

**VESPA SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN  
MEBEL**



**PENCIPTAAN**

**CahyoWibowo**

**NIM 1111613022**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2017**

**VESPA SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN  
MEBEL**



Oleh :

**CahyoWibowo**


**NIM 1111613022**

**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  
2017**


Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

**VESPA SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN MEBEL** diajukan oleh Cahyo Wibowo, NIM 1111613022, Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 11 Agustus 2017

Pembimbing I/ Anggota

  
Drs. Andono, M.Sn.  
NIP 19570602 198503 1 002

Pembimbing II/ Anggota

  
Sumarno, S.Sn., M.A.  
NIP 19670615 199802 1 001

Cognate/ Anggota


  
Agung Wicaksono, S.Sn., M.Sn.  
NIP 19690110 200112 1 003

Ketua Jurusan Kriya/ Ketua Program Studi-1 Kriya Seni/ Anggota

  
Dr. Ir. Pulriawan, M. Hum.  
NIP 19620729 199002 1 001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Dr. Suastiwi, M. Des  
NIP 19590802 198803 2 002

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Tugas akhir ini, penulis persembahkan untuk kedua orang tuaku Bapak Basuki dan Ibu Lumiasih, seluruh keluarga yang selalu memberikan support, Dosen pembimbing yang bersedia memberi bimbingan dalam tugas akhir ini, Redza Innaya Ayu yang selalu memberi support, teman-teman yang mendukung dan telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.



**MOTTO**

***"HIDUP ADALAH SEBUAH PERJALANAN"***



## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Juli 2017

Cahyo Wibowo



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya yang selalu melimpah. Sehingga Tugas Akhir karya seni kriya yang merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Seni dapat diselesaikan dengan baik.

Penulisan laporan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat selesai atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Mukhamad Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M. Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Ir. Yulriawan, M.Hum.,selakuKetua Jurusan Kriya danKetua Progam Studi S-1 Kriya Seni Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. I Made Sukanandi, M. Hum., selaku dosen wali
5. Drs. Andono, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini telah banyak memberikan bimbingan, suport serta kritik dan saran.
6. Sumino, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah membimbing, mensupport serta memberikan kritik dan saran hingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini sampai selesai.

7. Agung Wicaksono, S.Sn., M.Sn, selaku Cognate yang telah membimbing dan memberikan kritik serta sarannya sehingga penulis dapat menyempurnakan laporan tugas akhir ini dengan lebih baik.
8. Segenap Dosen dan Karyawan Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah menyediakan buku-buku untuk referensi dalam berkarya.
10. Kedua orang tuaku Bapak Basuki dan Ibu Lumiasih yang telah banyak membantu baik materi maupun non materi serta dukungan dan dorongan sehingga Tugas Akhir Karya Seni ini dapat diselesaikan.
11. Pak Parto, Pak Jaswadi, Rafif, Yoel, Rully, Irwan, Imung, Gebyar, Ady, Dito, serta Kantin Pojok Kriya dan semua teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terima kasih atas segala bantuan kalian.
12. Redza Innaya Ayu yang selalu mendukung untuk segera menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Serta semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang telah membantu dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya.

Penulis menyadari, dalam penulisan ini masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan. Untuk itu diharapkan kritik serta sarannya demi kesempurnaan penulisan ini dan karya-karya yang akan datang.

Yogyakarta, Juli 2017

Cahyo Wibowo



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL LUAR .....</b>	
<b>HALAMAN JUDUL DALAM.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMANMOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	3
C. Tujuan Manfaat.....	3
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan .....	4
<b>BAB II. KONSEP PENCIPTAAN .....</b>	<b>7</b>
A. Sumber Penciptaan .....	7
B. Landasan Teori.....	13
<b>BAB III. PROSES PENCIPTAAN .....</b>	<b>17</b>
A. Data Acuan.....	17
B. Analisis .....	25

C. Rancangan Karya .....	27
1. Sketsa Alternatif .....	28
2. Sketsa Terpilih.....	32
3. Desain gambar kerja .....	33
D. Proses Perwujudan.....	36
1. Bahan .....	36
2. Alat.....	45
3. Teknik Pengerjaan .....	53
4. Tahap Perwujudan .....	56
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	66
<b>BAB IV. TINJAUAN KARYA .....</b>	<b>69</b>
A. Tinjauan Umum.....	69
B. Tinjauan Khusus .....	71
<b>BAB V. PENUTUP.....</b>	<b>79</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>83</b>
<b>WEBTOGRAFI .....</b>	<b>84</b>
<b>LAMPIRAN</b>	
A. Foto Poster Pameran.....	85
B. Foto situasi Pameran.....	86
C. Katalog Pameran .....	87
D. Biodata (CV) .....	88

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	: Kalkulasi Biaya Karya 1 .....	66
Tabel 2	: Kalkulasi Biaya Karya 2 .....	66
Tabel 3	: Kalkulasi Biaya Karya 3 .....	67
Tabel 4	: Kalkulasi Biaya Karya 4 .....	67
Tabel 5	: Kalkulasi Biaya Bahan Tambahan.....	68
Tabel 6	: Kalkulasi Biaya Total Keseluruhan .....	68



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampak Samping Kiri Vespa Kongo.....	8
Gambar 2. Tentara Indonesia bersama Vespa .....	11
Gambar 3. Vespa Kongo tampak dari samping.....	18
Gambar 4. Vespa Kongo dari tampak depan.....	18
Gambar 5. Vespa Kongo dari tampak belakang .....	19
Gambar 6. Porok Vespa .....	19
Gambar 7. Tepong Vespa.....	20
Gambar 8. Body tengah Vespa.....	20
Gambar 9. Spakbor dan roda depan Vespa .....	21
Gambar 10. Setang kemudi Vespa Kongo .....	21
Gambar 11. Kursi.....	22
Gambar 12. Meja minimalis.....	22
Gambar 13. Lampu ruangan.....	23
Gambar 14. Jam dinding .....	23
Gambar 15. Karyakursi body Vespa studio Bel & Bel.....	24
Gambar 16. Satu set meja dan kursi dengan finishing warna cat.....	24
Gambar 17. Lampu ruangan.....	25
Gambar 18. Sketsa Alternatif 1 .....	28
Gambar 19. Sketsa Alternatif 2 .....	28
Gambar 20. Sketsa Alternatif 3 .....	29

Gambar 21.Sketsa Alternatif 4 .....	30
Gambar 22.Sketsa Alternatif 5 .....	30
Gambar 23.Sketsa Alternatif 6 .....	31
Gambar 24.Sketsa Alternatif 7 .....	31
Gambar 25.Sketsa Alternatif 8 .....	32
Gambar 26.Gambar desain karya 1.....	33
Gambar 27.Gambar desain karya 1.....	33
Gambar 28.Gambar desain karya2 .....	34
Gambar 29.Gambar desain karya 3.....	34
Gambar 30.Gambar desain karya 4.....	35
Gambar 31.Gambar desain karya 4.....	35
Gambar 32.Kayu pinus .....	36
Gambar 33.Kayu mahoni .....	37
Gambar 34.Cat nippe .....	38
Gambar 35.Epoxy alfablos.....	38
Gambar 36.Thinner ND .....	39
Gambar 37. Dempul alfablos.....	40
Gambar 38.Clear Lux.....	40
Gambar 39.Amplas .....	41
Gambar 40.Lem G .....	42
Gambar 41.Lem presto.....	43
Gambar 42.Paku .....	44
Gambar 43.Sekrup .....	44

Gambar 44. Gergaji bundar .....	45
Gambar 45. Gergaji sekrol .....	46
Gambar 46. Mesin bubut kayu .....	46
Gambar 47. Ketam mesin .....	47
Gambar 48. Mesin planner/ ketam .....	48
Gambar 49. Mesin amplas bundar dan amplas sabuk .....	48
Gambar 50. Klem panjang .....	49
Gambar 51. Klem F .....	49
Gambar 52. Penggaris/siku-siku .....	50
Gambar 53. Alattulis .....	50
Gambar 54. Palu/pukul besi .....	51
Gambar 55. Gerindamesin .....	51
Gambar 56. Kompresor .....	52
Gambar 57. Spray gun .....	52
Gambar 58. Persiapan bahan .....	56
Gambar 59. Proses pengetaman .....	57
Gambar 60. Membuat pola gambar ke media kayu .....	57
Gambar 61. Proses pemotongan kayu .....	58
Gambar 62. Pengetaman kayu dengan ketam meja .....	59
Gambar 63. Proses menggergaji sekrol .....	59
Gambar 64. Proses penyambungan kayu .....	60
Gambar 65. Proses pembubutan kayu .....	61
Gambar 66. Hasil pembubutan kayu .....	61

Gambar 67. Pembuatan pen sambungan .....	62
Gambar 68. Perakitan antarbagian.....	62
Gambar 69. Pengeleman bagian-bagian dari karya .....	63
Gambar 70. Mengamplas bagian meja yang sudah di dempul.....	64
Gambar 71. Pengamplasan bagian kursi .....	64
Gambar 72. Penyemprotan cairan <i>epoxy</i> .....	64
Gambar 73. Pengamplasan permukaan meja yang sudah terlapisi cairan <i>epoxy</i> .....	65
Gambar 74. Karya 1 “ <i>Wasp Table</i> ” .....	71
Gambar 75. Karya 2 “ <i>So Sexy</i> ” .....	73
Gambar 76. Karya 3 “ <i>Old but Gold</i> ” .....	75
Gambar 77. Karya 4 “ <i>Back Time</i> ” .....	77



## INTISARI

Bentuk Vespa yang diwujudkan kedalam karya mebel ini merupakan bentuk imajinasi diri penulis terhadap bagian-bagian bentuk Vespa yang diamati dan di representasikan kedalam karya seni mebel. Bentuk Vespa dengan segala keunikan, keklasikannya, dan mempunyai daya tarik tersen diri. Hal inilah yang mendorong keinginan penulis untuk menjadikannya sebagai sumber ide dalam penciptaan karya seni Tugas Akhir ini.

Dalam proses penciptaan penulis mulai mencari sumber ide, data acuan diantaranya berupa data tentang Vespa dan berbagai macam barang mebel, lalu pembuatan sketsa, gambar kerja, menyiapkan bahan dasar, selanjutnya ke proses pembuatan dengan menggunakan teknik sekrol, teknik bubut, dan teknik menempel. Dalam penciptaan mebel penulis menggunakan pendekatan estetis menurut teori Dharsono yaitu meliputi *unity* (kesatuan), *complexity* (kerumitan), *intencity* (kesungguhan). Dalam penciptaannya digunakan teori penciptaan karya kriya yang dirumuskan oleh SP Gustami seperti eksplorasi, perencanaan, dan perwujudan.

Visualisasi dihadirkan dalam penciptaan karya berupa bagian-bagian Vespa yang dibuat kedalam mebel. Penulis mendeformasikan bentuk-bentuk bagian Vespa tersebut menjadi sebuah karya mebel yang berbahan dasar kayu pinus dan kayu mahoni. Pembetulan diterapkan untuk memunculkan bentuk karakteristik dan memiliki cirri khas tersendiri sehingga nantinya memunculkan sebuah inovasi baru bagi dunia mebel dan senikriya.

**Kata kunci: Vespa, Klasik, Mebel**



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Bakat seni merupakan suatu anugerah dari Tuhan YME yang diberikan kepada setiap insan manusia melalui proses berpikir dan menggali potensi dari dalam diri. Karya seni merupakan hasil dari eksplorasi diri manusia yang memiliki ciri tersendiri dan merupakan suatu luapan rasa dari senimannya. Ketika penulis mulai menyukai dan tertarik terhadap dunia otomotif roda dua disini rasa keingintahuan muncul tentang seluk beluk terhadap perkembangan era generasi klasik mulai bermunculan kembali. Akhirnya ini Vespa yang termasuk barang klasik banyak diburu kolektor untuk dijadikan koleksi maupun barang yang diperdagangkan.

Dalam periode satu dasa warsa terakhir ini Vespa menjadi salah satu kendaraan yang banyak disukai orang. Vespa bisa memiliki nilai ekonomi tinggi harganya mencapai angka ratusan juta untuk jenis tertentu. Harga tersebut disebabkan karena nilai keaslian, sejarah, dan keterbatasan jumlah unit yang diproduksi kala itu.

Vespa adalah motor tua yang sangat dikenal masyarakat luas. Motor tua tersebut masih eksis sampai di era modern ini masih sering terlihat menghiasi jalan-jalan di beberapakota. Bentuk body yang unik dan desain yang menarik membuat Vespa tetap diminati dan menjadi pusat perhatian di jalan. Inilah yang membuat Vespa bisa bertahan sampai sekarang. Para pengguna Vespa dari

jaman dulu sampai sekarang terus bertambah. Nilai kesetaraan dan kebersamaan pemilik atau pengguna Vespa tumbuh dan berkembang diantara mereka terdiri dari berbagai status sosial. Pengguna Vespa banyak tergabung dalam komunitas-komunitas di berbagai tempat yang selalu menjalin tali persaudaraan sesama. Inilah yang membuat perkembangan fenomenal Vespa sangat pesat di berbagai tempat termasuk Indonesia.

Banyak kisah sejarah yang terkandung dalam kendaraan Vespa sendiri. Tentara Indonesia dalam mengemban misi perdamaian di Kongo pada tahun 1960 pernah diberi penghargaan berupa Vespa. Vespa juga menjadi simbol di negaranya yaitu Italia. Awal mulanya Vespa merupakan karya seni hasil cipta pemikiran diri seseorang yang tergugah untuk melahirkan suatu produk guna transportasi untuk masyarakat luas yang digunakan dalam kurun waktu panjang.

Vespa sebagai alat transportasi yang memiliki bentuk unik, klasik dan mempunyai nilai sejarah melahirkan sebuah pemikiran baru untuk dijadikan inspirasi dalam menciptakan sebuah karya seni. Tidak hanya itu penulis juga memiliki ketertarikan dan hobi tentang Vespa sehingga hal itulah yang mendorong penulis untuk menciptakan karya seni mebel dengan sumber ide Vespa.

Dalam penciptaan karya ini diambil bagian-bagian dari unsur bentuk Vespa untuk didesain ulang dan di deformasikan kedalam sebuah karya kriya kayu fungsional mebel. Kenyamanan, estetik, dan fungsi dipertimbangkan pada

penciptaan karya yang dibuat. Bentuk mebel masih terlihat karakter dari bagian-bagian Vespa. Pada beberapa bagian yang diambil akan disederhanakan dan dimodifikasi bentuknya, sehingga tetap terlihat dan terkesan bagian dari Vespa. Bagian yang disederhanakan dan dimodifikasi merupakan salah satu cara untuk menyesuaikan dengan kenyamanan saat dipakai. Dalam pembuatannya disini penulis akan menggunakan media kayu.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan uraian latar belakang penciptaan, dapat ditarik beberapa rumusan permasalahan yang terkait dengan penciptaan karya, yaitu:

1. Bagaimanakah perwujudan mebel dengan sumber inspirasi Vespa yang nantinya diciptakan melalui media kayu?
2. Bagaimanakah bentuk mebel dengan sumber inspirasi dari bentuk Vespa yang akan diciptakan?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan**

Tujuan penciptaan karya ini adalah sebagai berikut:

- a. Menciptakan mebel yang bersumber ide dari bentuk Vespa.
- b. Sebagai upaya untuk menciptakan sebuah karya seni kriya kayu fungsional khususnya mebel dengan ide dan inovasi yang baru.

- c. Sebagai wujud kecintaan dan ketertarikan penulis terhadap Vespa sehingga mendorong penulis untuk menciptakan karya seni fungsional dengan sumber inspirasi Vespa.
- d. Meningkatkan kreativitas dalam menciptakan karya mebel dalam bentuk Vespa.

## 2. Manfaat

Manfaat yang ingin dicapai dalam pembuatan karya ini adalah:

- a. Menambah wacana baru bagi penciptaan karya seni kriya kayu.
- b. Diharapkan karya yang ditampilkan dalam Tugas Akhir ini dapat diterima, dinikmati oleh masyarakat ataupun pecinta seni.
- c. Diharapkan dapat dijadikan sumbangan pemikiran alternatif untuk tumbuhnya desain baru atau sebagai referensi dalam pembuatan karya seni kriya kayu bagi perkembangannya.

## D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

### 1. Metode Pendekatan

- a. Metode Pendekatan Estetis

Pendekatan ini berisikan dan berdasarkan uraian-uraian estetis yang selanjutnya divisualisasikan dalam bentuk karya. Menurut Dharsono,(2007:63),ada tiga ciri yang menjadi sifat-sifat membuat indah dari benda-benda estetis, adalah:

- 1) *Unity* (kesatuan), merupakan benda estetis ini tersusun secara baik atau sempurna bentuknya.
- 2) *Complexity* (kerumitan), benda estetis atau karya yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan kaya akan isi maupun unsur-unsur yang berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus.
- 3) *Intensity* (kesungguhan), suatu benda estetis yang baik harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong. Tak menjadi soal kualitas apa yang dikandungnya (misalnya suasana suram atau gembira, sifat lembut atau kasar) asalkan merupakan sesuatu yang intensif atau sungguh-sungguh.

## 2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan merupakan suatu cara atau tindakan menurut system tertentu untuk dapat melaksanakan proses dalam perwujudan karya. Menciptakan karya mebel ini diperlukan beberapa tahap agar tercipta karya mebel yang sesuai dengan ide dan tema. Penulis menggunakan metode *Practice based Research*, seperti yang dikutip Malins, Ure, dan Grey (1996:1)

Penelitian berbasis praktek merupakan penelitian yang paling tepat untuk para perancang Karena pengetahuan baru yang didapat dari penelitian dapat diterapkan secara langsung pada bidang yang bersangkutan dan peneliti melakukan yang terbaik menggunakan kemampuan mereka dan pengetahuan yang telah dimiliki pada subjek kajian tersebut.

Sementara menurut Dafri(2005:6)

Peneliti berbasis *practice based research* ini adalah penelitian yang dimulai dengan kerja praktek, melakukan praktek, setiap langkah, tahapan yang dilalui harus dibuat sistematis dan dicatat secara transparan serta dilaporkan dalam bentuk penulisan.

Metode penciptaan merupakan cara yang digunakan dalam proses penciptaan suatu karya agar tercapai hasil yang diinginkan. Dalam menciptakan sebuah karya ini, penulis menggunakan metode penciptaan (Sp Gustami, 2007:329) yaitu:

a. Eksplorasi

Pada tahap eksplorasi, penulis mencari inspirasi dari sumber ide yang berhubungan dengan pengamatan dari bentuk Vespa yang ada.

b. Perancangan

Pada tahap perancangan, penulis membuat rancangan sketsa yang berhubungan langsung dengan objek.

c. Perwujudan

Pada tahap perwujudan, merupakan proses penciptaan karya dan ide atau gagasan yang sudah dianggap matang, sehingga proses selanjutnya dapat dikerjakan dengan teknik yang dipilih.