

BENTUK KERANGKA MANUSIA PADA MEBEL KAYU



PENCIPTAAN

Deni Nofiantoro

NIM : 1411808022

TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI

JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2019

BENTUK KERANGKA MANUSIA PADA MEBEL KAYU



PENCIPTAAN



Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai salah Satu Syarat Untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang

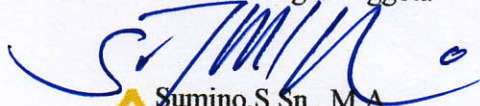
Kriya Seni

2019

Laporan Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

BENTUK KERANGKA MANUSIA PADA MEBEL KAYU diajukan oleh
Deni Nofiantoro, Nim 1411808022 Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya,
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung
jawabkan dihadapan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal

Pembimbing I/Anggota



Sumino, S.Sn., M.A.

NIP 19670615 199802 1001

Pembimbing II/Anggota



Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn.

NIP 19660622 199303 1001

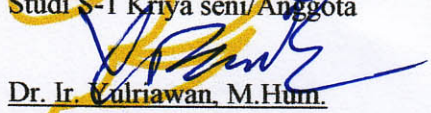
Cognate/Anggota



Drs. Andono, M.Sn.

NIP 19560602 198503 1 002

Ketua Jurusan Kriya/Ketua Program
Studi S-1 Kriya seni/Anggota



Dr. Ir. Culriawan, M.Hum.

NIP 19620729 199002 1 001



Diketahui

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

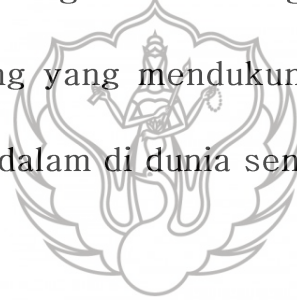
Dr. Suastiwati, M.Des.

NIP 1959082 198803 2 002

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya seni ini saya persembahkan kepada Ayah, Ibu saya serta keluarga yang senantiasa memberikan doa, semangat, dan dorongan, selama penulis menuntut ilmu di kampus tercinta Institut Seni Indosnesia Yogyakarta ini.

Serta Dosen Pembimbing Bapak Sumino dan Bapak Otok yang sudah bersedia memberi bimbingan dalam Tugas Akhir ini, dan teman - teman Studio Belakang yang mendukung dalam segala hal, kalian semua memang juara dalam di dunia seni ini.



MOTTO

Orang tuaku Motivasi saya



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana di suatu Penguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan penulis 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, 11 Februari, 2019



Deni Nofiantoro

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

7. Drs. Andono, M.Sn *Cognate* yang telah membimbing dan memberikan kritik serta sarannya sehingga penulis dapat menyempurnakan laporan 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 Maryono dan Ibu Saminem 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, Studio Belakang, Angkatan 2014 dan semua teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terima kasih atas segala bantuan kalian.

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, 11 februari, 2018

Deni Nofiantoro

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan Manfaat.....	4
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan	5
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	7
A. Sumber Penciptaan.....	7

B. Landasan Teori.....	12
BAB III. PROSES PENCIPTAAN.....	19
A. Data Acuan.....	19
B. Analisis.....	22
C. Rancangan Karya	24
1. Sketsa Alternatif	25
2. Sketsa Terpilih	29
3. Gambar Kerja	34
D. Proses Perwujudan	44
1. Bahan	44
2. Alat.....	50
3. Teknik Pengerjaan.....	52
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	60
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	66
A. Tinjauan Umum.....	66
B. Tinjauan Khusus.....	68
BAB V. PENUTUP.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	75
WEBTOGRAFI.....	76
LAMPIRAN.....	77
A. Foto Poster Pameran.....	77
B. Foto situasi Pameran	78

C. Katalog Pameran	79
D. Biodata (CV)	80
E. CD	82

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Kalkulasi Biaya Bahan karya pertama	60
Tabel 2 : Kalkulasi Biaya Bahan karya kedua	60
Tabel 3 : Kalkulasi Biaya Bahan karya ketiga	61
Tabel 4 : Kalkulasi Biaya Bahan karya keempat	61
Tabel 5 : Kalkulasi Bahan karya kelima	62
Tabel 6 : Rincian Biaya Bahan Utama	63
Tabel 7 : Rincian bahan perekat	63
Tabel 8 : Rincian bahan pendukung	63
Tabel 9 : Rincian Bahan <i>Finishing</i>	64
Tabel 10 : Rekapitulasi Keseluruhan Biaya	64
Tabel 11 : Rekapitulasi Biaya Karya	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Tubuh Manusia	7
Gambar 2. Tahap Perwujudan	13

Gambar 3. Kerangka tubuh manusia.....	19
Gambar 4. Kursi goyang	20
Gambar 5. Meja panjang.....	20
Gambar 6. Meja kecil	21
Gambar 7. Rak buku	21
Gambar 8. Lampu gantung	22
Gambar 9. Sketsa Alternatif 1.....	25
Gambar 10. Sketsa Alternatif 2.....	25
Gambar 11. Sketsa Alternatif 3.....	26
Gambar 12. Sketsa Alternatif 4.....	26
Gambar 13 Sketsa Alternatif 5.....	26
Gambar 14. Sketsa Alternatif 6.....	27
Gambar 15 Sketsa Alternatif 7.....	27
Gambar 16 Sketsa Alternatif 8.....	28
Gambar 17. Sketsa Alternatif 9.....	28
Gambar 18. Sketsa Alternatif 10.....	28
Gambar 19. Sketsa Terpilih kursi goyang.....	29
Gambar 20. Sketsa Terpilih meja panjang	30
Gambar 21. Sketsa Terpilih meja kecil.....	31



Gambar 22. Sketsa Terpilih Rak buku	32
Gambar 23. Sketsa Terpilih lampu gantung.....	33
Gambar 24. Gambar Perspektif Kerja kursi goyang	34
Gambar 25. Gambar kerja kursi goyang	35
Gambar 26. Gambar Perspektif Meja panjang	36
Gambar 27. Gambar kerja meja panjang	37
Gambar 28. Gambar Perspektif Meja kecil	38
Gambar 29. Gambar Kerja meja kecil.....	39
Gambar 30. Gambar Perspektif Rak nuku	40
Gambar 31. Gambar Kerja Rak buku.....	41
Gambar 32. Gambar Perspektif Lampu Gantung	42
Gambar 33. Gambar Kerja Lampu gantung	43
Gambar 34. Kayu jati.....	44
Gambar 35. Kayu mahoni	44
Gambar 36. Tinner dan Spritus	45
Gambar 37. Dempul Alfagloss.....	45
Gambar 38. Epoxy Alfagliss.....	45
Gambar 39. Melamin Clear.....	46

Gambar 40. Top Color putih dan Serlak	46
Gambar 41. Epoxy glue dan Lem aliphantic.....	47
Gambar 42. Lem G	47
Gambar 43. Lem neo kuning	47
Gambar 44. Paku dan baut	48
Gambar 45. Laker Mobil	48
Gambar 46. Busa dan Kain	48
Gambar 47. Pen kaca dan kaca	49
Gambar 48. Cap lampu dan Lampu.....	49
Gambar 49. Rante dan Kabel	49
Gambar 50. Pahat Kayu	50
Gambar 51. Gerinda dan Ganden Kayu	50
Gambar 52. Klem F dan Klem panjang	50
Gambar 53. Bor dan Ketan kayu.....	51
Gambar 54. Gergraji <i>sercel</i> dan Gergraji <i>jiksow</i>	51
Gambar 55. Kompesor dan spray gan.....	51
Gambar 56. Proses pembuatan sketsa.....	56
Gambar 57. Proses pembuatan desain di corel.....	53
Gambar 58. Proses pembuatan desain kertas	53



Gambar 59. Proses pemilihan kayu.....	53
Gambar 60. Proses pemotongan kayu.....	54
Gambar 61. Proses pengetaman kayu	54
Gambar 62. Proses penyambungan kayu	54
Gambar .63 Proses pembuatan kontruksi.....	55
Gambar 64. Proses pemindahan gambar	55
Gambar 65. Proses pemotongan gergraji <i>scrol</i>	55
Gambar 66. Proses pembuatan ukiran.....	56
Gambar 67. Proses pengamplasan	56
Gambar 68. Proses perakitan	56
Gambar 69. Proses pengolesan woodfiler.....	57
Gambar 70. Evaluasi karya	57
Gambar 71. Proses <i>finishing</i> warna dasar	57
Gambar 72. Proses <i>finishing</i> warna utama.....	58
Gambar 73. Proses <i>finishing</i> warna utama	58
Gambar 74. Proses <i>finishing</i> warna efek karya.....	58
Gambar 75. Proses <i>finishing</i> clear melamin.....	59
Gambar 76. Proses perakitan jok kursi	59
Gambar 77. Evaluasi karya sudah jadi.....	59



INTISARI

Penciptaan karya seni dilakukan melalui proses yang kompleks. Bentuk kerangka Manusia sebagai sumber inspirasi karya seni, memiliki fungsi paling penting yaitu melindungi tubuh. Selain rangka dalam tubuh manusia terdapat tulang yang bersifat keras, dan berfungsi melindungi bagian dalam tubuh yang mudah terluka jika terkena benturan keras. Dalam tubuh manusia terdapat banyak macam tulang dan memiliki fungsi masing-masing. Kerangka manusia memiliki bentuk tulang yang berbeda antara tulang punggung, tulang tangan, tulang kaki, yang akan di visualkan di dalam mebel kayu.

Dalam proses penciptaan mebel berbentuk kerangka manusia ini menggunakan metode penciptaan konsep tiga pilar dari SP.Gustami yaitu. Eksplorai, perancangan, dan Perwujudan. Landasan teori yang digunakan dalam proses penciptaan karya ini menggunakan landasan teori desain teori fungsional, teori ergonomis, teori estetika, teori bentuk, dan teori antropometri

Hasil dari karya seni kriya kayu ini berupa karya yang sepenuhnya mengambil ide dari bentuk kerangka manusia. Secara keseluruhan pembuatan karya ini mengeksplor bentuk kerangka manusia menjadi karya kriya yang kreatif, dalam bentuk mebel antara lain karya tiga dimensi, kursi goyang, meja, rak buku dan lampu gantung. Secara tekstual karya tersebut dari bentuk kerangka manusia pada mebel kayu ini, sehingga dapat mewakili representasi dari pengalaman estetis yang ada.

Kata kunci : ***Kerangka manusia, Metode penciptaan, Mebel***

ABSTRAK

The writing of artwork is done through a complex process. The form of the Manuisa framework as a source of inspiration for works of art, has the most important function of protecting the body. In addition to the framework in the human body there are bones that are hard, and function to protect the inside of the body that is easily injured if hit hard. In the human body there are many types of bones and have their respective functions. The human skeleton has a different bone shape between the backbone, the hand bone, the leg bone which will be visualized in wooden furniture.

In the process of creating furniture in the form of a human framework it uses the method of creating a three-pillar concept from SP. Gustami namely. Exploration, design, and embodiment. The theoretical foundation used in the process of creating this work uses the basis of functional theory design theory, ergonomic theory, aesthetic theory, form theory, and anthropometric theory

The results of this wooden craft work are in the form of works that fully take ideas from human skeletons. Overall, the work of this work explores human skeletons into creative craft works, in the form of furniture, including three-dimensional works, rocking chairs, tables, bookshelves and chandeliers. Textually the work is from the form of a human framework on this wooden furniture, so that it can represent a representation of the aesthetic experience that exists.

Keywords: *Human framework, Creation method, Furniture*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Seni Kriya dalam kehidupan umat manusia merupakan salah satu sarana kebutuhan hidup. Karya seni kriya memiliki kekhasan tersendiri karena seni kriya merupakan suatu karya cipta manusia yang didasari rasa estetis sesuai apa yang diinginkan oleh manusia.

Lingkungan sangat mempengaruhi dalam penciptaan karya seni kriya, yang paling dominan adalah factor dari alam. Pengaruh dari alam sekitar tempat tinggal seniman akan memberikan dampak yang signifikan terhadap model dan gaya dari karya yang diciptakan walaupun dengan material yang berada, hal yang diungkapkan oleh Plato *mimesis* atau daya representasi dari keahlian yang muncul sebagai kesempurnaan karya yang mengacu pada apa yang terdapat di alam sehingga dengan demikian seniman akan mendapatkan rangsangan dari lingkungannya dalam berkarya, baik dari segi ide maupun bentuk yang dihasilkan. (Wiryomartono, 2001 :9)

Kata Kriya sendiri berasal dari bahasa sansakerta yakni "Kriya" yang artinya "mengerjakan" yang mana dari kata tersebut kemudian menjadi kata karya, Kriya, kerja. Dalam arti khusus pengertian seni Kriya adalah mengerjakan sesuatu untuk menghasilkan benda atau objek (Timbul Haryono, 2012). Dalam kamus bahasa Indonesia kata "kriya" berarti pekerjaan "kerajinan tangan". Sementara dalam bahasa Inggris Kriya berarti "*Craft*" yang artinya kekuatan atau energi, yang mengandung arti lain yakni membuat sesuatu atau mengerjakan yang dikaitkan dengan keterampilan atau profesi tertentu.

Tulang merupakan kerangka tubuh yang menyebabkan tubuh dapat berdiri tegak, Tempat melekatnya otot-otot sehingga memungkinkan jalannya pembuluh darah, tempat sumsum tulang dan saraf yang melindungi jaringan lunak, juga tulang merupakan organ yang dibutuhkan manusia untuk mengangkat dan membawa barang-barang yang berat. Intinya tulang adalah organ yang kita butuhkan untuk melakukan aktifitas sehari-hari Sehingga kita tidak dapat membayangkan bagaimana

terganggunya kita bila ada kerusakan yang terjadi pada tulang kita. (Nurmawati M. 2007).

Tulang kerangka manusia dewasa terdiri dari 206 segmen tulang yang sebagian besar berpasangan satu dengan yang lain yaitu sisi kiri dan sisi kanan. Tulang kerangka pada bayi dan anak-anak lebih dari 206 segmen tulang karena beberapa tulang dulunya belum mengalami penyatuan, misalnya tulang sacrum dan coxae pada tulang vertebra (Tortora dan Derrickson, 2011). Kerangka aksial (kerangka sumbu tubuh) terdiri dari 80 segmen tulang, beberapa diantaranya adalah tulang kepala (cranium), tulang leher (os hyoideum dan vertebrae cervicales), dan tulang batang tubuh (costae, sternum, vertebrae dan sacrum). Kerangka apendikular yaitu kerangka tambahan terdiri dari tulang-tulang ekstremitas baik ekstremitas atas maupun ekstremitas bawah dengan total 126 segmen tulang

Sebuah tulang terdiri atas beberapa jaringan berbeda yaitu jaringan osseus, tulang rawan (cartilago), jaringan penghubung, jaringan adiposa, dan jaringan saraf yang tersusun menjadi satu. Keseluruhan dari tulang beserta tulang rawan bersama ligamen dan tendon membentuk sistem rangka (Tortora dan Derrickson, 2011). Perbandingan antara tulang dan tulang rawan dalam 9 kerangka berubah seiring dengan pertumbuhan tubuh. Semakin muda usia seseorang, semakin besar bagian kerangka yang berupa tulang rawan

Selain memvisualisasikan bentuk Kerangka manusia, penulis juga akan memvisualisasikan di bidang kriya kayu yang ada di sekeliling kita ataupun di rumah kita yaitu perabotan rumah tangga yang sering di juluki dengan kata “Mebel”. Desain mebel termasuk dalam kategori desain fungsional, yaitu desain yang memberikan pelayanan atau fasilitas pada kegiatan hidup manusia. Membuat desain mebel diperlukan persyaratan dan prinsip yang berorientasi pada seluruh anatomi dan ukuran manusia, keadaan jasmani, cara bergerak, bersikap dan tuntutan selera manusia. Titik tolak perencanaan mebel, manusia secara keseluruhan, dengan beragam kegiatan dengan berbagai tuntutan. Keinginan tidur secara nyaman, keinginan duduk dengan santai, keinginan kerja

dengan baik dan tidak lesu, keinginan akan keindahan, keselamatan, didalam pekerjaan, keinginan praktis. Semua ini harus dipenuhi secara sistematis. maka diperlukan pemikiran konseptual agar desain dapat memenuhi permintaan pemakainya.

Kata mebel dalam bahasa Inggris diterjemahkan menjadi furniture. Istilah “mebel” digunakan karena sifat Bergeraknya atau mobilitasnya sebagai barang lepas di dalam ruangan. Kata mebel berasal dari bahasa Perancis yaitu meubel, atau bahasa Jerman yaitu mobil. Pengertian mebel secara umum adalah benda pakai yang dapat dipindahkan, berguna bagi kegiatan hidup manusia, mulai dari duduk, tidur, bekerja, makan, bermain dan sebagainya, yang memberi kenyamanan dan keindahan bagi pemakainya (Baryl, 1977:26).

Mebel akan terasa fungsinya jika tidak ada di rumah Kita akan terpaksa duduk berselonjor, tidur di lantai dan kedinginan, membuka laptop di lantai, pakaian tergeletak di lantai, kaki cepat kesemutan, barang-barang berantakan, tidur dan bekerja juga tidak nyaman. Dengan adanya produk mebel membuat rumah kita nyaman untuk beristirahat, bekerja, serta membantu rumah kita menjadi lebih rapi.

Pada laporan penciptaan ini dengan judul “Bentuk Kerangka Manusia pada Mebel kayu” Penulis akan menggabungkan kedua bentuk yang latar belakangnya berbeda antara Kerangka Manusia dalam Produk Mebel Kayu yang akan menjadi satu dalam karya Tugas Akhir seni kriya kayu tiga dimensi. Penulis membuat karya seni tiga dimensi yang berfungsi sebagai penghias interior dalam ruangan khususnya pada ruang tamu ataupun ruang santai/istirahaat. Tidak hanya berfungsi sebagai penghias ruang saja, tetapi karya yang akan dibuat juga mempunyai fungsi seperti tempat duduk, meja, rak buku serta penghias dinding yang kosong pendukung pada ruang tamu lainnya namun tetap dalam satu konsep yang sama, selain membuat karya fungsional, penulis juga membuat karya ekspresi.

B. Rumusan Penciptaan

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

1. Bagaimana konsep penciptaan karya dengan sumber ide Kerangka manusia pada kriya kayu Mebel ?
2. Bagaimana visualisasi kerangka manusia yang berbentuk mebel kayu?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Tujuan penciptaan karya ini adalah sebagai berikut:

- a. Menciptakan karya kriya kayu dengan bentuk Kerangka manusia sebagai sumber ide penciptaan mebel kayu.
- b. Menciptakan karya seni kriya kayu fungsional ekspresi pribadi..
- c. Mengeksplorasi bentuk kerangka manusia pada mebel kayu yang ergonomis, unik dan indah dari segi visual.

2. Manfaat

Manfaat yang ingin dicapai dalam pembuatan karya ini adalah:

- a. Menambah wacana baru bagi penciptaan karya seni kriya kayu.
- b. Meningkatkan kreativitas dalam menciptakan karya mebel dalam konsep kerangka manusia
- c. Diharapkan karya yang ditampilkan dalam Tugas Akhir ini dapat diterima, dinikmati oleh masyarakat ataupun pecinta seni.
- d. 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 Ergonomi

Ergonomi adalah suatu studi mengenai aspek-aspek manusia dalam lingkungan kerja yang di tinjau dari fisiologi, anatomi, psikologi, manajemen dan perancangan. Ergonomi berhubungan pula dengan optimasi, efisiensi, kesehatan, keselamatan dan kenyamanan manusia di tempat kerja. Pekerjaan mengaplikasi teori, prinsip, data dan metode dalam mendesain dengan tujuan mengoptimalisasikan keberadaan manusia dan keseluruhan dalam suatu system (Nurmianto,2003:1). Dalam menciptakan karya fungsional dengan menyesuaikan antara bentuk, fungsi dan kenyamananya serta ergonomi ini berdoman pada antropometri “menyesuaikan ukuran tubuh manusia dengan fungsi benda, agar nyaman saat dipakai, dan kesesuaian ukuran benda dengan ruangan”(Marizar,2005:118).

b. Metode Pendekatan Estetis

Pendekatan Estetis adalah pendekatan dengan mengutamakan keindahan pada karya yang telah dibuat. Keindahan yang di tampilkan terdiri dari bentuk kerangka manusia yang sudah di ubah menjadi karya yang memiliki fungsional yang di wujudkan secara “menyatu, selaras, seimbang, sehingga membentuk objek yang memiliki perbandingan dengan bentuk.”

Pendekatan ini berisikan dan berdasarkan uraian-uraian estetis yang selanjutnya divisualisasikan dalam bentuk karya.

(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 karya ini mengacu pada teori penciptaan seni kriya yang di kemukakan oleh Gustami Sp, yaitu “tiga tahap enam langkah. “Tahap utama yang dilakukan yaitu proses eksplorasi, perancangan, dan perwujudan”(Sp.Gustami,2004:29).

Proses eksplorasi tersebut meliputi berbagai macam kegiatan pengamatan yang dilakukan melalui buku, internet dan melihat langsung. Pada proses ini juga dilakukan pencarian data pada buku-buku, teori, dan pengertian yang berkaitan. Proses perancangan menghasilkan sketsa-sketsa alternatif yang di peroleh dan proses eksplorasi, kemudian dipilih yang sesuai dan dibuat gambar teknik, untuk diwujudkan. Proses perwujudan dilakukan mulai dari pemilihan bahan, persiapan alat, pengerjaan sampai pada *finishing*, hal yang terakhir dari proses perwujudan yaitu melakukan evaluasi dan penilaian karya. Metode ini diterapkan untuk menciptakan karya yang memiliki fungsi praktis, seperti kursi, meja dan rak buku, sehingga proses yang dilakukan runtut, mulai dari awal sampai akhir.