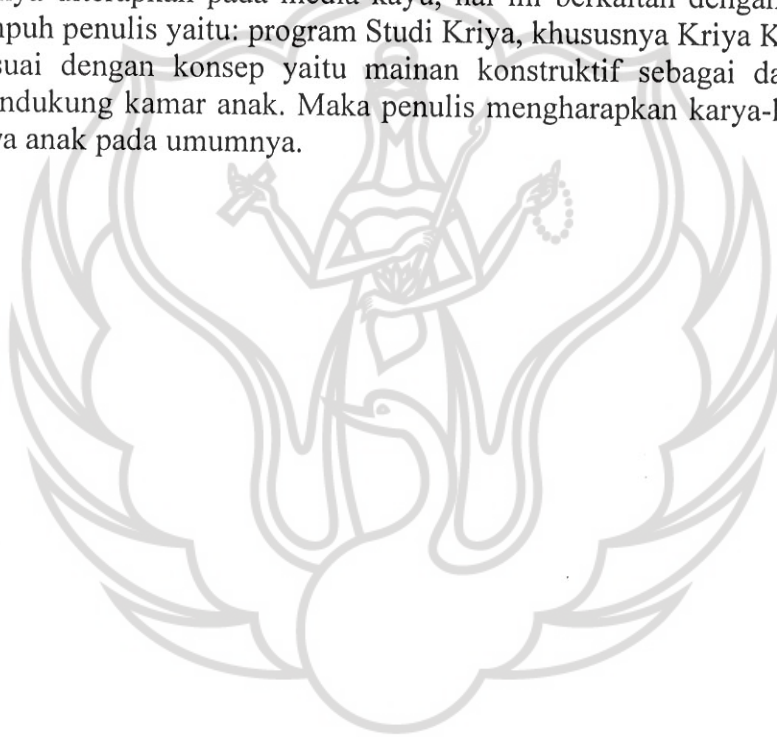
Yogyakarta,
Setyo Nugroho

INTISARI

Seniman adalah manusia yang senantiasa bergelut dengan dunia ide atau gagasan untuk dituangkan menjadi sebuah karya seni. Ide diperoleh dari pengalaman: melihat, mendengar, merasa atau hanya khayalan belaka. Sementara untuk menuangkan menjadi sebuah karya seni diperlukan adanya kesatuan : niat, pikiran, rasa, dan tindakan yang nyata.

Berangkat dari pengamatan obyek yang berupa ,mainan konstrutif, lalu dituangkan dalam rancangan yang berupa perabot, seperti : rak buku, jam dinding, rak sudut, hiasan dinding, meja anak, lampu belajar serta rak sepatu. Kepentingan estetis dan kenyamanan sebagai bahan pertimbangan dan tetap berpegang pada konsep dasar yaitu: tetap bernuansakan kanak-kanak yang kaya warna dan kesan ceria. Dalam visualisasinya diterapkan pada media kayu, hal ini berkaitan dengan program studi yang ditempuh penulis yaitu: program Studi Kriya, khususnya Kriya Kayu.

Sesuai dengan konsep yaitu mainan konstruktif sebagai dasar penciptaan perabot pendukung kamar anak. Maka penulis mengharapkan karya-karya itu sesuai dengan jiwa anak pada umumnya.



DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	iii
Kata Pengantar	iv
Abstrak.	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Gambar.....	ix
Daftar Tabel.....	x
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Ide Penciptaan.....	1
B. Tujuan dan Sasaran.....	5
C. Metode Pendekatan.....	6
D. Metode Perwujudan.....	6
BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....	8
A. Deskripsi Konsep Penciptaan.....	8
B. Tinjauan Tentang Tema Penciptaan.....	10
BAB III PROSES PENCIPTAAN.....	11
A. Data Acuan.....	11
B. Analisis Data.....	16
C. Desain.....	16

D. Bahan, Alat dan Teknik.....	32
E. Proses Perwujudan.....	35
F. Penyajian.....	38
G. Kalkulasi Anggaran.....	38
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	41
BAB V. PENUTUP.....	52

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 01. Kursi Konstruktif I	12
Gambar 02. Kursi Konstruktif II	13
Gambar 03. Meja Konstruktif	14
Gambar 04. Mainan Konstruktif	15
Gambar 05. Lampu Meja Konstruktif I.....	18
Gambar 06. Lampu Meja Konstruktif II	19
Gambar 07. Hiasan Dinding I	20
Gambar 08. Hiasan Dinding II	21
Gambar 09. Rak Buku.....	23
Gambar 10. Rak Sepatu.....	24
Gambar 11. Meja Anak	25
Gambar 12. Rak Sudut	26
Gambar 13. Lampu Belajar	27
Gambar 14. Hiasan Dinding I	28
Gambar 15. Hiasan Dinding II.....	29
Gambar 16. Jam Dinding	30
Gambar 17. Foto Karya I	44
Gambar 18. Foto Karya II	45
Gambar 19. Foto Karya III.....	46
Gambar 20. Foto Karya IV.....	47
Gambar 21. Foto Karya V	48
Gambar 22. Foto Karya VI	49
Gambar 23. Foto Karya VII	50
Gambar 24. Foto Karya VIII.....	51
Gambar 25. Foto Poster Pameran	55
Gambar 26. Foto Suasana Pameran	56
Gambar 27. Katalog Pameran	57

BAB I

PENDAHULUAN

A. IDE PENCIPTAAN

Dalam kehidupan sehari-hari baik sadar ataupun tidak sadar kita selalu bersinggungan dengan seni kriya. Seni kriya sudah merasuk dalam setiap segi kehidupan. Dari bentuk yang paling sederhana adalah seperti indera mata hingga perabot yang paling kompleks baik itu wujud maupun fungsinya. Dalam penciptaan benda-benda tersebut tidak terlepas dari aspek estetika yang merupakan unsur utama seni.

Manifestasi seni yang sering kali banyak ditemui sepanjang hari antara lain dalam bentuk perabot rumah tangga. Dalam penciptaan perabot rumah tangga diantaranya ada tiga aspek yang perlu diperhatikan. *Pertama*, aspek fungsi dari perabot tersebut harus sesuai dengan kebutuhan. Perabot memiliki kesesuaian fungsinya sebagai benda pakai yang sudah menjadi kebutuhan umum masyarakat. Seperti rumah, kehadiran perabot menjelaskan kedudukan pemakainya¹. *Kedua*, aspek estetis dari barang tersebut. Aspek estetis harus dipertimbangkan karena untuk menunjang keindahan dan keharmonisan diantara perabot rumah tangga yang lain. *Ketiga*, aspek pasar. Dalam menciptakan perabot sebaiknya tidak begitu saja mengabaikan aspek tersebut, agar selalu selaras dengan selera pasar senantiasa dapat membaca kondisi dan perkembangan pasar. Dalam bidang seni kriya harus diperhatikan sejauh mana suatu karya mampu menempati posisinya sebagai elemen pelengkap, yang sering kali diajikan sebagai benda yang harus

¹ - Gunawan *Mebel Kayu Lapis* (Jakarta : PT Gramedia, 1991), hal ix

serasi, baik dalam wujudnya sendiri maupun keberadaannya diantara benda-benda yang lain, dan mampu memaksimalkan kepentingan fungsionalnya. Suatu perabotan yang berbentuk bagus tetapi tidak mencapai fungsinya, adalah kekeliruan besar, hal yang sama terjadi kalau hanya fungsinya yang diperhatikan tanpa menghiraukan keharmonisan. Bentuk keseluruhan dan fungsinya harus selaras dan membentuk kesatuan².

Untuk memudahkan dalam memahami satu persatu arti dari judul maka diberikan batasan istilah, dapat dijelaskan sebagai berikut :

Batasan Istilah

1. Mainan

Alat untuk bermain. Barang yang dipergunakan³. permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain⁴. Bermain merupakan tindakan sukarela yang dilakukan dalam batas tempat dan waktu berdasarkan aturan-aturan yang mengikat tetapi diakui secara sukarela dengan tujuan yang ada dalam dirinya sendiri disertai perasaan tegang dan senang dan dengan pengertian bahwa bermain merupakan sesuatu “yang lain” dari pada kehidupan biasa⁵.

2. Konstruktif

Berasal dari kata konstruksi. Konstruksi memiliki arti susunan dapat berupa susunan bangunan. Perabot konstruktif berasal dari kata konstruktif mendapat

² Fritz Wilkening, *Tata Ruang*, (Yogyakarta: Kanisius, 1989), hal. 39.

³ Anton M. Moeliono (Ed.), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), hal. 698.

⁴ *Ibid*

⁵ F.X. Monks dan Siti Rahayu Hardinoto, *Psikologi Perkembangan*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1994), hal. 131.

akhirannya. Jadi memiliki arti hal-hal yang berkaitan dengan konstruksi ⁶.

Mainan konstruktif yang dimaksudkan disini adalah mainan sejenis bongkar pasang. Mainan yang dapat disusun dan di bongkar kembali.

3. Dasar penciptaan

Dasar adalah pondasi atau landasan. Penciptaan dari kata dasar cipta, mempunyai arti, pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru, maka penciptaan berarti proses menciptakan ⁷.

4. Perabot pendukung kamar anak

Perabot yang hanya digunakan sebagai perlengkapan. Bukan perabot utama. Perabot utama seperti berupa tempat tidur. Meja, kursi, almari sedangkan perabot pendukung berupa lampu tidur, rak buku, lampu.

Berdasarkan pada batasan istilah yang sudah dijelaskan di atas maka judul penulisan mainan konstruktif sebagai dasar penciptaan perabot pendukung kamar anak, dapat diartikan sebagai landasan atau pondasi berupa mainan bongkar pasang sebagai dasar penciptaan karya seni pada perabotan pendukung yang terdapat di kamar anak.

Ide dalam penciptaan karya ini bermula dari pengamatan dan pengalaman yang terjadi di pasaran perabot yang selama ini banyak dijumpai dipasaran rata-rata bersifat umum. Masih jarang pengusaha mebel yang menciptakan perabot dengan ciri khas yang bisa dibedakan antara perabot anak dan perabot orang dewasa. Ciri khas tersebut terdapat dalam bentuk warna dan fungsinya dari

⁶ Anton M. Moeliono (Ed), *Op.cit.*, hal. 590.

⁷ *Ibid.*, hal 215.

perabot ini. Perabot yang dirancang untuk umum belum tentu sesuai dengan selera anak-anak, baik itu dari bentuk maupun warnanya. Perabot yang sering di jumpai di ruang anak banyak yang kurang sesuai. Hal itu bukanlah karena kekurangan kesadaran orang tua dalam memilih perabotan, tetapi karena masih jarang dijumpai jenis perabot yang khusus dirancang untuk ruang anak. Selain ketiga aspek yang telah diuraikan di atas ada satu aspek yang tidak kalah penting aspek tersebut adalah aspek edukatif⁸. Perabot tersebut harus mewakili dunia anak yang lucu dan ceria. Selain itu dapat pula menjujung perkembangan daya imajinasi anak. Seperti kita tahu bahwa tempat pembelajaran pertama seorang anak adalah keluarga.

Faktor yang harus diingat dalam penciptaan perabot pendukung kamar anak diantaranya adalah faktor kepraktisan dan keamanan.

Faktor kepraktisan sejauh mana suatu barang mampu menyesuaikan ruangan tanpa mengabaikan fungsinya dan memudahkan dalam memindahkan menyusun serta mengemasnya.

Faktor keamanan perabot ataupun mainan yang baik didekorasikan untuk ruangan anak sebaiknya yang aman dan tidak membahayakan fisik diantaranya adalah tidak runcing dan tajam, tidak terbuat dari logam berat yang membahayakan, tidak mengandung zat pewarna yang membahayakan yang bisa terhirup oleh anak. Perabot yang membahayakan sebaiknya dihindarkan dari jangkauan anak⁹.

⁸ *Ibid.*, hal. 284.

⁹ "Mencetak Anak Unggulan" *Majalah Bulanan, Nakita* (April 2001), hal 104.

B. TUJUAN DAN SASARAN

1. Tujuan

Berdasarkan latar belakang seperti yang telah dipaparkan di atas maka penciptaan ini bertujuan :

a. Bagi penulis

- (1) Sebagai persyaratan tugas akhir pada Fakultas Seni Rupa Jurusan Seni Kriya Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- (2) Menggali ide-ide dan pengalaman kreatif dalam menciptakan karya seni.
- (3) Membuat atau menampilkan sebuah format baru dalam penciptaan desain perabot pendukung kamar anak.

b. Bagi masyarakat

- (1) Mengekspresikan seni kriya dalam bentuk perabot pendukung kamar anak.
- (2) Memberikan pengalaman baru dalam melihat ekspresi seniman yang menghasilkan karya fungsional dan praktis.
- (3) Mengikuti kondisi zaman yang menuntut hal-hal yang bersifat instan dan praktis.
- (4) Memberikan wacana baru pada masyarakat dalam memilih perabot.
- (5) Untuk memancing imajinasi dan kreasi anak.
- (6) Menawarkan sesuatu yang baru terhadap anak dalam mengenal bentuk dan warna.
- (7) Memberikan atau menambah nuansa keceriaan untuk kamar anak.

2. Sasaran

Hasil karya ini diharapkan dapat diterima oleh semua pihak khusus orang tua, sebagai bahan apresiasi dalam memilih perabot dan sebagai metode yang baru dalam hal mendidik anak.

C. METODE PENDEKATAN

Ada 3 (tiga) pendekatan yang digunakan dalam pembuatan karya yang merupakan Tugas Akhir ini :

1. Studi Pustaka

Studi yang dilakukan berdasarkan pada literature yang ada, baik buku maupun majalah yang tersedia.

2. Studi Empiris

Studi empiris dilakukan melalui pengamatan langsung atau melalui diskusi dengan berbagai pihak.

3. Pendekatan Estetik

Pendekatan estetik ini dilakukan melalui komposisi elemen rupa dengan menerapkan kaidah-kaidah estetika ke dalam pembuatan karya seni.

D. METODE PERWUJUDAN

Terdapat dua tahapan dalam perwujudan karya yaitu :

1. Proses awal

- a. Mengumpulkan dan menganalisa data.
- b. Proses desain beserta alternatif desain.
- c. Proses pemilihan desain dan perwujudannya.

2. Proses Perwujudan

a. Bahan

Bahan merupakan material yang digunakan dalam pembuatan sebuah produk. Dalam memilih material yang perlu diperhatikan adalah memilih bahan yang tepat untuk digunakan, termasuk pertimbangan estetika yang ingin ditampilkan pada sebuah karya.

b. Peralatan

Peralatan yang digunakan yaitu peralatan mesin dan peralatan non mesin. (Dijelaskan dalam bagian proses penciptaan).

c. Konstruksi

Konstruksi pada karya ini termasuk jenis konstruksi yang dapat dilepas dan dipasang ulang. Konstruksi yang menerapkan *system* yang saling kait mengkait

d. Tahapan Akhir

Finishing adalah tahap akhir dari suatu proses pembuatan karya untuk mendapatkan penampilan fisik karya.