

**VESPA SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN
MEBEL**



JURNAL KARYA SENI

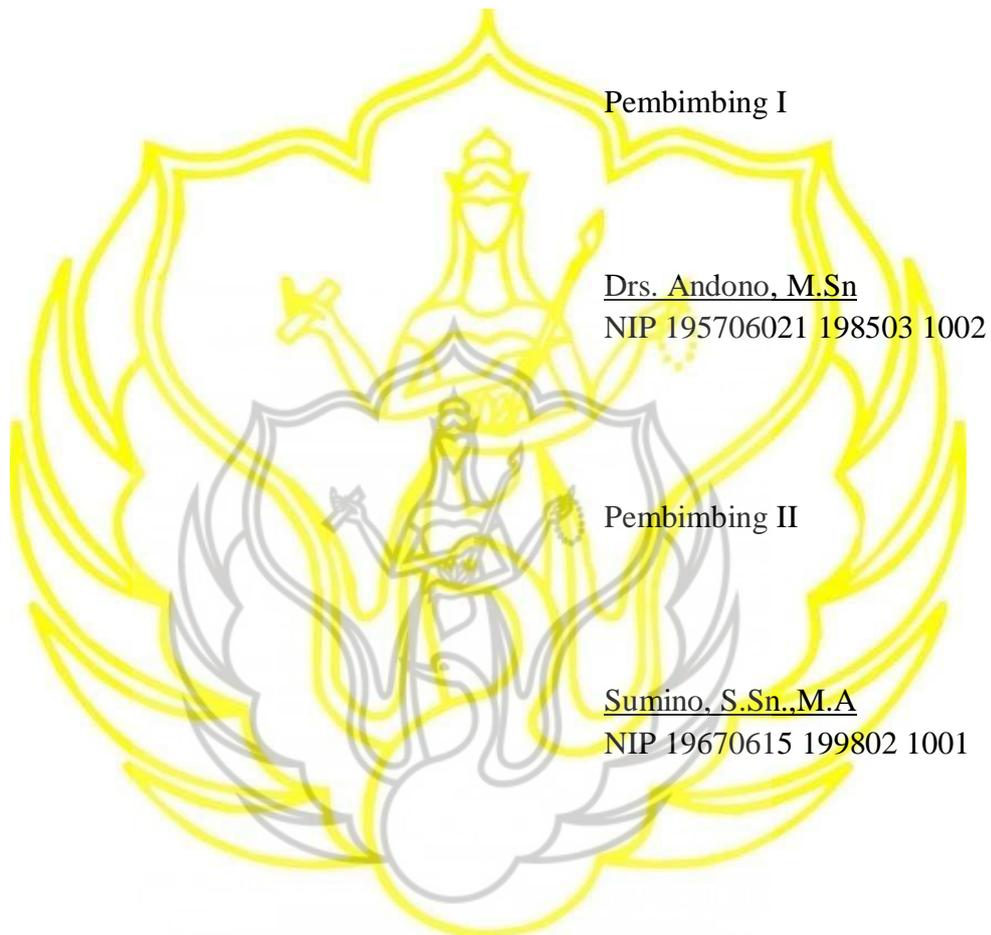
Cahyo Wibowo

111 1613 022

**JURNAL ILMIAH PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2017

Naskah Jurnal ini telah diterima oleh Tim Pembimbing Tugas Akhir Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 11 Agustus 2017



Pembimbing I

Drs. Andono, M.Sn
NIP 195706021 198503 1002

Pembimbing II

Sumino, S.Sn.,M.A
NIP 19670615 199802 1001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Kriya/
Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni
Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Ir. Yulriawan, M. Hum.
NIP 19620729 199002 1001

VESPA SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN MEBEL

Oleh: Cahyo Wibowo

INTISARI

Bentuk Vespa yang diwujudkan ke dalam karya mebel ini merupakan bentuk imajinasi diri penulis terhadap bagian-bagian bentuk Vespa yang diamati dan di representasikan ke dalam karya seni mebel. Bentuk Vespa dengan segala keunikan, keklasikannya, dan mempunyai daya tarik tersendiri. 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), *intensity* (kesungguhan). Dalam penciptaannya digunakan teori penciptaan karya kriya yang dirumuskan oleh SP Gustami seperti eksplorasi, perencanaan, dan perwujudan.

Visualisasi di hadirkan dalam penciptaan karya berupa bagian – bagian Vespa yang dibuat ke dalam mebel. Penulis mendefinisikan bentuk – bentuk bagian Vespa tersebut menjadi sebuah karya mebel yang berbahan dasar kayu pinus dan kayu mahoni. Pembentukan diterapkan untuk memunculkan bentuk karakteristik dan memiliki ciri khas tersendiri sehingga nantinya memunculkan sebuah inovasi baru bagi dunia mebel dan seni kriya.

Kata kunci: Vespa, Klasik, Mebel

ABSTRACT

The shape of Vespa which is formed into this furniture represent the writer's imagination of the parts of Vespa's shape observed and presented into a furniture art. Vespa shape which its uniqueness, classic, it has its own attraction. This reason encourage writer to make it as the idea in creating art minithesis.

In the process of creating writer start searching idea, data reference, those are data about Vespa and some furnitures, next making sketch, model picture, preparing main material, next to the process of making, using the sekrol technique, pull up technique, and patch technique. In the creating furniture the writer using aesthetic method, according to Dharsono theory it is include unity, complexity, intency. In creating it is used creating theory in craft which is explained as explorasion, planning, and creating.

Visualisation presented in creating work the parts of Vespa which is made into furniture. Writer deforms parts of Vespa shape become a furniture with pine wood and sweetenia mahagoni wood as the main material. Forming applied to emerge the shape characteristic its own so that will emerge a new innovation in furniture and craft.

Keyword: Vespa, Classic, Furniture

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Penciptaan

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 beberapa kota. 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.

2. Rumusan Penciptaan

- a. Bagaimanakah perwujudan mebel dengan sumber inspirasi Vespa yang nantinya diciptakan melalui media kayu?
- b. Bagaimanakah bentuk mebel dengan sumber inspirasi dari bentuk Vespa yang akan diciptakan?

3. Tujuan dan Manfaat

1). Tujuan

- 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

- 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.

4. Metode Pendekatan

Penciptaan karya seni memerlukan berbagai macam pendekatan, yang diperlukan untuk menunjang munculnya karya kreatif. Di bawah ini adalah metode yang penulis gunakan dalam penciptaan karya:

1). Metode Pendekatan Estetis

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.

5. 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.

B. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Tugas akhir dengan tema Vespa berhasil menghadirkan 4 karya mebel berdasarkan ciri khas yang dimilikinya. Setiap mebel yang diciptakan menghadirkan sesuatu yang berbeda namun tetap tidak meninggalkan ciri khas Vespa. Konsep penciptaan mengacu pada bentuk, Teknik pembuatan, dan permainan warna yang diterapkan. Mebel yang diciptakan terdiri dari meja, kursi, lampu ruangan, dan jam dinding. Bentuk yang diciptakan juga mempertimbangkan beberapa aspek seperti aspek kenyamanan, kegunaan dan keindahan bentuknya.

2. Pembahasan



Gambar 1

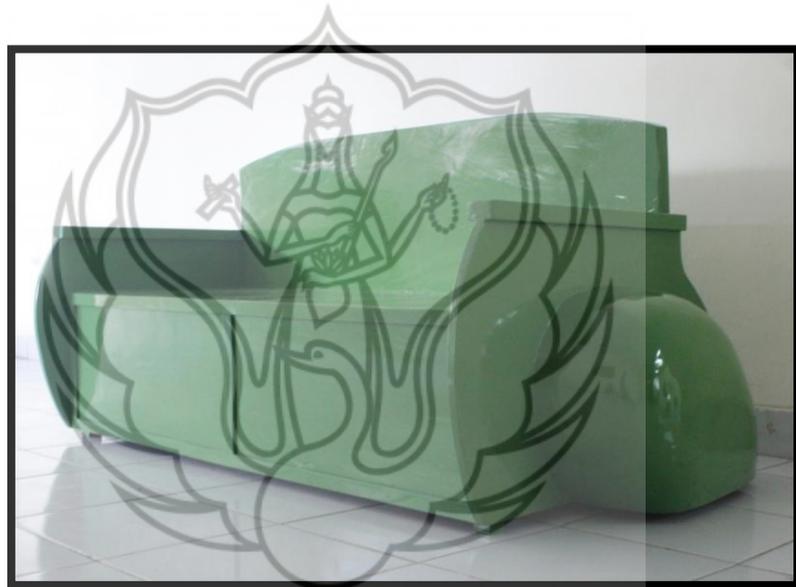
Judul : *Wasp table*
Bahan : Kayu Pinus
Ukuran : 120 x 65 x 50
Tahun : 2017
Fotografer : Cahyo wibowo

Karya 1 dengan judul *Wasp table* yang ditampilkan ini merupakan meja baca minimalis yang memiliki bagian-bagian bentuk dari vespa. Detail bagian vespa dari mulai tepong, dan bodi tengah vespa. Bentuknya

telah dirubah dan dimodifikasi sedemikian rupa agar bisa digunakan layaknya sebuah meja. Penambahan laci digunakan sebagai tempat untuk menaruh buku.

Posisi memanjang menunjukkan wujud vespa dari tampak samping. Namun dalam proses perwujudannya telah disederhanakan bentuknya sehingga fungsi meja dapat tercapai maksimal.

Dalam finishingnya menggunakan cat dengan warna merah, hal itu disamakan dengan vespa sendiri yang mempunyai banyak macam varian warna sehingga lebih terkesan elegan dengan warna yang digunakan.



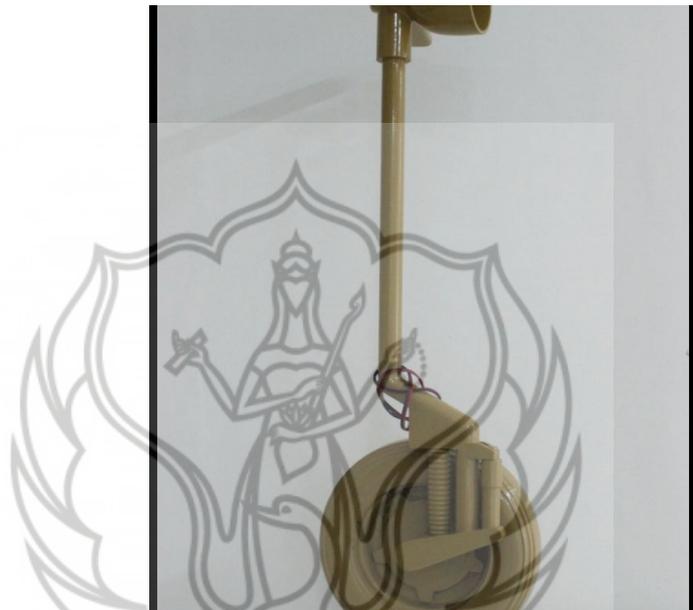
Gambar 2

Judul : *So sexy*
Bahan : Kayu pinus
Ukuran : 165 x 65 x 70
Tahun : 2017
Fotografer : Cahyo wibowo

Karya 2 dengan judul *So sexy* yang ditampilkan ini merupakan sebuah kursi panjang dengan bentuk minimalis berkapasitas duduk 2 orang. Bentuk yang diambil untuk ditampilkan yaitu berupa bentuk bagian bodi vespa belakang dengan tampilan tepong yang membulat dan terlihat

seksi. Penampilan warna hijau yang digunakan bermaksud membuat suasana duduk lebih nyaman dan tenang.

Kursi yang ditampilkan dengan mengadopsi bodi belakang vespa yang mengambil bentuk minimalis dari kursi dengan kesan klasik dari bentuk bodi vespa, yang telah disederhanakan bentuknya dalam proses perwujudan sehingga fungsi dari kursi tersebut tetap dapat digunakan.



Gambar 3

Judul	: Old but gold
Bahan	: Kayu mahoni
Ukuran	: 30 x 30 x 120
Tahun	: 2017
Fotografer	: Cahyo wibowo

Karya berjudul *old but gold* mempunyai arti bahwasannya tua itu emas yang bisa diartikan memiliki vespa dengan tahun tua bisa disamakan memiliki emas. karya yang ditampilkan disini merupakan lampu ruangan. Bentuk karakter vespa yang digunakan antara lain bagian setang kemudi, porok, dan roda vespa. Secara keseluruhan bentuk yang ditampilkan yaitu kesatuan bagian kemudi vespa yang telah disederhanakan bentuknya.

Teknik pembuatan karya lampu ini menggunakan teknik bubut pada bagian-bagian tertentu, teknik sekrol serta teknik tempel untuk menyatukan bagian-bagiannya. Bentuk yang minimalis serta perpaduan cat yang digunakan dalam finishing bertujuan menambah nilai indah serta memiliki karakteristik tersendiri.

C. 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 saji 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.

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: Addressing 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/andreamartin/vespa-dan-sejarah>
- <https://autotekno.sindonews.com/barisan-vespa-legendaris-di-dunia-dan-sejarah-nya>
- <http://id-vespa.blogspot.co.id/2014/10/dibalik-nilai-klasik-vespa-kongo-dan-sejarah-indonesia.html>
- <http://www.mebeljeparashop.com>