

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dalam perancangan penciptaan sebuah karya seni fungsional dibutuhkan tahapan proses kreatif dengan waktu yang tidak singkat. Sebuah karya seni bisa berhasil tentu saja bukan cuma melalui beberapa proses penentuan konsep dan penggalian ide-ide akan tetapi dengan didorong ketrampilan, skill, pengalaman, dan pengetahuan. Pemilihan tema tentang Vespa dalam sebuah karya fungsional mebel ini memiliki keunikan tersendiri. Perancangan penciptaan ini menggunakan teori tentang estetika, yaitu dengan mengolah bentuk karya mebel yang akan diciptakan dengan mempertimbangkan aspek keindahan bentuknya. Untuk aspek kenyamanannya digunakan ukuran tubuh orang Indonesia sebagai ukuran ideal dan dengan penyederhanaan bentuk untuk mencapai tujuan dari kenyamanan itu.

Dalam penciptaan Tugas Akhir yang telah penulis selesaikan terdapat beberapa hal yang dapat disimpulkan yaitu, bahwasannya penciptaan karya seni mebel yang direncanakan dapat terwujud sesuai rencana awal, walaupun masih terdapat kekurangan-kekurangan pada beberapa bagian. Secara keseluruhan pembuatan karya seni mebel dengan tema Vespa ini merupakan sebuah pengembangan bentuk sebuah Vespa yang diwujudkan dalam berbagai barang-barang atau suatu karya seni mebel. Perubahan fungsi awal Vespa yang

dipindahkan ke media kayu untuk dijadikan mebel dengan fungsi yang nyata dari bentuk bagian Vespa.

Mewujudkan karya seni mebel dengan mendeformasikan bentuk dan mengambil bagian bentuk Vespa diperlukan proses yang panjang, karena perlu adanya proses kreatif dan menempatkan bagian vespa yang diambil supaya berfungsi secara praktis dalam perwujudan mebel. Penerapan bentuk juga dikerjakan dengan teknik, skill yang baik, seperti dari beberapa bagian karya dengan menerapkan teknik bubut, teknik scroll, dan teknik menempel serta tentunya dengan teknik finishing sehingga karya yang terwujud mempunyai nilai seni yang menarik.

Karya seni mebel yang diciptakan terdapat 4 buah karya yang disitu menjadi sebuah tema dimana tema yang ingin ditampilkan yaitu sebuah tema tempat membaca yang nyaman, dalam hal ini terdapat beberapa karya berupa kursi baca santai, meja baca, lampu, dan jam dinding yang dimana nantinya menciptakan sebuah kenyamanan dengan keunikan bentuk vespa ditampilkan dalam sebuah ruang baca yang memberikan inovasi baru.

B. Saran

Berkesenian membutuhkan sebuah proses yang panjang, berkesenian di dunia institusi mendorong untuk lebih menekankan kita supaya mempunyai skill ketrampilan, pengetahuan, serta pengalaman yang didapat dalam lingkup akademis maupun diluar.

Berkesenian dibidang kayu membutuhkan ketrampilan yang tidak bisa didapatkan secara instan. Sebuah kegagalan dalam pembuatan karya seni

menimbulkan rasa semangat dalam diri kita untuk memacu untuk lebih dan lebih lagi mendekati keberhasilan. Karya seni dikatakan berhasil jika konsep awal penciptaan yang ingin diciptakan tidak melenceng jauh dari konsep awal, karya seni sendiri juga menjadikan inovasi pembaruan dalam dunia kesenian.

Berdasarkan penelitian dan penciptaan penulis yang telah disimpulkan ini, adapun beberapa saran yang ingin disampaikan antara lain sebagai berikut:

1. Perancangan penciptaan karya seni fungsional harusnya lebih dipertimbangkan mulai dari bentuk serta segi kenyamanannya. Keterpaduan konsep, ide, rencana, dan proses pengerjaan akan menghasilkan suatu karya yang sesuai dengan harapan.
2. Pengembangan bentuk bagian Vespa yang unik masih sangat mungkin untuk dapat diterapkan pada mebel. Hal ini akan menghasilkan bentuk yang beragam, menarik, dan unik lainnya.
3. Struktur bentuk perlu dipertimbangkan lagi. Hal ini disadari penulis bahwa masih banyak kekurangan dalam proses pembuatan mebel ini. Mulai dari sketsa harusnya mempertimbangkan bentuk bagian yang akan diambil untuk dijadikan mebel.

Sekiranya Laporan ini dapat menjadikan suatu referensi dan sumbangsih pikiran kepada pembaca apabila ingin mengembangkan karya mebel dengan suatu inovasi baru dengan lebih mempertimbangkan segi kenyamanan. Dengan demikian, suatu karya seni mebel menjadi suatu karya

seni yang tidak hanya berfungsi secara praktis akan tetapi mempunyai nilai keunikan, makna, bentuk, serta karakter yang mencirikan khas suatu karya.



DAFTAR PUSTAKA

- Bayle Stephen, (1985), *The conran directory of design*, Newyork.
- Dafri.Yulirawan, (2015), Makalah Diskusi Ilmiah “*Practice Based Research*” Mahasiswa Pascasarjana ISI Yogyakarta dengan Mahasiswa Pascasarjana Uitm.Selangor – Malaysia, Uitm.
- Djelantik, A.A.M. (1999), *Estetika; Sebuah Pengantar, MSP(Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia)*, Bandung.
- Gustami, SP. (2007),*Butiran-Butiran Mutiara Estetika Timur Ide DasarPenciptaan Karya*, Yogyakarta: Pratista.
- Hartoko, Dick, (1995),*ManusiadanSeni*, Kanisius.Yogyakarta.
- Junaedi, Deni. (2013), *Estetika; Jalinan Subjek, Objek, dan Nilai*, ISI Yogyakarta, Yogyakarta.
- Marizar, Eddy S., (2005),*Designing Furniture: Teknik Merancang Mebel Kreatif*, Yogyakarta: Media Pressindo.
- Marlin, J, Ure J, and Gray C. (1996), *The Gap: Addresing Practice Based Research training Requirements for Designer*, The Robert Gordon University, Aberdeen, United Kingdom.
- Sachari, Agus dan Sunarya, Yan Yan, (2008), *Sejarah Dan Perkembangan Desain dan Kesenirupaan di Indonesia*, Bandung: ITB.
- Sony Kartika, Dharsono., (2007),*Kritik Seni*. Rekayasa Sains. Bandung.
- SP, Soedarso, (1990), *Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni Tinjauan Seni Rupa*. Saku Dayar Sana.Yogyakarta.
- Susanto, Mike., (2002), *Diksi Rupa (Kumpulan Istilah-Istilah Seni Rupa)*. Kanisius.Yogyakarta.
- Majalah HOME LIVING, (2017), Edisi 88

Webtografi

<http://www.kompasiana.com/andreasmartin/vespa-dan-sejarah>

<https://autotekno.sindonews.com/barisan-vespa-legendaris-di-dunia-dan-sejarah>

<http://id-vespa.blogspot.co.id/2014/10/dibalik-nilai-klasik-vespa-kongo-dan-sejarah-indonesia.html>

<http://www.mebeljeparashop.com>

