

**LIMBAH *ONDERDIL* SEPEDA MOTOR SEBAGAI
MEDIA PENCIPTAAN LAMPU HIAS RUANG TAMU**

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN



PENCIPTAAN

Oleh:

Abdurohman Sidiq

NIM 1210004422

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

2019

**LIMBAH *ONDERDIL* SEPEDA MOTOR SEBAGAI
MEDIA PENCIPTAAN LAMPU HIAS RUANG TAMU**

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN



PENCIPTAAN

Oleh:

Abdurohman Sidiq

NIM 1210004422

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

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

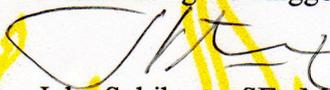
LIMBAH ONDERDIL SEPEDA MOTOR SEBAGAI MEDIA PENCIPTAAN LAMPU HIAS RUANG TAMU diajukan oleh Abdurohman Sidiq, NIM 1210004422 Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 2 Juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota


Drs. Rispul, M.Sn.

NIP. 19631104 199303 1001

Pembimbing II / Anggota


Joko Subiharto, SE., M.Sc.

NIP. 19750314 199903 1001

Cognate / Anggota


Dr. Yimbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19770103 200604 1 001

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


Dr. Yulriawan, M.Hum.

NIP 19620729 199002 1001

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastiwi, M.Des

NIP 19590802 198803 2 002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk kedua Orang tua yang sudah membimbing saya dari kecil sampai saat ini dan buat Adikku tercinta yang selalu mendukung dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini dan tidak lupa untuk teman-teman yang membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

MOTTO

Proses Tidak Akan Mengecewakan Hasil

&

Forget The Mistake

Remember The Lesson

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Laporan ini merupakan pemaparan asli hasil dari pemikiran dan pengembangan sendiri. Apabila terdapat referensi terhadap karya orang lain telah dituliskan sumbernya dengan jelas. Begitu juga dengan pendapat yang diacu dalam laporan telah disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini dibuat secara sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 2 Juli 2019
Penulis

Abdurohman Sidiq

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah Al-Mushowwir SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, rasulullah Muhammad SAW atas syafaatnya, syaikh Abdul Qodir Al Jailaniy atas karomahnya, sehingga laporan tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Tujuan penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana S-1 Seni di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Rasa hormat dan dengan segala kerendahan hati penulisan ini tidak terlepas dari keterlibatan beberapa pihak yang telah memberikan bimbingan, dorongan dan bantuan, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. M. 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 Dafri, M.Hum., Ketua Jurusan Kriya, Ketua Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Drs. Rispul, M.Sn. Dosen Pembimbing I, yang banyak memberikan masukan, bimbingan dan arahan dalam tugas akhir ini.
5. Joko Subiharto, SE., M.Sc. Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan maukan dalam tugas akhir ini.
6. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. cognate/anggota, yang telah memberikan keritik serta saran, sehingga penulis dapat menyempurnakan laporan tugas akhir ini dengan sempurna.
7. Seluruh staf pengajar dan karyawan di Fakultas Seni Rupa serta karyawan perpustakaan kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
8. Bapak dan ibu serta keluarga besar atas kepercayaan semangat dorongan dan bimbingan baik moral, material maupun spiritual;

9. HMJ kriya, teman-teman semua angkatan di Kriya, atas dukungan dan semangatnya. serta semua yang tidak bisa penulis sebutkan satu per-satu;
10. Semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, kemudahan dan semangat dalam proses penyelesaian tugas akhir ini;

Akhirnya penulis berharap semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang kriya dan umumnya bagi pembaca serta pecinta seni.

Yogyakarta, 2 Juli 2019

Penulis

Abdurohman Sidiq

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan	4
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	
A. Sumber Penciptaan	8
B. Landasan Teori	22
BAB III PROSES PENCIPTAAN	
A. Data Acuan	26
B. Analisis Data Acuan	30
C. Rancangan Karya.....	32

D. Desain Terpilih	40
E. Gambar Proyeksi.....	43
F. Proses Perwujudan	50
G. Teknik Pengerjaan	54
H. Tahap Perwujudan	55
I. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	64
 BAB IV TINJAUAN KARYA	
A. Tinjauan Umum	67
B. Tinjauan Khusus	68
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	80
B. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83
WEBTOGRAFI.....	85
LAMPIRAN.....	86

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Alat Utama	53
Tabel 2. Alat Pendukung	54
Tabel 3. Kalkulasi Biaya Bahan Utama	65
Tabel 4. Kalkulasi Biaya Bahan Pendukung	65
Tabel 5. Kalkulasi Biaya Alat pendukung	66
Tabel 6. Kalkulasi Biaya Bahan Finishing	66
Tabel 7. Kalkulasi Keseluruhan Karya	66

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. <i>Onderdil</i> (suku cadang) sepeda motor	9
Gambar 2. Rantai dan <i>gear</i> sepeda motor	9
Gambar 3. Rantai sepeda motor	10
Gambar 4. Bagian-bagian dari rantai sepeda motor	10
Gambar 5. <i>Gear set</i> sepeda motor	11
Gambar 6. Piston sepeda motor	12
Gambar 7. <i>Gear box</i> sepeda motor	12
Gambar 8. <i>Bearing</i> sepeda motor	13
Gambar 9. <i>Shock</i> belakang motor	13
Gambar 10. <i>Pelek</i> sepeda motor	13
Gambar 11. <i>Pelek</i> sepeda motor	14
Gambar 12. Lampu hias meja	15
Gambar 13. Karya Manuel Marti Moreno	18
Gambar 14. Desain denah ruang	21
Gambar 15. Dekorasi ruang tamu	22
Gambar 16. Limbah rantai dan gear sepeda motor	26
Gambar 17. Lampu hias meja	27
Gambar 18. Lampu hias meja	27
Gambar 19. Lampu hias gantung	28
Gambar 20. Lampu hias gantung	28
Gambar 21. Lampu hias dari limbah onderdil sepeda motor	29
Gambar 22. Lampu hias gantung	29
Gambar 23. Sketsa Lampu Hias Meja Alternatif 1	33
Gambar 24. Sketsa Lampu Hias Meja Alternatif 2	33
Gambar 25. Sketsa Lampu Hias Meja Alternatif 3	34
Gambar 26. Sketsa Lampu Hias Meja Alternatif 4	34
Gambar 27. Sketsa Lampu Hias Meja Alternatif 5	35
Gambar 28. Sketsa Lampu Hias Meja Alternatif 6	35

Gambar 29. Sketsa Lampu Hias Meja Alternatif 7	36
Gambar 30. Sketsa Lampu Hias Meja Alternatif 8	36
Gambar 31. Sketsa Lampu Hias Meja Alternatif 9	37
Gambar 32. Sketsa Lampu Hias Gantung Alternatif 1.....	37
Gambar 33. Sketsa Lampu Hias Gantung Alternatif 2.....	38
Gambar 34. Sketsa Lampu Hias Gantung Alternatif 3.....	38
Gambar 35. Sketsa Lampu Hias Gantung Alternatif 4.....	39
Gambar 36. Sketsa Lampu Hias Gantung Alternatif 5	39
Gambar 37. Sketsa Terpilih 1.....	40
Gambar 38. Sketsa Terpilih 2.....	41
Gambar 39. Sketsa Terpilih 3.....	41
Gambar 40. Sketsa Terpilih 4.....	42
Gambar 41. Sketsa Terpilih 5.....	42
Gambar 42. Sketsa Terpilih 6.....	43
Gambar 43. Gambar Proyeksi 1.	44
Gambar 44. Gambar Proyeksi 2	45
Gambar 45. Gambar Proyeksi 3	46
Gambar 46. Gambar Proyeksi 4	47
Gambar 47. Gambar Proyeksi 5	48
Gambar 48. Gambar Proyeksi 6	49
Gambar 49. Bahan rantai sepeda motor	50
Gambar 50. <i>Gear</i> sepeda motor	50
Gambar 51. Gearbox sepeda motor.....	51
Gambar 52. Tromol sepeda motor.....	51
Gambar 53. Shok belakang sepeda motor.....	51
Gambar 54. Proses pembuatan sketsa	55
Gambar 55. Proses pembentukan material.....	55
Gambar 56. Proses pembentukan material.....	56
Gambar 57. Proses pembakaran material.....	56
Gambar 58. Bentuk cetakan (mal).....	57

Gambar 59. Proses pengeleman saat pembentukan	57
Gambar 60. Proses pengeleman saat pembentukan	58
Gambar 61. Proses pengelasan.....	58
Gambar 62. Proses pengelasan.....	59
Gambar 63. Proses pembakaran setelah pengelasan	59
Gambar 64. Proses penghalusam	60
Gambar 65. Proses penghalusan.....	60
Gambar 66. Proses perakitan.....	60
Gambar 67. Proses perakitan.....	61
Gambar 68. Proses pengelasan saat perakitan.....	61
Gambar 69. Proses pengelasan saat perakitan.....	61
Gambar 70. Proses pembuatan kerangka kap lampu.....	62
Gambar 71. Proses pemasangan tutup kap lampu	62
Gambar 72. Proses Pembersihan menggunakan HCL	63
Gambar 73. Proses Pewarnaan	64
Gambar 74. Proses Penyemprotan <i>clear</i>	64
Gambar 75. Karya 1 Lampu hias meja atau Table Lamp 1.....	68
Gambar 76. Karya 2 Lampu hias meja atau Table Lamp 2.....	70
Gambar 77. Karya 3 Lampu hias meja atau Table Lamp 3.....	72
Gambar 78. Karya 4 Lampu hias meja atau Table Lamp 4	74
Gambar 79. Karya 5 Lampu Hias Gantung 1	76
Gambar 80. Karya 6 Lampu Hias Gantung 2.....	78

DAFTAR LAMPIRAN

A. Poster Pameran.....	86
B. Katalog.....	87
C. Foto Suasana Pameran	88
D. Biodata	89
E. CD	00

INTISARI

Indonesia menjadi salah satu negara yang paling banyak menggunakan alat transportasi berupa sepeda motor. Sepeda motor dalam proses perawatannya menghasilkan limbah baik itu limbah cair maupun limbah padat, salah satu contoh limbah padat yang di hasilkan berupa *onderdil* sepeda motor. *Onderdil* sepeda motor adalah bagian dari sepeda motor yang di cadangkan untuk pergantian jika onderdil telah rusak atau tidak bisa digunakan kembali. *Onderdil* yang rusak tentu sudah tidak bisa di gunakan kembali pada bagian sepeda motor dan berpotensi hanya sebagai limbah. Dari potensi banyaknya limbah *onderdil* sepeda motor tersebut membuat penulis ingin memanfaatkan limbah *Onderdil* sepeda motor menjadi karya seni berupa produk lampu hias ruang tamu yang bernilai ekonomis.

Metode penciptaan yang digunakan pada karya ini adalah pendekatan estetika dan ergonomis sebagai karya fungsional. Metode pengumpulan data melalui metode studi pustaka, observasi, dokumentasi, sketsa karya, eksperimen, dan metode analisis. Teknik perwujudan yang digunakan dalam keseluruhan karya ini yaitu teknik rakit dan bentuk menggunakan teknik las listrik

Hasil penciptaan produk kriya tugas akhir ini menghasilkan 6 karya berupa lampu hias ruang tamu dengan model dan jenis lampu hias yang berbeda-beda yaitu, 4 model lampu hias meja yang rata-rata tingginya 65 cm dan lampu hias gantung yang rata-rata lebarnya 70 cm. Melalui karya-karya ini diharapkan dapat menjadi kontribusi nyata penulis dalam memberikan penyegaran khususnya seni kriya logam.

Kata kunci: *Onderdil Sepeda Motor, Limbah, Lampu Hias*

ABSTRAC

Indonesia is one of the countries that uses the most transportation in the form of motorbikes. Motorbikes in the maintenance process produce waste both liquid waste and solid waste, one example of solid waste produced in the form of motorcycle parts. Motorcycle parts are parts of a motorcycle that are reserved for replacement if parts have been damaged or cannot be reused. Damaged parts certainly cannot be used again on motorcycle parts and potentially only as waste. From the potential of many motorbike spare parts waste, the writer wants to use motorcycle parts waste to become works of art in the form of decorative lighting products that have economic value.

The creation method used in this work is an aesthetic and ergonomic approach as a functional work. Methods of collecting data through library study methods, observation, documentation, work sketches, experiments, and analytical methods. The embodiment techniques used in this whole work are raft techniques and forms using electric welding techniques

The results of the creation of this final project craft products produce 6 works in the form of decorative living room lights with different models and types of decorative lights, namely, 4 models of decorative table lamps which have an average height of 65 cm and hanging decorative lights which are 70 cm. Through these works, it is expected to be a real contribution of the author in providing refreshment, especially metal craft art.

Keywords: Onderdill, Waste, Decorative Lights.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sepeda motor adalah salah satu alat transportasi yang digunakan untuk memudahkan aktifitas sehari-hari karena bentuknya yang praktis dan mudah dibawa kemana saja. Maka dari itu banyak masyarakat khususnya di Indonesia yang lebih memilih menggunakan sepeda motor dibanding menggunakan alat transportasi lainnya. Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat jumlah alat transportasi yang beredar di Indonesia didominasi jenis kendaraan berupa sepeda motor, yang mana sampai bulan Januari 2018 menembus angka 100 juta unit. Hal ini tentu akan menimbulkan permasalahan secara langsung maupun tidak langsung terhadap lingkungan. Sebab dalam proses penggunaan dan perawatannya sepeda motor nyatanya akan menimbulkan limbah baik itu limbah cair, limbah gas, dan limbah padat.

Salah satu limbah padat yang dihasilkan sepeda motor ialah *onderdil* atau suku cadang yang mengalami kerusakan atau sudah tidak dapat digunakan kembali pada bagian sepeda motor. *Onderdil* atau suku cadang ialah komponen dari sepeda motor yang dicadangkan untuk perbaikan atau pergantian bagian kendaraan yang mengalami kerusakan. Seiring dengan semakin banyaknya jumlah sepeda motor, maka limbah yang dihasilkan sepeda motor akan semakin banyak pula. Masalah ini akan semakin besar ketika limbah-limbah *onderdil* yang tidak dapat terurai oleh tanah atau memiliki sifat *anorganik* karena wujudnya yang padat dibiarkan begitu saja. Oleh karena itu diperlukan usaha untuk mengubah limbah *onderdil* sepeda motor menjadi sesuatu yang lebih berguna.

Limbah *onderdil* sepeda motor yang sudah tidak dapat digunakan kembali pada bagian sepeda motor sebenarnya masih memiliki nilai ekonomis, sebab limbah *onderdil* sepeda motor yang sebagian besar terbuat dari bahan logam seperti baja, aluminium dan besi masih bisa dilakukan proses daur ulang menjadi benda yang dapat digunakan kembali nilai

gunanya. Untuk sampai keproses daur ulang limbah *onderdil* sepeda motor dikumpulkan oleh tukang rongsokan dari berbagai tempat seperti bengkel kemudian dikumpulkan ke bandar-bandar rongsokan besar untuk ditampung kemudian dikirim ke pabrik daur ulang limbah logam.

Walaupun suku cadang tersebut sudah tidak bernilai lagi sebagai sebuah *onderdil* atau suku cadang karena sudah tidak dapat dipergunakan dalam bagian sepeda motor, namun menurut penulis *onderdil* tersebut masih memiliki nilai estetis yang sangat tinggi, yang pada akhirnya menarik minat penulis untuk memanfaatkan *onderdil* bekas tersebut sebagai objek media (material) utama dalam pembuatan produk lampu hias ruang tamu. Perhatian dari potensi semakin banyaknya limbah *onderdil* dan juga bentuk yang estetis menjadi titik berangkat penulis untuk memanfaatkan limbah *onderdil* sebagai objek material utama dalam penciptaan karya seni logam ini.

Lampu hias menjadi elemen dekorasi yang menarik minat penulis untuk membuat produk kriya seni logam dari bahan (material) limbah *onderdil* sepeda motor. Lampu hias sendiri merupakan alat penerangan yang menggunakan energi listrik yang memiliki bentuk unik sehingga mampu memperindah sebuah tempat. Pada dasarnya lampu hias memiliki fungsi yang sama yakni untuk mempercantik sebuah ruangan atau tempat, meski demikian juga memiliki fungsi utama sebagai alat penerang.

Penulis mencoba memberikan sesuatu yang berbeda dalam pembuatan produk kriya seni logam. Tujuan memanfaatkan kembali bahan yang bagi sebagian orang dianggap sudah tidak bernilai menjadi sesuatu yang bernilai ekonomis dan bermanfaat bagi kehidupan manusia. Untuk itu penyajian produk karya seni ini diharapkan memberikan sesuatu yang berbeda dengan karya-karya lain khususnya seni kriya logam. Tentunya diperlukan ide, kreatifitas dan eksperimen dalam proses pengolahannya. Sehingga akan menghasilkan sesuatu karya seni yang bernilai artistik tinggi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pembuatan produk lampu hias ruang tamu dengan menggunakan media limbah *onderdil* atau suku cadang sepeda motor.
2. Bentuk lampu hias apa saja yang dihasilkan dari media limbah *onderdil* atau suku cadang sepeda motor.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Sebagai sarana perwujudan ide, pencurahan emosi, keresahan, gagasan dan kreatifitas dalam menciptakan karya seni untuk dekorasi ruang.
- b. Memberikin inspirasi dan inovasi melalau media seni khususnya kriya logam.
- c. Merupakan salah satu syarat wajib lulus mengakhiri studi S1 Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

2. Manfaat

Penciptaan lampu hias ruang tamu dengan memanfaatkan limbah *onderdil* sepeda motor sebagai media, diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun manfaat secara praktis, yakni sebagai berikut.

a. Manfaat Teoritis

- 1) Menjadikan tambahan sumber pengetahuan dan referensi didunia pendidikan seni khususnya seni kriya logam.
- 2) Dapat menambah wawasan bagaimana dalam memanfaatkan limbah menjadi produk karya seni yang memiliki nilai jual dan memiliki nilai estetis.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi lembaga

Penciptaan produk lampu hias ini diharapkan dapat menjadi sumbangan ilmu pengetahuan khususnya seni kriya logam.

2) Manfaat bagi masyarakat

Penciptaan lampu hias dengan menggunakan limbah sebagai media dalam pembuatannya, diharapkan dapat menginspirasi masyarakat untuk mengolah limbah menjadi sesuatu yang bernilai lebih.

3) Bagi penulis

Sebagai bagian dari pengembangan diri dalam penciptaan karya seni yang bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

Metode pendekatan yang digunakan dalam penciptaan karya ini adalah:

a. Pendekatan Estetika

Pendekatan ini digunakan untuk membuat landasan dan analisis yang mengutamakan keindahan pada karya yang tercipta. Dengan mengambil sumber ide limbah *onderdil* sepeda motor sebagai media penciptaan lampu hias ruang tamu. Seperti yang diungkapkan oleh Djelantik, unsur estetika yang terkandung dalam seni rupa berupa wujud atau rupa, bobot atau isi, dan penampilan atau penyajian (2014:15).

Penciptaan ini menekankan unsur estetika dengan tiga aspek dasar. Pertama, berupa wujud yang akan nampak pada mata kita secara visual yang berupa lampu hias ruang tamu berbahan atau menggunakan limbah *onderdil* atau suku cadang sepeda motor. Kedua, bobot isi atau bobot karya yang tercipta meliputi apa yang dirasakan atau dihayati sebagai makna dari wujud karya tersebut.

Ketiga, penampilan yang mengacu pada pengertian bagaimana cara karya itu disajikan kepada penikmat.

Kematangan konsep yang dirancang dalam proses pengolahan nantinya bisa saja mengalami perubahan untuk menambah nilai keindahan, dan menyesuaikan bentuk material ataupun menutupi suatu kesalahan yang terjadi pada proses perwujudannya. Terjadinya perubahan dalam proses berkarya itu wajar asalkan tidak mengalami perubahan secara keseluruhan, baik dari segi wujud, isi maupun dari konsep dari rancangan karya tersebut.

b. Pendekatan Ergonomi

Pendekatan ergonomi memiliki peran penting dalam penciptaan karya, di mana karya yang akan dibuat ini mengangkat ide limbah *onderdil* sepeda motor sebagai media dalam penciptaan produk lampu hias ruang tamu. Ergonomi (*ergonomics*), proses desain merupakan aspek yang sangat penting dan bersifat baku. Bagaimanapun juga, perencanaan seharusnya memahami berbagai masalah yang berkaitan erat dengan hubungan antara manusia dan benda atau hubungan antara pengguna dengan produk yang hendak dibuat. Pada dasarnya, ergonomi diterapkan dan dipertimbangkan dalam proses perencanaan sebagai upaya untuk mendapatkan hubungan yang serasi dan optimal antara pengguna produk dengan produk yang digunakan (Bram, 2008:71).

Dari penjelasan tersebut bentuk karya yang disajikan haruslah disesuaikan dengan fungsi dan aktivitas pemakai, kesesuaian bahan yang dipilih, sistem konstruksi yang benar serta pemakaian bahan *finishing* yang tepat. Demikian juga mengenai volume karya yang akan dibuat haruslah mengacu pada standar yang ergonomis, sehingga ruang tamu tersebut semakin terasa nyaman dan penghuninya dapat beraktivitas tanpa terganggu.

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan diperlukan untuk melaksanakan suatu proses perwujudan suatu karya seni dengan sistem tertentu. Dalam menciptakan karya seni yang memiliki nilai estetika dan makna yang terkandung di dalamnya. Penulis menggunakan metode *Practice Based Research*, seperti yang diungkapkan Marlins, Ure, dan Grey (1996:1) dalam Jurnal Perintis Pendidikan (2010: vol 18.1),

Penelitian berbasis praktek merupakan penelitian yang paling tepat untuk 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 tersebut. Pada tahapan yang dilakukan penulis untuk melakukan pengumpulan data.

Ada beberapa tahapan yang dilakukan penulis untuk melakukan pengumpulan data yaitu;

a. Observasi

Observasi yang dilakukan langsung ke tempat penjualan bahan limbah *onderdil* sepeda motor seperti, bengkel sepeda motor, pasar barang bekas sepeda motor seperti pasar kelitikan pakuncen pasar niten, pasar jejeran, dan juga di tempat pengepul barang bekas atau tempat penumpukan barang bekas atau rongsokan. Observasi yang dilakukan untuk melihat langsung material atau bahan yang akan digunakan dalam pembuatan lampu hias ruang tamu, agar mendapatkan gambaran jelas bentuk limbah *onderdil* sepeda motor. Observasi juga dilakukan untuk memahami bentuk atau wujud dari bahan yang terkandung di dalam material *onderdil* sepeda motor.

b. Studi pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mencari sumber-sumber informasi serta data yang berkaitan dengan konsep karya yang diangkat oleh penulis. Informasi tersebut didapatkan dari buku, majalah, katalog, internet, dan lain sebagainya. Kemudian semua data yang didapat selanjutnya dianalisis sesuai dengan ide yang ingin diwujudkan penulis.

c. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengambil gambar secara langsung dengan kamera, gambar yang diambil yang berkaitan dengan tema. Hasil gambar yang diambil dijadikan sumber referensi oleh penulis untuk menambah sumber referensi.

d. Sketsa karya

Dari hasil pengamatan langsung dan mencari referensi dari buku, majalah, dan internet yang dilakukan penulis, maka penulis banyak mendapat gambaran imajinasi bentuk karya lampu hias yang akan dibuat oleh penulis. Dari imajinasi tersebut kemudian penulis menyalurkannya ke bentuk gambar sketsa.

e. Eksperimen

Penulis dalam proses perwujudannya melakukan proses eksperimen dengan media yang digunakan. Proses eksperimen dilakukan guna mencari bentuk dan bahan yang cocok dari sketsa yang dibuat. Dalam proses eksperimen tidak jarang harus merubah bentuk sketsa karena harus menyesuaikan atau mengikuti bentuk material limbah *onderdil* sepeda motor.

f. Analisis

Semua data yang telah terkumpul lalu diseleksi dan selanjutnya disusun berdasarkan masing-masing BAB. Menurut Koentjoroningrat (1991: 169), “pada tahap ini data dikerjakan dan dimanfaatkan sedemikian rupa hingga berhasil menyimpulkan kebenaran yang dapat menjawab persoalan dalam penelitian. Sesuai rumusan masalah dan tujuan penciptaan yang hendak dibuat”.