

## **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 penggalan ide-ide akan tetapi dengan didorong ketrampilan, skill, pengalaman, dan pengetahuan. Pemilihan tema tentang Gunungan wayang kulit purwa 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 Gunungan wayang kulit purwa ini merupakan sebuah pengembangan bentuk sebuah Gunungan wayang yang diwujudkan dalam berbagai barang-barang atau suatu karya seni mebel. Perubahan fungsi awal Gunungan wayang yang dipindahkan ke media kayu untuk dijadikan mebel dari bentuk bagian Gunungan wayang mewujudkan karya seni mebel dengan mentransformasi bentuk dan mengambil bagian bentuk Gunungan wayang diperlukan proses yang panjang, karena perlu adanya proses kreatif dan menempatkan bagian Gunungan wayang 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 ukir teknik scroll, dan teknik menyambungl serta

tentunya dengan teknik finishing sehingga karya yang terwujud mempunyai nilai seni yang menarik.

Karya seni mebel yang diciptakan berjumlah 6 buah karya yang menjadi sebuah tema di mana tema yang ingin ditampilkan yaitu sebuah tema Ruang baca yang nyaman, dalam hal ini terdapat beberapa karya berupa meja baca santai, 2 buah almari buku, rak buku, lampu baca dan lampu dinding yang nantinya menciptakan sebuah kenyamanan dengan keunikan bentuk Gunung wayang yang 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 juga menjadikan inovasi pembaruan dalam dunia kesenian.

Berdasarkan penelitian dan penciptaan penulis yang telah disimpulkan tersebut, 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 Gunung wayang 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

- Djelantik, A.A.M. (1999) *Estetika; Sebuah Pengantar, MSP (Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia)*, Bandung.
- Gustami, SP, (2007), *Butiran-Butiran Mutiara Estetika Timur: Ide Dasar Penciptaan seni kriya Indonesia*, : Pratista Yogyakarta.
- Guritno,Pandam.1998. *Wayang kebudayaan Indonesia dan pancasila*: Universitas Indonesia press . Jakarta.
- Junaedi, (2013) Deni. *Estetika; Jalinan Subjek, Objek, dan Nilai*, ISI Yogyakarta, Yogyakarta.
- Kartika Dharsono Sony, (2007) *Kritik Seni*. Rekayasa Sains. Bandung.
- Kasiyan (2009), *seni kriya dan kearifan local; tahapan postmodern dan postkolonial*, dalam buku “landskap”tradisi praktis kriya dan desain Yogyakarta ; Bp ISI Yogyakarta.
- Koentjaraningrat. (1991), *metode data pengalaman individu dalam metode metode penelitian masyarakat*. Jakarta: Gramedia.
- Marwoto & R. Budhy Moeharto. (1996), *Apresiasi wayan.*: CV. Cendrawasih, Sukoharjo.
- Purwoko, Agus. (2013) *Gunungan nilai-nilai Falsafah Jawa.*; Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Poniran sumarno & Atot Raona.(1983). *Pengetahuan Pedalangan Jilid 1* :Depdikbud. Jakarta.
- R. sutrisno.(1984) . *sekilas dunia wayang dan sejarahnya*. Proyek pengembangan IKI, sub proyek ASKI Surakarta.
- R.M.Sajid. (1972). *Bauwana kawruh wayang Djilid 1: Widya duta*. Surakarta.
- Sachari, Agus dan Sunarya, (2008), Yan Yan, *Sejarah Dan Perkembangan Desain dan Kesenirupaan di Indonesia.*: ITB, Bandung.
- S.Haryanto .1988. *Pratiwimba Adhiluhung sejarah dan perkembangan wayang* Jakarta.
- Sri Mulyono.(1975) *Wayang, asal-usul, Filsafat, dan Masa Depan*:seri pustaka Wayang1.Jakarta.
- Sunaryo, Edi.(1997), *Wujud dan makna perlambangan Gunungan Grebeg dalam Budaya keraton Yogyakarta*.

Tarwaka, (2008), *Keselamatan dan Kesehatan Kerja*: HARAPAN PRESS. Surakarta

Timoer, Soenarto. (1988). *serat wewaton pedhalangan jawi wetan jilid 1*. Secretariat Nasional pewayangan: balai pustaka. jakarta Indonesia.

Toekio, Soegeng. 1987. *Mengenal Ragam Hias Indonesia.*: Angkasa. Bandung

Winardi, Nanang . (1997), *Gununga utawa Kayon panjebar semangat*: yayasan djojo bojo, Surabaya.



## WEBTOGRAFI

<https://id.wikipedia.org/wiki/Mebel>, (di akses pada tanggal 26 Maret 2018, pada pukul 09.00).

<https://ukiran-kayu-motif-gunungan-untuk-hiasan-dinding-IDwH7Ea.html>, (di akses pada tanggal 26 Maret 2018, pada pukul 10.00).

<http://irvanfurniture.blogspot.com/2017/03/pintu-gebyok-4-mx-270-cm-ukir-klir.html> (diunduh pada tanggal 26 Maret 2018, pada pukul 10.00).

<http://www.galleryintan.com/produk/38/Lampu-dinding-gunungan-wayang>,(diunduh pada tanggal 26 Maret 2018, pada pukul 08.00).

<http://www.gudangart.com/2013/02/lampu-dinding-gunungan-wayang-lampu.html> 6,(diunduh pada tanggal 26 Maret 2018, pada pukul 11.00).

<http://www.gudangart.com/2013/02/lampu-dinding-gunungan-wayang-lampu.html>,(diunduh pada tanggal 26 Maret 2018, pada pukul 13.00).

<https://id.pinterest.com/pin/10309027894774612>,(diunduh pada tanggal 26 Maret 2018, pada pukul 10.00).

sumber:<https://id.pinterest.com/pin/556968678906833196>,(diunduh pada tanggal 26 Maret 2018, pada pukul 10.00).

<https://id.pinterest.com/pin/119204721371095431/>,(diunduh pada tanggal 26 Maret 2018, pada pukul 10.00).

<https://id.pinterest.com/pin/864620828435125652>,(diunduh pada tanggal 26 Maret 2018, pada pukul 15.00).

<https://www.google.com.uy/search?q=rak+buku&tbm>,(diunduh pada tanggal 26 Maret 2018, pada pukul 17.00).

<https://id.pinterest.com/pin/537546905499893035>,(diunduh pada tanggal 26 Maret 2018, pada pukul 20.00).

<http://jatiukir.com/nakas-unik.html>,(diunduh pada tanggal 26 Maret 2018, pada pukul 10.00).

<http://jatiukir.com/nakas-unik.html>,(diunduh pada tanggal 26 Maret 2018, pada pukul 22.00).

<https://www.portbellostreet.es/mueble/16398/mesa-de-centro-licorera>,(diunduh pada tanggal 26 Maret 2018, pada pukul 21.00).

