

PENCIPTAAN PERABOT KAMAR ANAK LAKI - LAKI



KARYA SENI

Oleh :

Haryo Nuswantoro

**Tugas Akhir Program Studi Kriya Seni
Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia
Yogyakarta
1994**

PENCIPTAAN PERABOT KAMAR ANAK LAKI - LAKI



KARYA SENI

Oleh :
Haryo Nuswantoro



KT005558

**Tugas Akhir Program Studi Kriya Seni
Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia
Yogyakarta
1994**

PENCIPTAAN PERABOT KAMAR ANAK LAKI - LAKI



Oleh :
Haryo Nuswantoro
No. MHs. 891 0236 022

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana dalam bidang
Kriya Seni
1994**

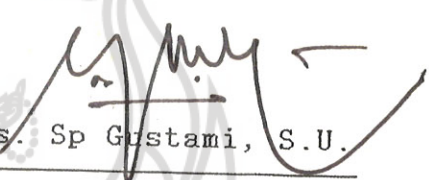
Tugas Akhir ini diterima oleh Tim Penguji
Jurusan Kriya Seni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indo-
nesia Yogyakarta, Tanggal 21-1-1994.


Drs. M. Soehadji

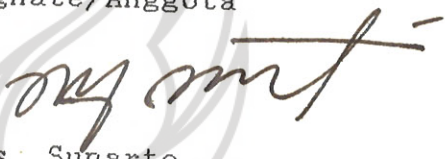
Pembimbing I/Anggota


Drs. Sunarto

Pembimbing II/Anggota


Drs. Sp Gustami, S.U.

Cognate/Anggota

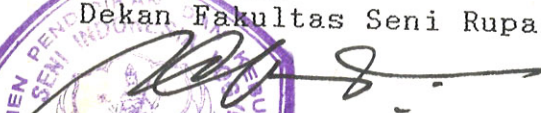

Drs. Sunarto

Ketua Program Studi
Kriya Seni/Anggota

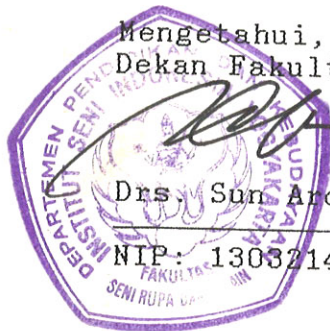

Drs. A N. Suyanto

Ketuan Jurusan Kriya
Ketua/Anggota

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa


Drs. Sunardi, S.U.

NIP: 130321410



KATA PENGANTAR

Puji sukur Kami panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkah yang dilimpahkan dengan penuh karunia, sehingga dapat terwujud karya Tugas Akhir hasil penciptaan selama ini. Penyusun Tugas akhir ini sesuai dengan program pendidikan pada Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, guna menempuh ujian Sarjana Strata Pertama (S. I) Program Studi Kriya Seni.

Mengingat adanya keterbatasan waktu tenaga maupun kemampuan penulis sendiri, maka dalam penciptaan ini banyak terdapat kekurangan dan ketidak sempurnaan. Pada kesempatan ini pula penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs. Sun Ardi, S.U. selaku Dekan, Fakultas Seni Rupa Institut Indonesia Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan mengikuti ujian Tugas Akhir ini.
2. Bapak Drs. A N. Suyanto, selaku Ketua Jurusan Kriya ISI Yogyakarta, yang telah memberikan dorongan dan pengarahan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Drs. M. Soehadji, selaku pembimbing Tugas Akhir ini, yang telah banyak memberikan pengara

han serta bimbingan dan meluangkan waktunya diantara kesibukan-kesibukan beliau, kepada penulis selama menyelesaikan tugas akhir ini.

4. Bapak Drs. Sunarto, selaku pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan-pengarahan, dorongan dan bimbingan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

5. Kepada Ayahanda, Ibunda dan teman-teman yang tidak dapat membantu baik material maupun spiritual, sehingga terlaksananya Tugas Akhir ini sampai selesai.

Semoga segala amal dan kebaikan yang telah diberikan kepada penulis tersebut mendapatkan balasan yang berlimpah dari Tuhan Yang Maha Esa.

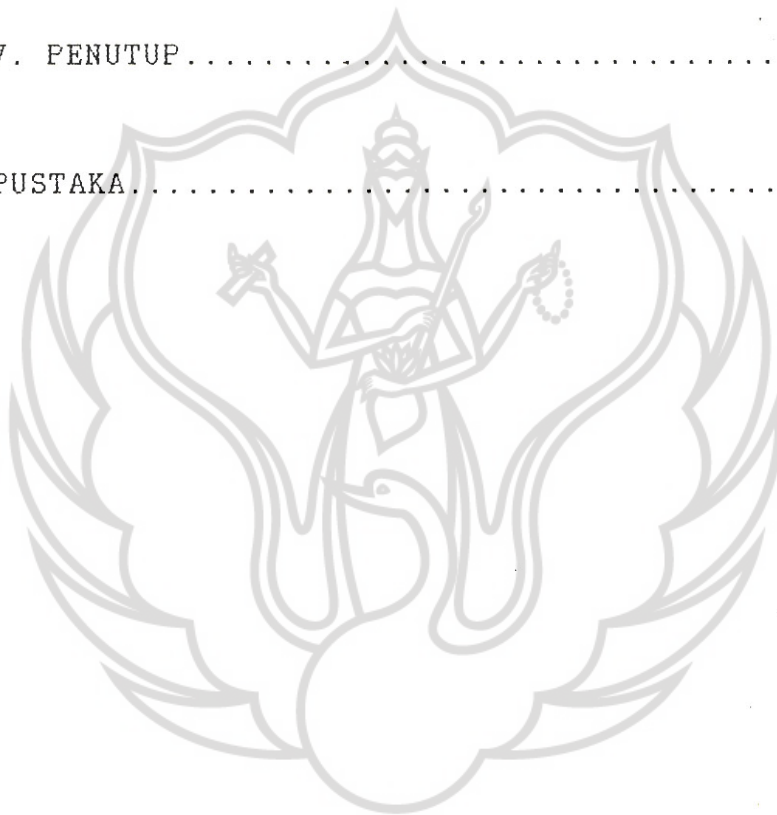
Yogyakarta, Januari 1994

Penyusun

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL KE-1.....	i
HALAMAN JUDUL KE-2.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul Dan Tema.....	1
B. Latar Belakang Masalah.....	1
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Tujuan Dan Sasaran.....	4
C. Metode Pendekatan.....	5
 BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	
A. Uraian Tentang Konsep Penciptaan...	7
B. Tinjauan Tentang Tema Penciptaan...	8
C. Proses Pendisainan.....	8

	Halaman
BAB III. PROSES PERWUJUDAN	
A. Bahan Dan Alat.....	25
B. Tahap-tahap Perwujudan.....	26
C. Kalkulasi.....	26
 BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	 29
 BAB V. PENUTUP.....	 32
 DAFTAR PUSTAKA.....	 33



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Ukuran Standar.....	10
2. Sket Tempat Tidur.....	11
3. Sket Meja Belajar.....	12
4. Sket Kursi Belajar.....	13
5. Sket Lampu Tidur.....	14
6. Sket Jam Dinding.....	15
7. Sket Panel I (Keluarga Bart Simponi di dalam mobil).....	16
8. Sket Panel II (Bart Simponi bermain skitbot)	17
9. Disain Tempat Tidur.....	18
10. Disain Meja Belajar.....	19
11. Disain Kursi Belajar.....	20
12. Disain Lampu Tidur.....	21
13. Disain Jam Dinding.....	22
14. Disain Panel I (Keluarga Bart Simp- son di dalam mobil)	23
15. Disain Panel II (Bart Simpson ber - main skitbot).....	24
16. Foto diri Mahasiswa	34

Halaman

Gambar	17. Katalogus	35
	18. Foto Tempat Tidur.....	36
	19. Foto Meja Belajar.....	37
	20. Foto Kursi Belajar.....	38
	21. Foto Lampu Tidur.....	39
	22. Foto Jam Dinding.....	40
	23. Foto Panel I (Keluarga Bart Simpson di dalam mobil)	41
	24. Foto Panel II (Bart Simpson bermain skitbot).....	42
	25. Foto Karya Acuan Tempat Tidur.....	43
	26. Foto Karya Acuan Meja Kursi Belajar.	44
	27. Foto Karya Acuan Lampu Tidur.....	45
	28. Foto Karya Acuan Jam Dinding Dan Pa- nel II	46
	27. Foto Karya Acuan Panel I	47
	28. Foto Poster Pameran	48
	29. Foto Situasi Pameran	49

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul dan Tema

A.1. Penegasan Judul.

Agar tidak terjadi kesalahpahaman didalam menafsirkan judul Tugas akhir ini, maka perlu diberikan penegasan judul. Adapun judul yang diangkat dalam Tugas akhir ini adalah "Penciptaan Perabot kamar anak laki-laki".

A.2. Penegasan Tema.

Sebagai tema Tugas Akhir Karya Seni ini adalah : Menciptakan perabot yang memberi kenyamanan keleluasaan untuk belajar, bermain dan beraktivitas bagi anak sesuai dengan jiwanya.

B. Latar Belakang Masalah

Berbagai upaya dilakukan oleh pemerintah dalam rangka mewujudkan kesejahteraan anak-anak Indonesia. Hal ini mengingat bahwa betapa pentingnya anak-anak bagi masa depan suatu bangsa. Sehingga pemerintah menetapkan Undang-Undang nomor 4 tahun 1979 tentang kesejahteraan anak yang intinya memberi perlindungan terhadap anak-anak secara yuridis sebagai upaya untuk menjamin pertumbuhan dan perkembangan anak-anak secara

wajar, baik rohani, jasmani maupun sosialnya.

Langkah ini dilanjutkan dengan ditetapkannya tanggal 23 Juli sebagai hari Anak-anak Nasional melalui keputusan Presiden nomor 44 tahun 1984 yang disusul dengan dicanangkannya Dasawarsa Anak Indonesia untuk periode tahun 1986 - 1996 oleh Presiden Soeharto dengan mengambil tema pokok "Saya Anak Indonesia".

Setiap usaha dilakukan dengan tujuan untuk memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk perkembangan adalah hak yang dimiliki setiap anak. Didalam Undang-Undang nomor 4 tahun 1979 dijelaskan mengenai hak anak secara umum sebagai berikut :

Bantuan dan pelayanan, yang bertujuan untuk mewujudkan kesejahteraan anak menjadi hak setiap anak tanpa membeda-bedakan jenis kelamin, agama, pendirian politik dan kedudukan sosial. 1)

Kualitas kehidupan anak perlu diupayakan peningkatan dengan cara memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada pada mereka yang meliputi fisik, mental-intelektual, sosial emosional dan moral.

Kesempatan untuk tumbuh dan berkembang dengan wajar diberikan kepada anak-anak dengan melalui mereka yaitu belajar bermain dan beraktivitas. Belajar adalah

1) Iskandar "Memperingati hari anak Nasional" Jayakarta 21 Juli 1990.

untuk meningkatkan mental-intelektual bagi anak itu sendiri, sedangkan bermain adalah kegiatan yang menyenangkan dan mengasyikan sambil mengembangkan daya imajinasinya kewujud yang lebih nyata. Pengalaman selama belajar, bermain dan beraktivitas ternyata sangat bermanfaat sekali bagi perkembangan anak-anak, dalam kehidupan yang nyata. Dalam bermain dan beraktivitas, anak-anak mengembangkan daya pikir dan berimajinasi sambil melakukan eksperimen-eksperimen tertentu dan mencoba kesanggupannya sehingga mendapatkan bermacam-macam pengalaman yang mendidik dan menyenangkan.

Dalam memenuhi sarana kebutuhan anak untuk belajar dan beraktivitas diluar rumah sudah banyak tersedia diantaranya sekolahan, perpustakaan, musium, taman bermain, tempat wisata, perguruan olah raga dan lainnya, sedangkan yang ada di dalam rumah sangat terbatas jumlah dan bentuknya.

Dengan demikian sarana yang ada diluar rumah lebih banyak dibandingkan di dalam rumah. Oleh karena itu perlu diadakan seperangkat perabot yang diperuntukkan bagi anak agar dapat belajar bermain dan beraktivitas di dalam rumah lebih banyak dari sebelumnya.

Dengan pertimbangan di atas, dalam memenuhi kebutuhan anak dalam belajar bermain dan beraktivitas yang positif, juga perlu dipertimbangkan tempat aktivitas

anak. Karena aktivitas anak di dalam rumah salah satunya di dalam kamarnya perlu diwujudkan melalui pemilihan tempat, pemilihan perabot dan peralatan untuk bermain dan belajar.

Dalam hal ini yang saya ambil sebagai Tugas Akhir Karya Seni dititik beratkan pada penciptaan fasilitas perabot yang diperuntukkan dalam kamar anak laki-laki.

Penciptaan perabot ini disesuaikan dengan kriteria atau persyaratan yang dapat menjamin keselamatan, kenyamanan, keleluasaan anak dalam melakukan kegiatannya dengan memperhatikan tugas dan fungsinya bagi perkembangan anak-anak tanpa meninggalkan kriteria perabot itu.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya permasalahan di dalam karya Tugas Akhir ini, maka masalah yang akan dibahas adalah penciptaan perabot dalam kamar yaitu : tempat tidur, meja belajar, panel. Sedangkan yang dimaksud anak laki-laki adalah anak yang berusia 6 sampai 12 tahun.

D. Tujuan dan Sasaran

D.1. Tujuan

Tujuan karya seni yang berupa perabot rumah anak

laki-laki yang berkaitan dengan aspek-aspek kekriyaan antara lain:

1. Untuk menciptakan macam perabot dalam pengisian kamar anak laki-laki.
2. Untuk menciptakan keserasian antara bentuk dan fungsi dari wujud perabot tersebut.
3. Untuk memberikan bahan masukan yang penting bagi penciptaan fasilitas untuk anak-anak dan membuka kemungkinan mengembangkan bentuk-bentuk perabot dan perlengkapan untuk penciptaan perabot yang variasi dan fungsional.

D.2. Sasaran

1. Agar dapat meningkatkan daya pikir anak dengan membiasakan anak untuk berfikir dan bereksperimen.
2. Agar dapat meningkatkan potensi kreativitas anak untuk selalu mencoba kemampuan yang ada pada dirinya.
3. Membuat anak lebih betah tinggal di rumah.

E. Metode Pendekatan

1. Studi pustaka, berdasarkan buku-buku, literatur dan lain sebagainya, berupa gambar-gambar sesuai dengan penciptaan karya seni.
2. Empiris, data berdasarkan pengetahuan dan pengalaman

yang diperoleh dari pengamatan terhadap karya kriya

F. Metode Pelaksanaan

1. Proses awal

a. Pengumpulan data dan analisa

Data yang digunakan berupa foto-foto yang diambil dari obyek kehidupan manusia dan berbagai gambar dari majalah dan buku yang relevan dengan topik yang diambil, lalu langsung menganalisa data.

b. Sketsa

Sket-sketsa berupa gambar awal yang dalam hal ini diperoleh dari beberapa acuan.

2. Perwujudan

Dimana dalam perwujudan ini sudah berupa bentuk perabot/panel yang sudah jadi.

3. Proses akhir

Diproses akhir ini, kita tinggal menyempurnakan dengan finishing.