

BENTUK KERANGKA MANUSIA PADA MEBEL KAYU



PENCIPTAAN

Deni Nofiantoro

NIM : 1411808022

TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI

JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA

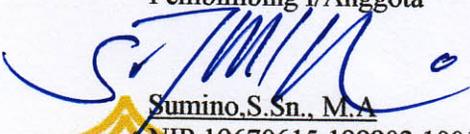
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2019

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

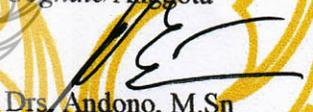
Pembimbing I/Anggota

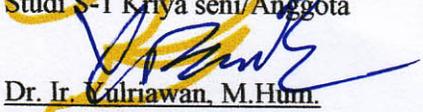

Sumino, S.Sn., M.A.
NIP 19670615 199802 1001

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



BENTUK KERANGKA MANUSIA PADA MEBEL KAYU

Oleh: Deni Nofiantoro, NIM 1411808022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

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 divisualkan di dalam mebel kayu.

Dalam proses penciptaan mebel berbentuk kerangka manusia ini menggunakan metode penciptaan konsep tiga pilar dari SP. Gustami yaitu. Eksplorasi, 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*

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

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 bagaimanaterganggunya 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

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.

2. 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?

Tujuan dan Manfaat

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.

3. Metode Pendekatan

1. 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 mengoptimalkan keberadaan manusia dan keseluruhan dalam suatu system.

2. 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.”

4. 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

B. Hasil dan Pembahasan

Proses perwujudan karya merupakan tahap yang paling penting, pada langkah ini merupakan tahap penentuan berhasil atau tidaknya suatu karya yang telah dikerjakan. Pada tahapan ini ketrampilan memiliki peran yang signifikan dalam menentukan karya. Langkah pertama diawali dengan

Teknik Sekrol merupakan proses pembuatan suatu karya dengan mesin sekrol (*scroll saw*), umumnya digunakan lebih pada pekerjaan potong memotong bentuk baik lurus, lengkung, bulat, sudut, dan sebagainya.

c. Teknik Ukir

Teknik ukir merupakan gambar atau hiasan yang di bentuk dengan cara di pahat untuk mengurangi bagian kayu untuk menimbulkan bentuk cekung dan cembung sehingga membentuk permukaan yg indah.

d. Kerja Finishing

Dalam hal ini adalah tahapan akhir dalam proses pembuatan karya. Proses dimana tahapan untuk menambah nilai lebih pada karya. Proses finishing dalam perwujudan karya seni ini menggunakan bahan cat mobil



1. Karya 1

Judul : kuasa
Bahan : kayu jati
Ukuran : 125cm x 50cm 165cm
Tahun pembuatan : 2018
Tinjauan karya :

Pada karya kursi goyang ini menyimbolkan kekuasaan dalam segi karya yang di buat oleh penulis. makna-makna sosial yang menegaskan status sosial memang ada kursi yang berfungsi sebagai tempat duduk semata, tetapi ada kursi yang menegaskan kekuasaan. Karena itu dikenal kursi raja, kursi direktur, tahta. Kursi ini dengan bentuk kerangka manusia, kursi ini menggunakan bagian – bagian tulang punggung manusia, dengan rusuk – rusuk melengkug di kanan kirinya senderan di kursinya dan *Finishing* dalam karya ini menggunakan warna putih tulang dengan efek coklat putih untuk menambah kesan keindahan dalam karya.



2. Karya 2

Judul

: Rakkalap

Bahan

: kayu mahoni

Ukuran

: 45cm x 45cm x 155 cm

Tahun pembuatan :2018

Tinjauan karya :

Pada karya rak buku ini yang berbentuk kerangka manusia dengan bagian tulang punggung dan tulang – tulang yang ada di tubuh manusia. Untuk kaki menompang rak buku menggunakan tulang punggung sedangkan raknya menggunakan bagian-bagian tulang yang ada di manusia. Pada rak buku ini beda dengan rak buku lainnya sebabnya rak buku ini bisa berputar 360 derajat yang menggunakan laker mobil di bawahnya, dan *Finishing* dalam karya ini menggunakan warna putih tulang dengan efek coklat putih untuk menambah kesan keindahan dalam karya.



3. Karya 3

Judul

: letakan

Bahan

: kayu mahoni

Ukuran

: 120cm x 80cm x 40cm

Tahun pembuatan : 2018

Tinjauan karya :

Pada karya ini yang berbentuk meja panjang dengan konsep kerangka manusia, dengan ukuran panjang 120cm x 80 cm serta menggunakan teknik ukir atas bawah bagian kayu. Dibagian meja hampir menggunakan tulang punggung manusia dan tulang yang ada di manusia. Daun meja menggunakan tulang punggung sedangkan kaki – kaki meja menggunakan tulang penggung dan menggunakan kaca bening dengan ukuran 5mm untuk alas meja supaya kesan ukiran dalam meja ini terlihat. Dalam karya ini menggunakan *Finishing* warna putih tulang dengan efek putih coklat untuk menambah kesan keindahan dalam karya.



4. Karya 4

Judul

: letakan#2

Bahan

: kayu mahoni

Ukuran

: 41 cm x 41 cm x 50cm

Tahun pembuatan :2018

Tinjauan karya :

Pada karya ini berbentuk meja lingkaran dengan ukuran daun meja 41cm dan tinggi 50 cm, dengan konsep kerangka manusia di bagian-bagian tulang telapak tangan sebagai daun meja sedangkan kaki meja menggunakan tulang punggung, dalam karya ini penulis menggunakan kaca bening dengan ukuran 5mm untuk alas meja supaya kesan ukiran dalam meja lingkaran ini terlihat. Dalam karya ini menggunakan *Finishing* warna putih tulang dengan efek putih coklat untuk menambah kesan keindahan dalam karya.



5. Karya 5

Judul : Sinaran
Bahan : kayu mahoni
Ukuran : 140 cm x 140 cm x 50 cm
Tahun pembuatan :2018

Tinjauan karya :

Pada karya ini berbentuk lampu gantung dengan ukuran kelilingnya 140 dan tinggi 50 cm, dengan konsep kerangka manusia di bagian tulang yang terutama di tulang punggung dan memiliki empat lampu berwarna kuning 10 wat . Dalam karya ini menggunakan *Finishing* warna putih tulang dengan efek putih coklat untuk menambah kesan keindahan dalam karya.

C. KESIMPULAN

Proses penciptaan karya ini merupakan proses yang dilakukan sebagai tahap untuk penyelesaian Tugas Akhir dan mendapatkan titel Sarjana S.n di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tahap penciptaan yang dilakukan melalui tahap eksplorasi ide. Ide utama dari karya yang dibuat dengan konsep dan bentuk Kerangka manusia pada Mebel kayu. Penuangan ide ke dalam membuat sketsa dan desain menjadi terwujudnya ide menjadi sebuah karya seni. Karya ini yang diciptakan berupa karya yang fungsional secara fisik maupun nonfungsional.

Dalam proses penciptaan ini penulis menghasilkan 5 karya seni yang 3 dimensi yang berwujud mebel antara lain Kursi goyang, meja panjang, meja kecil dan rak buku. Dalam tugas akhir ini penulis menyertakan tugas karya sebelumnya waktu masih di Minat utama kayu. Semua karya yang dibuat oleh penulis memiliki karakter atau bentuk sama dengan konsep Kerangka Manusia sebagai sumber ide dalam karya.

Dalam proses pekerjaan pembuatan karya seni yang telah dilakukan oleh penulis terjadi beberapa kendala teknis dalam pembuatan karya. Mulai dari kendala keuangan yang minim yang ingin membuat karya yang *waah* akan tetapi penulis selalu semangat mencari uang untuk tugas akhir ini. Selain dengan kendala keuangan penulis mulai dari kendala waktu dalam proses *finishing* untuk karya yang memerlukan waktu untuk menentukan warna yang akan diterapkan dalam karya seninya, karena waktu *finishing* karya menggunakan kayu Mahoni dalam karakter kayu mahoni waktu di semprot memakai bahan *finishing* cat mobil mendapatkan kendala antara lain getah kayu mahoni keluar waktu pengecatan akan tetapi penulis tetap berusaha untuk karyanya akhirnya penulis mencoba bereksperimen di kayu lain. Setelah melalui beberapa percobaan bereksperimen akhirnya penulis menemukan hasil *finishing* yang cocok dan pas buat karya seni. Semoga dapat menjadi bahan kajian, diskusi, ataupun kritikan serta dapat memperkaya khasanah seni kriya dalam pendidikan seni.

DAFTAR PUSTAKA

- Baryl. "Furnitur dan Arsitektur," *Majalah Pola* Edisi 20, Maret 1977
- Djelantik, A.A.M. Estetika; *Sebuah Pengantar*, MSP (Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Bandung, 1999)
- Eddy S. Marizar, *Designing Furniture: Teknik Merancang Mebel Kreatif, Konsepsi*, (Yogyakarta: Media Pressindo, 2005)
- Gustami, SP., :*Proses penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis*", Program Pascasarjana S2 Penciptaan dan Pengkajian Seni ISI Yogyakarta, 2004
- Haryono, Timbul. *Seni dan Kriya*. Jakarta 2012
- Nurmawati, *Mutu Pelayanan Kebidanan*. Trans Info Media, Jakarta 2010.
- Nurmianto, Eko.. *Ergonomi, Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Edisi pertama. Guna Widya. Jakarta. 2003
- SP., Soedarso, *Tinauan Seni: Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*, (Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1990)
- Soedarso sp. *Triologi Seni: Penciptaan, Eksistensi dan Kegunaan Seni* (Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2006)
- Sony Kartika, Dharsono. *Kritik Seni*. Rekayasa Sains. Bandung, 2007
- Tortora, G. J and B. Derrickson, *Prinsip Pemeliharaan Anatomi dan Fisiologi dan Kontinuitas Tubuh Manusia* 2011
- Junaedi, Deni. *Estetika; Jalinan Subjek, Objek, dan Nilai*, ISI Yogyakarta,. 2013
- Nurmianto, Eko. 2003. *Ergonomi, Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Edisi pertama. Guna Widya. Jakarta.
- Papanek, Victor. 1973. *Design for The Real World : Human Ecology and Social Change*. London : Bantam, Random House, Inc
- Wignjosuebrotto, Sritomo. *Ergonomi (Studi Gerak dan Waktu)*. (Surabaya. Guna Widya 2008)
- Wirjomartono, A.B. *Pijar-Pijar Penyingkap Rasa*, Sebuah Wacana seni Keindahan dari Plato sampai Derrida, (Jakarta, PT. Gramedia. 2001)

Daftar laman

<http://senikinetictumblr.com/post/114013881471/3-tahapan-dalam-penciptaan-karya-seni> (di akses tanggal 1 Maret 2018, jam 19.00 wib)

<https://www.google.com/search?q=metode+pendekatan&ie=utf-8&oe=utf-8&aq=t&rls=org.mozilla:en-US:official&client=firefox-a&channel=fflb>(di akses tanggal 1 Maret 2018, jam 19.00 wib)

<http://pengetahuankesmas.blogspot.co.id/2016/04/anatomi-fisiologi-tulang-tengkorak.html>(di akses tanggal 1 Maret 2018, jam 19.00 wib)

<http://furnitureandhandicraft.blogspot.co.id/2011/06/pengertian-furniture.html>(di akses tanggal 1 Maret 2018, jam 19.00 wib)

