

**LAPORAN KEKARYAAN SENI**

**PEMANFAATAN BOLA TENIS DAN LIMBAH KAYU  
SEBAGAI INOVASI PENGRAJIN FURNITUR  
DI DS. TEMUWANGI, KEC. PEDAN  
KAB. KLATEN**



Oleh :

**Siti Badriyah**

NIDN : 0619126901

**JURUSAN DESAIN INTERIOR  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
OKTOBER 2013**

## **b. Halaman Pengesahan**

1. Judul Kekaryaannya : Pemanfaatan Limbah bola tenis dan Limbah Kayu Sebagai Inovasi Pengrajin Furniture Ds. Temuwangi, Kec. pedan, Kab.Klaten
2. Desainer
  - a. Nama lengkap : Siti Badriyah, S.Sn, M.Hum
  - b. NIP/NIDN : 19691219 2008122002/ 0619126901
  - c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
  - d. Jabatan struktural : Sekretaris SPI(satuan Pengawas Internal)
  - e. Fakultas/Jurusan : Seni Rupa dan Desain / Desain Interior
  - f. Alamat Institusi : Jl. K.H. Dewantara No. 19, Jebres, Surakarta
  - g. Telpon/faks/E-mail : 082137567000/sitibadriyah30@yahoo.com
3. Lama Kekaryaannya seni Keseluruhan: 6 bulan
4. Pembiayaan : DIPA ISI Rp. 20.000.000  
(dua puluh juta rupiah).

Mengetahui,  
Dekan FSRD,

Surakarta, 24 Oktober 2013  
Pengusul Karya,

**Dra. Hj.Sunarmi, M.Hum.**  
NIDN : 0005036704

**Siti Badriyah, S.Sn, M.Hum**  
NIP. 0619126901

Ketua LPPMPP ISI Surakarta

**Dr. I Nyoman Murtana, S.Kar.,M.Hum)**  
NIDN 0031125895

## ABSTRAK

Kekarya seni pemanfaatan limbah bola tenis dan kayu ini memiliki tujuan strategis dan bersifat *social constructive*, orientasi penggunaan bahan yang tidak terpakai menjadi bernilai ekonomis, disamping irit di biaya secara aplikatif dalam desain kursi akan membuka cakrawala pandang inovatif pengrajin yang beberapa tahun terakhir di desa Temuwangi ini lesu dan stagnan dalam berproduksi. Mahalnya bahan baku kayu (Jati) semakin menyurutkan kreativitas pengrajin yang rata-rata berekonomi menengah ke bawah. Munculnya gagasan karya seni desain kursi dengan pemanfaatan limbah bola tenis dan limbah kayu telah membuka pola pikir secara konstruktif pengrajin untuk tidak hanya mengandalkan bahan baku kayu yang kian meroket harganya. Modifikasi bahan baku dengan desain khusus mampu menstimulus inovasi dan mulai tertanam pada pemahaman pengrajin adalah target dari karya ini, meskipun perlu kepekaan desain yang tepat dan pertimbangan yang bisa menembus pasar mebel nasional atau bahkan internasional. Metode efektif dalam karya ini diaplikasikan untuk monitoring program terkontrol dan berjalan pada framework yang sistematis dan benar. Upaya untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan metode sebagai berikut. Pertama, persiapan yakni meliputi observasi, dokumentasi, pengenalan, dan wawancara. Kedua, pelaksanaan karya terdiri dari: (a) kegiatan mendesain meliputi programing, skematik desain, gambar kerja dan estimasi biaya; (b) produksi yang terdiri dari pembahanan, assembling, dan finishing; (c) sosialisasi. Adapun luaran karya adalah *innovative design* yang antara lain produk sebagai berikut: kursi santai berikut mejanya. Disetiap tahapan tersebut membutuhkan ketelitian yang mengacu konsep dasar desain yang telah dipertimbangkan dengan matang, sehingga celah-celah yang merugikan bisa diminimalisir baik itu di tenaga (*man power*) maupun pada pembiayaan.

Kata kunci : pemanfaatan, limbah bola tenis dan limbah kayu, stimulus, inovasi

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah proses kekarya seni yang diusulkan penulis berhasil terselesaikan dengan baik sesuai rencana, tujuan dan target yang sudah dirancang dalam konsep desain yang matang. Dari mulai tahap awal yaitu observasi hingga tahap akhir yakni laporan penulis mencermati *step by step* dengan kapasitas ilmu dalam memproduksi desain inovasi yang sesuai dengan tujuan dan target program karya seni ini.

Tahap observasi yang memerlukan pendekatan dan pengenalan baik bahan baku beserta karakternya juga situasi kondisi sosial ekonomi pengrajin dalam berproduksi dengan keterlimpahan limbah kayunya. Kemudian tahap programing mulai dari estimasi biaya, sketsa model, gambar desain membutuhkan aplikasi ilmu dan skill dari penulis sebagai desainer dalam mengeksplorasi ide desain yang mampu menstimulus inovasi pengrajin.

Harapan ke depan dengan terealisasinya karya ini mampu membangun pola pikir kreatif di kalangan pengrajin Temuwangi dalam pemecahan masalah stagnasi dalam perindustrian permebelan pada pengrajin. Proses produksi karya seni limbah bola tenis dan kayu ini berjalan dengan keterlibatan beberapa pengrajin, antusias dan kemampuan pengrajin terlihat dalam perakitan hingga finishingnya. Kepemahaman pengrajin akan pemanfaatan limbah semakin memompa semangat mereka untuk memproduksi furnitur yang kreatif dengan arahan penulis. Akhirnya target dan tujuan dari karya ini tercapai dengan antusias pengrajin yang banyak mengajukan pertanyaan pada penulis, sehingga diharapkan karya ini sebagai contoh pengenalan dan perangsang (stimulus) untuk berproduksi tanpa mengandalkan bahan baku kayu meskipun beberapa kendala standart dalam berproduksi muncul, dan mampu mendongkrak tingkat pemasukan pengrajin secara ekonomi.

## DAFTAR ISI

Halaman Sampul .....	i
Halaman Pengesahan .....	ii
Abstrak .....	iii
Kata Pengantar .....	iv
Daftar Isi.....	v
Daftar Gambar.....	vii
Glosarium.....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1. Latar Belakang Proses Penciptaan karya seni.....	1
2. Rumusan Masalah .....	3
3. Tujuan Penciptaan karya seni.....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>4</b>
<b>BAB III METODE CIPTA SENI.....</b>	<b>9</b>
1. Konsep Desain .....	9
a. Penentuan Materi dan Bahan.....	9
b. Rancangan dan Ide Dasar.....	9
c. Tema.....	10
d. Sub-sub Tema.....	10
2. Membuat skematik Desain.....	13
3. Membuat gambar Kerja .....	17
4. Membuat RAB .....	18
5. Proses Produksi.....	18
a. Pembahanan .....	18
b. Assembling atau perakitan.....	19
c. Finishing.....	21
6. Sosialisasi Karya Desain.....	24

BAB IV DISKRIPSI KARYA.....	26
BAB V LUARAN KARYA .....	28
DAFTAR PUSTAKA .....	30
LAMPIRAN 1. Daftar Gambar dan schedule pelaksanaan .....	32
LAMPIRAN 2. Foto-foto kemajuan pekerjaan.....	36
LAMPIRAN 3. Foto Sosialisasi Karya Seni pada Pengrajin Mebel.....	38
LAMPIRAN 4. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan .....	40



## DAFTAR GAMBAR

1. Gambar skema alur pikir penciptaan karya seni
2. Gambar skema Tahapan Proses desain
3. Gambar sketsa alternative
4. Gambar table kriteria pemilihan alternative sketsa
5. Gambar tampak depan kursi re-use
6. Gambar tampak samping kursi re-use
7. Gambar tampak atas kursi
8. Gambar tampak atas dan samping meja
9. Gambar perspektif kursi re-use
10. Gambar perspektif meja
11. Gambar perspektif meja kursi re-use
12. Foto tahap pembahanan
13. Foto tahap assembling
14. Foto tahap persiapan limbah bola tenis
15. Foto Tahap pewarnaan limbah bola tenis
16. Foto tahap perakitan bola
17. Foto tahap pengelasan
18. Foto tahapan finishing
19. Foto hasil karya desain kursi re-use
20. Foto aplikasi atau penggunaan hasil karya

## GLOSARIUM

1. *Re-use* : termasuk dalam konsep eco-design, artinya penggunaan kembali barang atau material tidak terpakai menjadi sesuatu yang lebih bernilai ekonomis, atau yang kurang berharga menjadi lebih berharga
2. *Programming* : suatu tahapan awal sebuah proses desain, yang diawali dengan survey (pencarian data, identifikasi masalah, studi pustaka, menyusun konsep desain)
2. *Assembling* : perakitan atau penyusunan komponen-komponen menjadi sebuah struktur desain dengan berdasarkan suatu konsep desain.
3. *Finishing* : Tahapan dalam proses produksi yaitu proses pelapisan akhir suatu karya desain.
4. *Eksplorasi ide* : Proses penggalan ide atau gagasan melalui sketsa.
5. *Sustainable* : Bersifat berkelanjutan, terus menerus

# BAB I

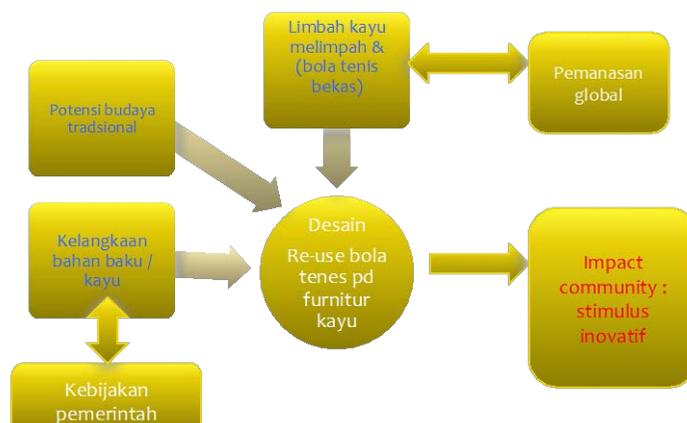
## PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang Proses penciptaan Karya seni

Munculnya ide penciptaan karya seni kursi re-use limbah (bola tenis dan kayu) ini berawal dari keprihatinan penulis melihat kenyataan geliat produksi di kalangan pengrajin furniture desa Temu wangi Pedan kian tahun kian sedikit hanya pengrajin yang besar saja beberapa yang masih eksis. Sedangkan harga kayu sebagai kebutuhan pokok pengrajin kian melambung dan sangat dibatasi pemerintah. Disisi lain ada penumpukan beberapa bahan yang penulis lihat bisa mengcover penggantian fungsi kayu meskipun tidak secara total.

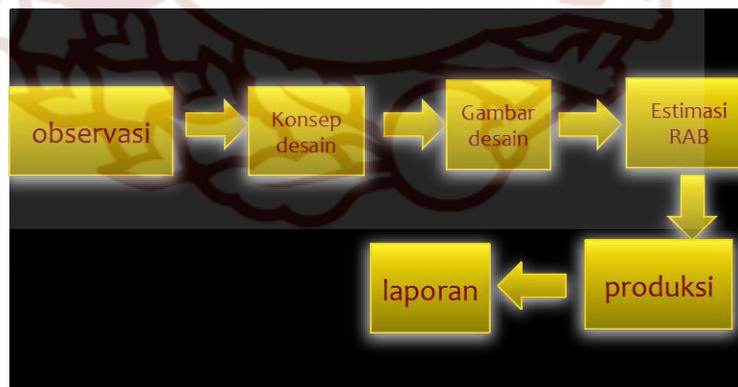
Ide pemanfaatan limbah penulis pikirkan secara karakter fisik maupun performa akhir yang bisa termanfaatkan dan berdampak multifungsi khususnya pemecahan masalah bagi pengrajin Temu wangi. Dari beberapa hal mendasar bagi pemecahan masalah tadi dimunculkan sebuah desain yang bisa menstimulus baik itu performa fisik (fungsi ,bentuk, struktur, dan nilai estetis ) untuk membangun pola pikir pengrajin tidak hanya mengandalkan bahan baku kayu, tetapi mampu berfikir kreatif dan tergerak untuk berinovasi secara berkelanjutan dalam berproduksi.

### Skema alur pikir karya seni



Bentuk atau struktur karya lebih mengacu pada karakter bahan yang merujuk fungsi dari konsep desain, yaitu karya seni kursi santai yang bersifat stimulus (orientasi makna) , yang secara visual mampu memperlihatkan karakter bahan (*re-use*) dengan sentuhan lokal sebagai penguat nilai estetis. Performa karya dengan konsep tersebut dilandasi suatu tujuan dalam pemecahan masalah kelesuan produksi para pengrajin yaitu memberi inovasi melalui karya re-use(pemanfaatan) limbah bola tenis dan limbah kayu untuk berkarya tanpa mengandalkan bahan baku kayu. Metode penciptaan karya seni re-use kursi bola tenis ini melalui tahapan proses desain yang sistematis : dari mulai programing meliputi pengkayaan buku–buku referensi untuk memunculkan ide dalam bentuk sketsa desain (*exploration of idea*), kemudian gambar kerja untuk produksi furniture melalui tahapan assembling atau perakitan komponen dari bahan yang sesuai kebutuhan hingga finishing akhir sehingga diperoleh desain yang mampu memenuhi target dan tujuan dari kekayaan seni ini

## Tahapan proses karya seni



Metode penciptaan yang sistematis menghantarkan proses produksi yang ideal bagi sebuah perancangan desain kursi yang sesuai dengan standart desain. Secara tehnik antara metode penciptaan yang diterapkan akan menggawangi aplikasi gaya estetis dan artistic yang tampil dalam desain. Pada tahap eksplorasi ide dalam bentuk sketsa berusaha menggali ide melalui bentuk-bentuk kursi dalam konsep desain yaitu desain kursi re-use limbah bola tenis yang didampingi limbah kayu sebagai variasi yang ditampilkan dalam desain yang berkonsep desain stimulus, perangsang inovasi untuk berkreasi

## **2. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pemanfaatan(*re-use*) limbah bola tenis dan limbah kayu sebagai inovasi pengrajin furnitur desa Temu wangi, Kecamatan Pedan, Kabupaten Klaten?
2. Bagaimana desain kursi *re-use* limbah bola tenis dan limbah kayu yang mampu memberikan (merangsang) inovasi pengrajin furniture untuk tidak mengandalkan bahan baku kayu?.

## **3. Tujuan Penciptaan**

Penciptaan karya seni ini dimaksudkan untuk memberikan pemecahan masalah lesunya produksi pengrajin mebel, dengan pemanfaatan(*re-use*) limbah bola tenis dan limbah kayu sebagai inovasi pengrajin furnitur Desa Temu wangi, Kecamatan Pedan, dengan mewujudkannya ke dalam karya desain furniture sebagai karya contoh yang mampu menstimulus kreativitas pengrajin.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

Desain adalah kegiatan pemecahan masalah dan inovasi teknologis yang bertujuan untuk mencari solusi terbaik dengan jalan memformulasikan terlebih dahulu gagasan inovatif ke dalam suatu model, dan kemudian merealisasikan kenyataan secara kreatif. Sekalipun desain itu adalah disiplin keilmuan yang menyangkut sains alam (hal-hal yang fisis) dan sains sosial yang menyangkut perilaku (*behavior*), peranan seni dalam pengertian cita rasa estetis juga memang relatif terhadap waktu dan tempat. Apa yang dipecahkan saat ini, cepat atau lambat menjadi usang.<sup>1</sup> Desain bagi sebagian besar pelaku industri furnitur belum dianggap penting, sehingga tidak aneh jika produk industri furnitur Indonesia, utamanya Temuwangi, Kec. Pedan, Kab. Klaten kurang memiliki geliat peningkatan produksi yang berdampak kesejahteraan pengrajin yang stagnan. Bahan baku kayu semakin terbatas karena munculnya berbagai kebijakan pemberantasan *illegal logging*. "Selain itu, beberapa negara pengimpor hanya mau menerima produk jadi kayu yang bahan bakunya memiliki asal-usul jelas," ucapnya.<sup>2</sup>

Hal tersebut memerlukan pemecahan masalah secara kongrit melalui karya desain yang berbasis budaya. Melalui identifikasi aspek-aspek desain yang berbasis inovasi dan budaya lokal untuk diaplikasikan pada desain produk furnitur. Inovasi melalui *re-use* atau pemanfaatan kembali material atau barang yang sudah tidak berguna menjadi lebih berguna dan bersifat ramah lingkungan, desain dengan konsep ini akan memiliki keuntungan lebih, selain desain yang unik, aplikasi bola tenis bekas merupakan usaha efisiensi pengganti bahan baku utama kayu jati, yang dewasa ini memang kondisi nasional internasional perlu digalakan pola pikir pemanfaatan bahan alternatif guna menyelamatkan sumber daya alam bumi kita, lebih dari itu konsep desain (*eco-design*) yang salah satunya melalui *re-use* adalah pemanfaatan kembali melalui desain yang substansinya berusaha menyelamatkan

---

<sup>1</sup> <http://puslit.petra.ac.id/journals/interior/> Laksmi Kusuma Wardani, 2012, 136

<sup>2</sup> Kompas .com, Selasa, 29 Januari 2013/20:27 WIB.

lingkungan. *Re-use* atau pemanfaatan limbah yang dijadikan produk baru yang kreatif juga secara tidak langsung ikut berkontribusi dalam mengurangi pemanasan bumi. Eco-desain pada setiap giat kreatif pengadaan alat dan media huni manusia dewasa ini sangat digalakan sebagai usaha untuk mengatasi pemanasan global. Pemanasan Global adalah kejadian atau proses meningkatnya temperature(suhu) rata-rata atmosfer, laut dan daratan Bumi.kita kenal dengan efek rumah kaca. Efek rumah kaca disebabkan karena naiknya konsentrasi gas karbondioksida (CO<sub>2</sub>) dan gas-gas lainnya di atmosfer. Kenaikan konsentrasi gas CO<sub>2</sub> ini disebabkan oleh kenaikan pembakaran bahan bakar minyak (BBM)<sup>3</sup>, demikian juga keberadaan limbah bola tenis ini di setiap klub tenis akan menumpuk karena sudah kondisinya kempes tidak layak digunakan lagi untuk berlatih, sehingga para pelatih biasanya membakar di sudut-sudut lapangan, hal ini akan menimbulkan asap yang mengandung co<sub>2</sub>, dimana gas ini sangat berkontribusi dalam pemanasan global. Masing-masing limbah memiliki karakter yang bisa ditampilkan melalui potensi desain. Seperti bola tenis memiliki karakter yang pada dasarnya dari bahan utama karet. Karet merupakan senyawa organik, sehingga tidak larut dalam air tetapi larut dalam larutan organik. Karet memiliki berat molekul yang tidak tetap. Dalam karet sendiri bisa diidentifikasi berdasarkan SIR(*standart Ind Rubber*), sedang mutu SIR didasarkan pada kandungan : kadar abu, kotoran, zat menguap, nilai PRI(*plasticity Retention index*), Nitrogen. Tinggi rendah unsur-unsur tersebut tergantung dari cara pengolahan (goodyear Sumatra Plantation, sunaryo, 1995). Karakter fisik dan kimia dari bola tenis inipun mengandung unsur-unsur yang sangat sesuai jika diaplikasikan sebagai bahan desain *re-use*. Karakter fisiknya mengandung unsur bernilai PIR yang sangat menunjang kenyamanan sebagai *seat* (dudukan)kursi, sedangkan kimianya jika dibakar akan menghasilkan co<sub>2</sub> dari nilai SIRnya. Manfaatnya bernilai ekonomis bisa mengurangi ongkos pembelian bahan baku kayu atau bahan lain, sedang manfaat lainnya bernilai *sustainable* bagi lingkungan karena jika tidak dimanfaatkan hanya akan dibakar dimana pembakaran limbah bola tenis

---

<sup>3</sup> <http://wartawarga.gunadarma.ac.id/2009/12/tentang-pemanasan-global/>  
**diakses** terakhir kali pada jumat, 9 jan 2013,22.45

tersebut akan berdampak negatif bagi lingkungan hidup. Begitu pula limbah kayu yang melimpah pada sebagian besar pengrajin, yang mayoritas lebih dimanfaatkan sebagai kayu bakar, dengan konsep *ecodesign re-use* kedua bahan limbah sangat bernilai lebih secara ekonomis dan lingkungan.

Keterbatasan pengetahuan desain juga merupakan kendala dalam produksi pada komunitas pengrajin di desa Temuwangi ini, sehingga desain-desain yang ada kurang berkembang dan monoton sehingga ikut andil dalam kelesuan produksi secara tidak langsung. Desain mebel termasuk dalam kategori desain fungsional, yaitu desain yang banyak memberikan pelayanan atau fasilitas pada kegiatan hidup manusia. Untuk membuat desain mebel diperlukan persyaratan dan prinsip-prinsip yang berorientasi pada seluruh anatomi dan keseluruhan ukuran manusia, keadaan jasmani, cara bergerak, cara bersikap, dan tuntutan selera manusia.<sup>4</sup> Suatu karya desain dapat ditinjau dari bobot inovasi yang dicapainya setelah diperbandingkan dengan karya lain yang sejenis. Juga dapat diperbandingkan melalui orientasi industri yang mendukungnya, apakah hanya semata berorientasi dagang semata, atau didukung oleh bagian riset yang tangguh.<sup>5</sup> Karya kursi *re-use* ini sarat dengan inovasi yang secara teori memiliki bobot fungsi dan keunikan yang mewakili inovasi spesifik, diharapkan mampu menstimulus kreativitas pengrajin yang stagnan dalam memproduksi.

Basis budaya setempat adalah aspek yang potensial sebagai ide desain dalam hal visualisasi bentuk. Kekayaan seni ornament merupakan visualisasi bentuk yang dapat dimanfaatkan sebagai representasi simbolik yang bersifat asosiatif untuk digali. Penambahan ornament pada sebuah produk pada umumnya diharapkan penampilannya lebih menarik, dalam arti estetis, dan oleh karena itu menjadi lebih bernilai.<sup>6</sup> Hal ini sangatlah perlu dibangun pada pola pengembangan desain yang

---

<sup>4</sup> Marizar. Eddy S, *Designing Furniture : Teknik Merancang Mebel Kreatif*. Yogyakarta: Penerbit Media Pressindo, 2005, p. 19

<sup>5</sup> Sachari. Agus, *Metode Penelitian Budaya Rupa*, Jakarta: Airlangga, 2005, p. 114

<sup>6</sup> Sunaryo. Aryo, *Ornament Nusantara; Kajian Khusus tentang ornament Indonesia : Dahara Prize*, 2011, p. 3

harus disosialisasikan kepada pengrajin furnitur kayu. Sedangkan kreativitas inovasi desain sangat tergantung pada tinggi rendahnya pengetahuan dan daya logika. Semakin tinggi kemampuan dalam bernalar, semakin canggih dan semakin kritis dalam memecahkan masalah. Nilai estetik yang terkandung pada gaya estetik lebih merupakan gaya postmodern dalam karya ini. Dalam konteks budaya postmodern, konsep desain yang paling dihindari adalah mebel-mebel yang bersifat masal, rasional, dan kaku. Sebagai gantinya diajukan desain mebel yang didominasi unsur lokal, spesifik, individual, dan asosiatif (Marizar; 2005, p. 42 ). Perancangan sebuah kursi estetik dan fungsional tidak akan lepas dari aspek estetik desain dan ergonomi. Unsur estetika dibangun dalam desain interior berdasarkan pada unsur dasar pembentuk estetika dan mengolahnya ke dalam prinsip-prinsip estetika yang terdiri dari proporsi, keseimbangan, kesatuan, irama, komposisi, *vocal point* dan lainnya. Produk seni dan budaya dalam masyarakat seperti halnya desain sangat bergantung kompleksitas beberapa aspek (seperti ideology, kepercayaan dan lain-lain), kemunculannya dalam komunitas masyarakat sangat berkaitan erat dengan situasi dan kondisi masyarakat itu sendiri. Seperti yang diutarakan oleh Steiner sebagai berikut:

*The Ideological character of works of art and cultural products is recognized to be extremely complex, their determination by economic and other material factors mediated both by the existence and composition of social groups, and by the nature and interrelationship of their ideologies and consciousness.*<sup>7</sup>

Pendapat Steiner tersebut menguatkan pertimbangan rasional bagi munculnya karya visual yang mampu membangun pola pikir masyarakatnya seperti kekarya seni ini. Konsep desain yang mempertimbangkan unsur rasional dan emosional harus didukung dengan alasan-alasan konkret penciptaan tentang desain.<sup>8</sup>

Untuk mendukung pemikiran tersebut, dalam konteks ini dipilih konsep desain yang mengacu pada metode *glass box* (Jones, 1973;5). Prinsip metode *glass*

---

<sup>7</sup> Steiner (1969, p. 271), Arvon (1973, pp. 36-7)

<sup>8</sup> Marrizar .Eddy.(2005,p. 2)

*box* adalah cara menganalisis desain secara sistematis. Proses berpikir desain mengacu pada metode glass box dengan sistematisa proses sebagai berikut : (1) data diklasifikasi dan dianalisis, (2) dibuat sintesis, (3) dievaluasi, (4) hasil proses berpikir tersebut sebagai landasan atau pedoman dalam menciptakan desain (Marizar, 2005:4). Karya didesain dengan metode tersebut akan memungkinkan *frame work* yang terkontrol dan sistematis. Sepuluh masalah yang diolah dalam proses desain meliputi : (1) studi aktivitas manusia pemakai, (2) studi gerak manusia dan anthropometri/ukuran/dimensi, (3) studi fungsi dan ergonomic, (4) studi bentuk dasar dan estetika, (5) studi bahan utama dan tekstur, (6) studi warna, (7) studi struktur dan ergonomic, (8) studi ragam hias, (9) studi bahan penunjang dan hardware, (10) studi gaya(styles) dalam desain.<sup>9</sup> Sepuluh studi tersebut dilalui akan membekali dalam membuat beberapa sketsa alternative ide atau gagasan . Penggalan ide melalui sketsa membutuhkan evaluasi dengan kriteria yang diarahkan melalui konsep yang telah matang, sehingga dipilih alternative sketsa terpilih yang menjadi dasar membuat gambar kerja produksi. Proses terakhir adalah mewujudkan gambar kerja ke dalam produk tiga dimensi melalui proses produksi .

---

<sup>9</sup> Marrizar .Eddy. (2005,p. 4)

## **BAB III**

### **METODE CIPTA SENI**

Metode penciptaan karya seni re-use kursi bola tenis ini melalui tahapan proses desain yang sistematis : dari mulai **programing** meliputi pengkayaan buku–buku referensi untuk memformat **konsep desain** kemudian memunculkan ide dalam bentuk **sketsa desain** (exploration of idea), kemudian **gambar kerja** untuk **produksi** furniture melalui tahapan **assembling** atau perakitan komponen dari bahan yang sesuai kebutuhan hingga **finishing** akhir sehingga diperoleh desain yang mampu memenuhi target dan tujuan dari karya seni ini.

Metode cipta seni dalam karya seni ini melalui tinjauan dari beberapa hal sebagai berikut :

#### **1. Konsep Desain**

##### **a. Penentuan Materi/bahan**

Limbah bola tenis, diameter Bahan kursi re-use stimulant digunakan bahan limbah yang sudah merupakan fungsi ekonomis dan lingkungan, menyelamatkan lingkungan hidup lebih *sustainable*, karena berkurangnya pembakaran yang menyumbang pemanasan global.

##### **b. Rancangan dan Ide dasar**

Rancangan dan ide dasar karya desain re-use muncul di saat peneliti melihat memperhatikan fenomena kelesuan produksi dan minimnya desain-desain baru di sentra industry furniture, yang setelah peneliti cermati ada beberapa factor mendasar penyebab mengapa hal tersebut terjadi. Persoalan mendasar pada pengrajin antara lain sebagai berikut :

- Masih minim produksi karena faktor mahalnya bahan baku kayu, sehingga kelompok pengrajin yang notabene berekonomi lemah tidak mampu membeli bahan baku yang berdampak tingkat produksi rendah. Sementara sangat berlimpah data limbah kayu sisa produksi yang kurang diberdayakan.

- Masih mengandalkan desain konvensional atau order dari buyer, tidak ada penanganan desain (tidak menggunakan jasa desainer), sehingga kalah bersaing dalam produksi baik skala ekspor maupun lokal.

Beberapa permasalahan mendasar pada pengrajin furniture desa Temu wangi tersebut akhirnya dianalisis dan segera dilakukan pendekatan pemecahan permasalahan, yaitu melalui karya desain yang mampu merangsang pengrajin untuk berkreasi tanpa mengandalkan bahan baku kayu dan berani berkreasi dan berinovasi dalam bahan, bentuk dan warna .

#### **c. Tema**

Membuat konsep desain dengan menetapkan tema yang mengacu kepada program kebutuhan dan permasalahan desain sebagai upaya meningkatkan daya saing **□SENTRA INDUSTRI FURNITUR D & TEMU WANGI** . Tema atau karakter yang menonjol pada karya seni ini yang dihadirkan yaitu desain re-use stimulus (merangsang kreativitas bersifat persuasif), baik fisik maupun non fisik yang diwakili oleh gaya postmodern.

Rangsangan fisik atau visual dihadirkan melalui bentuk dan konstruksi, warna atau finishing, juga makna yang terkandung dalam tampilan bentuk dan detail yang mengkonstruksi kursi . Desain kursi re-use stimulant ini sangat berkarakter dalam bentuk dan warna, serta sangat spesifik dengan kandungan makna . Struktur yang terbangun dalam desain yang terdiri dari bentuk, warna, material, dan konstruksi merupakan paduan yang mewujudkan desain dengan kemampuan menarik secara visual dan spesifik dalam logika fungsi . Desain dengan konsep postmodern re-use stimulant merupakan desain dengan orientasi sarat logika fungsi .semua komponen yang terkonstruksi memiliki peran masing-masing.

#### **d. Sub-sub Tema**

##### **- Re-use**

Re-use sendiri berarti gunakan kembali, yang pada dasarnya pemanfaatan barang yang tidak berguna menjadi berguna, atau yang kurang berguna menjadi lebih berguna. Dalam karya desain kursi ini digunakan limbah bola

tenis yang tidak berguna menjadi berguna, sedang limbah kayu dari barang yang kurang berguna menjadi lebih berguna. Kegunaan atau manfaatnya sudah dipaparkan

- **Bersifat Stimulus (rangsangan secara visual)**

Rangsangan yang dimaksudkan pada sub tema karya ini adalah secara visual desain kursi dihadirkan melalui beberapa komponen yang secara visual merangsang inovasi dan kreativitas. Kemunculan desain yang unik tetapi tetap memegang logika fungsi akan menginspirasi, menggugah pola pandang, menggugah kesadaran bagi yang melihatnya. Warna yang dipilih adalah warna orange yang memberikan kesan merangsang, mengajak dan memikat perhatian. Kesan atau karakter yang dihadirkan warna orange pada kursi re-use ini dimaknai sebagai ajakan atau himbuan pada komunitas pengrajin furniture desa Temuwangi untuk bangkit dan berinovasi, berkreasi dengan modifikasi bahan untuk berproduksi tanpa selalu mengandalkan bahan baku kayu jati yang kian langka. Dalam menuangkan dan mengeksplorasi ide dalam bentuk sketsa akan melihat pertimbangan factor sebagai rambu-rambu teknis bentuk desain yang tampil, sesuaikah secara keseluruhan dengan konsep desain

- **Sentuhan Lokal**

Karya kursi re-use ini dengan sentuhan lokal(tradisional) tampil sebagai penguat estetis, dengan makna simbolik melalui aplikasi motif ornament parang dengan teknik simplifikasi pada *arm chair* hingga kaki kursi memiliki makna kemegahan dan kewibawaan, juga pada top meja diterapkan motif lung-lung yang menyiratkan makna kesejahteraan yang diharapkan mampu memberikan peningkatan secara ekonomi bagi masyarakat pengrajin desa Temuwangi. Gaya estetis pada tahapan mengeksplorasi ide atau gagasan ke dalam bentuk sketsa sangat mengarahkan pada bentuk yang identic atau mempresentasikan dengan style atau gaya tertentu. Satu hal yang perlu ditekankan agar sebuah

produk memiliki daya saing adalah, sebuah produk hendaknya memiliki karakteristik dan keunikan dibanding dengan produk lainnya. Pada konteks global kekayaan alam dan kekayaan budaya tradisional Indonesia adalah keunikan yang tidak dimiliki oleh negara manapun. Budaya tradisional dalam bentuk visual sangat menonjol di mata internasional. Kedua hal tersebut jika mampu di, maka akan menjadi produk yang estetis dan bercitra Indonesia sebagai karakter spesifik. Kekayaan tradisional Indonesia khususnya di Jawa sangat kompleks untuk dibanggakan seperti yang dikatakan Fischer sebagai berikut :

*High art, fine art, folk art and craft, however is defined. Is in Java. If you include textiles, you get an even more amazing diversity of artistic traditions, forms, techniques, and subject that is difficult to replicate elsewhere.*<sup>10</sup>

Kesatuan bentuk, struktur, tekstur sentuhan gaya estetis merupakan kesatuan yang sangat ergonomis, dimana bentuk sangat mengikuti antropometri tubuh, kemodernan juga terlihat pada garis dasar yang sederhana dihadirkan melalui konsep simplifikasi ornament parang pada bagian *arm chair* (kaki hingga lengan kursi) serta sentuhan hiasan pada *head back chair* (kepala sandaran kursi). Adopsi motif pada relief candi Prambanan sebagai ornament pada *top table*.



---

<sup>10</sup> Fischer, Joseph. *The Folk Art of java*. New York: Oxford university Press, 1994,p.7

## 2. Membuat skematik desain.

Skematik desain akan menentukan kerangka dasar langkah-langkah dalam proses desain, dalam hal ini akan berupa bagan skematik dan eksplorasi ide atau gagasan dalam bentuk sketsa. Sedang ada beberapa pertimbangan dibutuhkan dalam menghasilkan sketsa model desain agar didapatkan visualisasi sketsa ide yang mampu mewakili konsep desain secara lebih detail dan representative. Beberapa pertimbangan tersebut antara lain yaitu:

### a. Pertimbangan Bentuk

Bentuk adalah kunci utama yang akan merepresentasikan gaya, karakter sebuah tampilan fisik sebuah desain. Bentuk menyiratkan makna yang ada pada desain, bahkan olahan bentuk akan mempengaruhi konstruksi sebuah desain. Bentuk yang tampil pada desain kursi re-use ini adalah bentuk yang berkesan dinamis dan elegan . Kesan dinamis tampil dengan adanya simplifikasi motif tradisional parang yang diwakili garis zig-zag . motif parang ini diaplikasi dengan memanfaatkan bahan limbah kayu jati yang panjangnya sekitar 10-30 cm. tebal tipis limbah memang perlu disamakan untuk mendapatkan bentuk yang tepat.

### b. Pertimbangan Bahan

Bahan utama dari desain kursi ini adalah limbah bola tenis, dengan bahan pendamping limbah kayu, dan sebagai konstruksi utama tetap kayu didampingi stainless steel.

Dalam menuangkan dan mengeksplorasi ide dalam bentuk sketsa akan melihat pertimbangan bahan sebagai rambu-rambu teknis bentuk yang tergores, sesuaikan secara keseluruhan dengan konsep desain.

### c. Pertimbangan Fungsi

Fungsi adalah salah satu hal mendasar pada kriteria desain furniture adalah pertimbangan penting, Pile dalam bukunya Interior Design mengatakan :

*“furniture selection is based on the familiar design criteria of function, structure and material and aesthetics (or appearance), as well as a consideration of cost”<sup>11</sup>*

Kursi re-use ini difungsikan sebagai media duduk (easy chair), sehingga bentuk yang hadir mendukung sikap duduk santai sesuai antropometri manusia dewasa Indonesia. Dengan ukuran , sudut kemiringan hampir 120 derajat C, karena imphasis tubuh benar-benar tertopang pada titik berat seat chair 75 persen , yang didukung backchair 25 persen berat tubuh yang duduk. Dalam menuangkan dan mengeksplorasi ide dalam bentuk sketsa akan melihat pertimbangan factor fungsi sebagai rambu-rambu teknis bentuk desain yang tampil, sesuaikan secara keseluruhan dengan konsep desain.

#### d. Aspek Warna

Warna pada kursi re-use didominasi warna orange secara visual. Warna orange memiliki makna merangsang, mengajak, mengundang,keceriaan, yang pada dasarnya bersifat persuasif.

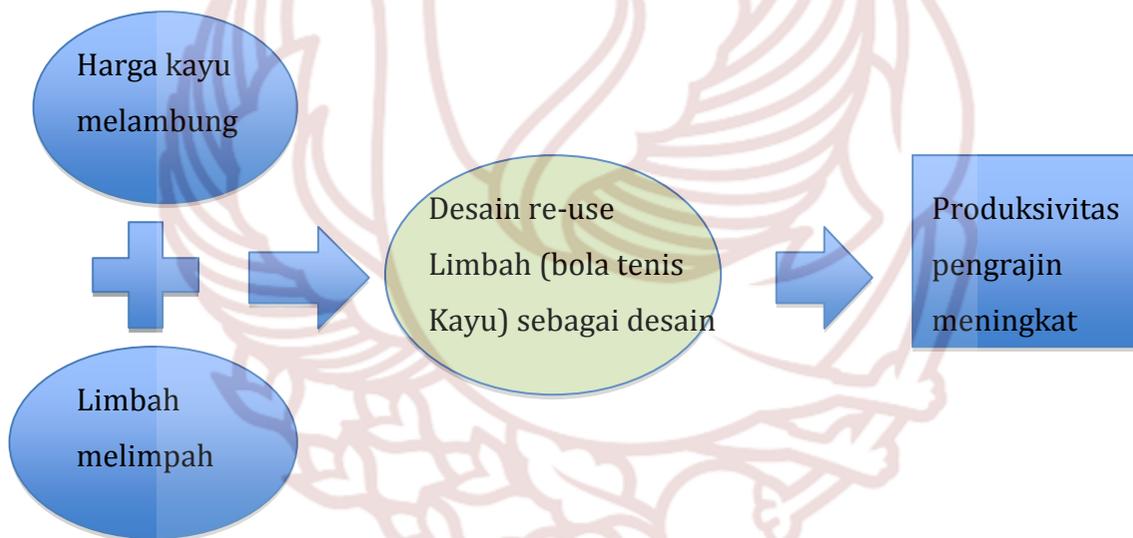
Tahapan ini dimulai setelah kita menganalisa hasil beberapa gambar sketsa yang telah kita buat dari 25 lembar eksplorasi sketsa **IDE DIPIUK 3 SKETSA** alternative, kemudian sekiranya ke-tiga sketsa ini belum merasa sesuai yang kita harapkan kita kembangkan dari ketiganya melalui sketsa pengembangan dengan berpegang pada 3 bentuk dasar sketsa, penegembangan bisa melalui modifikasi pada detail, warna atau finishingnya, atau jenis penampilan material pendukung . barulah kita tetapkan beberapa kriteria sebagai dasar pemilihan sketsa yang mewakili konsep desain. Sebagai berikut:

---

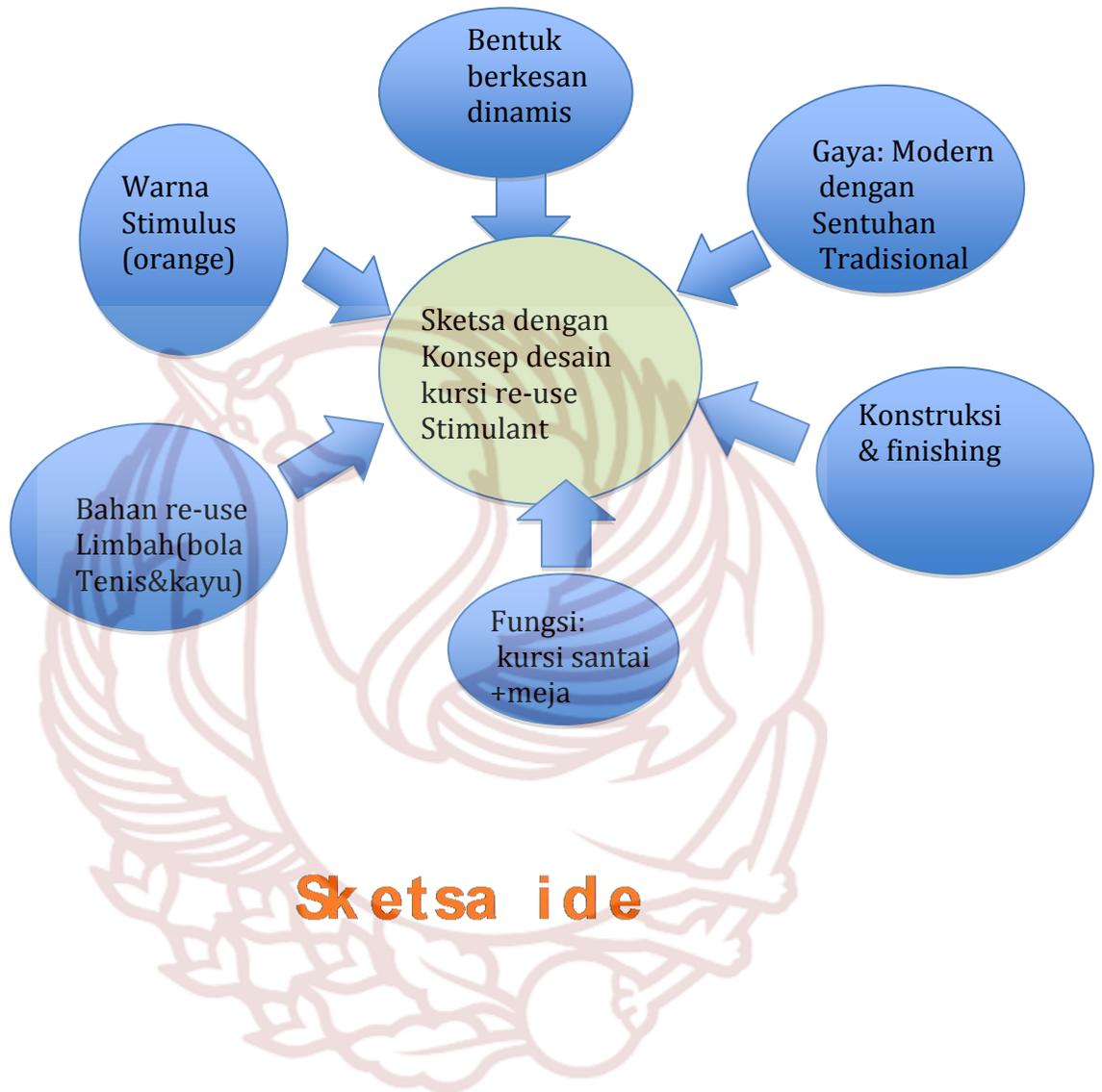
<sup>11</sup> Pile, John F,*Interior Design*, second edition, New York : published by Harry N Abrams, p.356

Beberapa sketsa dihasilkan untuk menggali bentuk dan karakter desain yang sesuai dengan konsep yang telah ditetapkan. Bentuk desain secara garis besar menerapkan siluet garis yang dinamis dan lentur, hal ini untuk menampilkan sentuhan tradisional yang bersumber dari motif parang yang mengandung makna kewibawaan dan kemegahan, diterapkan pada *arm chair* dan *heat of back chair*. Serta ornament lung-lungan ada pada *top table* sebagai detail yang menarik bagi penampilan sebuah meja pendamping yang ditampilkan dalam material kayu jati serta limbah kayu. Kesan modern ditampilkan dari tampilan bahan variasi yaitu stainless steel sebagai pengikat keberadaan limbah bola-bola tenis.

#### 2.a.1. Skema Pola pikir Penciptaan Kekayaan Seni



## 2.a.2. Skema Proses Eksplorasi Ide



( Gambar sketsa : Siti Badriyah.2013

dua alternative sketsa hasil seleksi dan evaluasi dari 25 sketsa eksplorasi



samping potongan, tampak belakang(jika perlu). (terlampir)

b. Gambar Detail

Merupakan gambar untuk memperjelas aplikasi detail konstruksi maupun detail ornament. Gambar ini membutuhkan ketelitian baik dalam ukuran yang skalatis, presisi dan akurat, dan dilengkapi keterangan ukuran, jenis bahan, finishing juga keterangan produk.(terlampir)

c. Gambar Perspektif

Merupakan gambar penampilan 3 dimensi, bisa dibuat secara manual maupun komputerised. Gambar ini menampilkan visualisasi plastis, gelap terang objek, dan mampu menampilkan karakter jenis material, proporsi dan sisi estetis objek(terlampir)

#### **4. Membuat Rencana Anggaran Biaya (RAB).**

Rencana anggaran biaya dibuat untuk membuat estimasi pembiayaan dalam produksi sehingga terhindar keborosan dan bisa dilakukan penghematan seawal mungkin. Semua bahan baik itu bahan baku, bahan pendamping, bahan finishing, biaya tenaga kerja, peralatan dan insidentiiil semua diperhitungkan secara cermat . sedang RAB pembiayaan karya seni ini sudah diperhitungkan sejak proposal diajukan.(terlampir)

#### **5. Proses Produksi**

##### **a. Pembahanan**

Tahapan ini menyiapkan bahan-bahan baik bahan baku maupun pendukung sesuai dengan gambar kerja. Bahan baku dalam desain kursi ini adalah limbah sehingga diperlukan proses pengolahan bahan baku (bahan bekas) menjadi bahan setengah jadi. Limbah bola tenis ini dimanfaatkan karena banyak factor menguntungkan, yaitu :

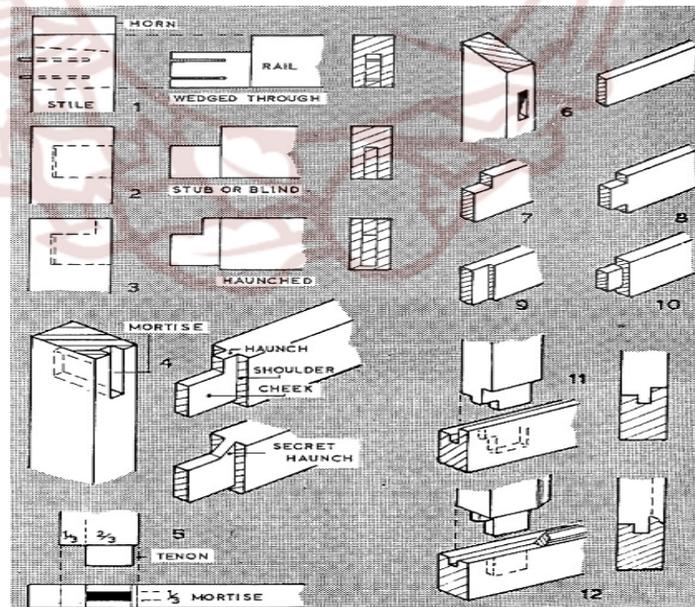
- 1) nilai guna pemanfaatan dari yang kurang berguna menjadi lebih berguna, semula limbah ini hanya menumpuk karena sudah kempes dan tidak mungkin bisa digunakan lagi dalam latihan olah raga tenis, maka kebanyakan pelatih akan membakarnya, hal ini akan menyumbang

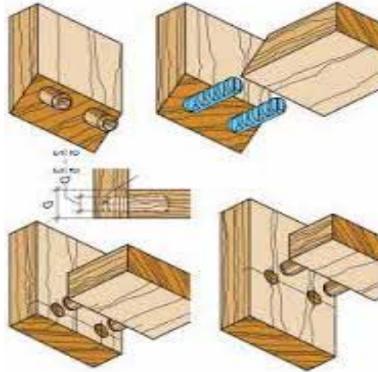
pemanasan global secara tidak langsung pada hasil pembakarannya, karena menghasilkan gas  $CO_2$ ,

- 2) nilai plastisitas dari limbah bola tenis yang kempes ini dimanfaatkan sesuai dengan tuntutan ergonomisnya sebuah media duduk, memberi kenyamanan karena kondisi fisiknya yang bulat dan plastis,
- 3) nilai kebaruan limbah dengan pewarnaan lagi limbah bola tenis ini terlihat seperti baru,
- 4) 4) Limbah kayu adalah bahan melimpah di kalangan pengrajin Temuwangi dimanfaatkan sebagai bahan pendamping, dengan orientasi bahwa masyarakat pengrajin tergerak untuk terangsang melakukan inovasi-inovasi dengan apa yang dimiliki untuk bisa dimanfaatkan secara kreatif

#### b. Assembling atau Perakitan

Tahapan assembling atau perakitan memerlukan kesiapan semua bahan, baik secara fisik dan kimiawis. Tahapan ini substansinya konstruksi yang diterapkan. perhatian lebih jika bahan konstruksi kayu akan membutuhkan kondisi fisis yang teliti baik karakter bahan saat dirakit maupun pasca rakit. Kadar kelembaban air perlu di





gambar 1. Beberapa sambungan purus yang digunakan(sumber: Diktat Kuliah Praktek Bengkel Mebel FSRD ITB, Oleh: Deny Willy,2012

Konstruksi dasar pada kursi re-use stimulant ini menggunakan konstruksi kayu, yaitu kayu jati, sambungan yang digunakan adalah dengan purus dan pasak, paku. Konstruksi kursi dari bahan baku kayu (jati) yang memiliki kualitas kekuatan baik, yaitu jenis kayu yang kuat menahan beban dan berjalannya waktu. Hal hal yang berkait dengan karakteristik bahan baku sangat perlu diperhatikan dalam sebuah perancangan, baik visualisasi bahan (serat, warna dan mata kayu), kadar kelembaban kayunya. Tiap jenis kayu apapun memiliki kelembaban relatif yang tetap diperlukan oleh kayu tersebut. Ambang batas normal kelembaban kayu biasa berbeda-beda bila mengacu peraturan Departemen Kehutanan, di negara eropa terdapat standar dengan klasifikasi berdasarkan penggunaan kayu pada bangunan, contohnya untuk kategori interior ruang tamu, ruang tidur, kantor dan juga eksterior. Namun umumnya untuk bahan interior berkisar 10 s/d 14 per cent (+/- 6 s/d 9 liter per M<sup>3</sup>). Pengukuran terhadap kadar kelembaban kayu menggunakan alat hygrometer.<sup>12</sup> Dalam Paku, Sekrup dan Dowel merupakan satu mekanisme pengencangan sambungan kayu yang sangat baik, selain kuat pemasangannyapun relatif mudah. Konstruksi las argon pada konstruksi pendamping yaitu bahan stainless steel, lebih praktis dan mudah. Kedua

---

<sup>12</sup> Diktat Kuliah Praktek Bengkel Mebel FSRD ITB, Oleh: Deny Willy,2012,p.19

tehnik ini diterapkan untuk mengakomodasi masing-masing karakter bahan, bola tenis dengan ikatan besi, sedang antar komposisi konstruksi utama menggunakan konstruksi kayu. Bahan kayu jati harus terkonstruksi secara rigid (kaku) antar komponen tidak ada gerak, sehingga diperlukan konstruksi kayu mati dan ditambahkan lem kayu sebagai tambahan penguat, berbeda pada antar bola adanya space antara memungkinkan pergeseran bola-bola untuk menyesuaikan dengan posisi dan bentuk lekuk tubuh yang ditopang.

Sedang stainless steel diameter 0,5 inchi sebagai konstruksi pengikat susunan bola tenis dengan sistem las argonm . Sedang bola dibuat lobang sebesar diameter 8mm yang bisa memberikan kemungkinan space bagi bola-bola untuk bergeser-geser pada batang besi beton pengikatnya, sehingga memberikan efek pijatan pada punggung pengguna, yang dari sudut ilmu kesehatan efeknya bagi tubuh membutuhkan penelitian lebih lanjut di luar wilayah bidang penulis. Lubangnya meski hanya beberapa millimeter pada besi beton yang mengikatnya dengan diameter 6 mm.



Beberapa kombinasi bahan konstruksi mengemas tampilan karya kursi menjadi unik. Kekontrasan warna dari masing-masing bahan juga tekstur yang tampil sangat keliatan elegan dan estetik

### **c. Proses Finishing**

Finishing merupakan pelapisan permukaan furniture untuk menjamin durabilitas karya, agar lebih **ESTETIS DAN TAHAN TERHADAP USIA DAN PERUBAHAN CUACA**. Pertimbangan pada pemilihan finishing terkait dengan karakter visual yang akan tampil secara jelas atau menonjol pada fisik desain, baik jenis dan warna finishing sangat berperan dalam mengentalkan kesan atau style yang dihadirkan. Finishing yang digunakan yaitu masih tradisional yaitu politur warna *dark brown*, untuk

menguatkan kontras antara warna orange bola dengan rangka kayu. Warna *dark brown* juga mampu mengekspose ornament limbah kayu bagian bawah meja dan ornament lung-lungan pada *top table*. Proses finishing rancangan kursi ini membutuhkan tahapan-tahapan procedural yang terkondisi iklim, cuaca dan waktu. Bahkan dalam finishing juga ada bagian yang bersifat restorasi terhadap bahan baku yaitu kayu jati sebagai konstruksi utama. Restorasi furnitur merupakan proses perawatan atau pelestarian terhadap mebel atau furnitur untuk menghilangkan dan mengganti bagian-bagian yang telah cacat dengan mempertimbangkan aspek orisinalitasnya serta perawatan, seperti membuang sisa-sisa bekas perekat. Perawatan terhadap furnitur yang rusak karena usia maupun penggunaan, menuntut pengetahuan khusus untuk mendapatkan hasil yang baik. Pengetahuan khusus tersebut berupa pemahaman tentang periodisasi, teknik ukir, bahan dan teknik finishing tradisional, serta penguasaan sifat kimiawi dan fisika kayu. Keputusan-keputusan ekstrim juga perlu diambil seperti membongkar konstruksi, atau bahkan memotong bagian yang telah dimakan rayap (*worm-eaten*) atau ulat kayu dan mengganti dengan kayu baru yang sesuai. Finishing yang digunakan pada material limbah bola tenis adalah pewarna kain, yang aplikasinya bola-bola dilubangi dahulu, dicuci hingga bersih hingga kotoran tidak Nampak, bulu-bulu disikat tanpa mencabutnya. Kemudian dikeringkan lalu direbus dengan pewarna kain hingga mendidih, diusahakan bola tercelup air semua, diperhatikan perubahan warna apa sudah sesuai dengan yang diinginkan apa belum hingga proses pendidihan bisa diulang dengan pemberian air atau pewarna lagi sesuai kebutuhan. setelah mendapatkan warna yang sesuai ditiriskan bola-bola dan dijemur dibawah sinar

matahari sekitar 2-3 jam hingga kering. Barulah dirangkai sesuai komponen desain kursi yang diinginkan.

#### PEWARNAAN LIMBAH BOLA



## PROSES FINISHING

produk Impra Melamine

produk ini sangat awet meskipun cuaca berubah\*, selalu bagus dan tidak mudah rusak pada warnanya.

IMPRA WOOD FILLER

IMPRA WOOD STAIN WS-02c 18

IMPRA Melamine LACK ML-63a8handicover,Shinier



Beberapa bahan finishing dari impra Melamin

Tahapan finishing melamin :

### 1. Pemakaian Anti Rayap dan Pendempulan

Kemudian proses untuk pemberian anti rayap pada produk furniture secara merata untuk memberikan ketahanan dan umur dari kayu dari serangan hama rayap kayu proses memakan waktu +1 hari setelah produk/barang dilakukan pemberian anti rayap kemudian barang tersebut dihaluskan dengan mesin amplas dan gerinda, sehingga menjadi lebih halus dan bagus, setelah dirasa cukup, barang mebel tersebut dilapisi dengan wood filler, lalu diampelas kembali hingga wood filler tersebut rata,

### 2. PengAmplasan dan Cat Dasar ( Epoxy )

Langkah selanjutnya adalah menghaluskan permukaan bidang kerja, tentu saja termasuk bagian yang terdempul. Penghaluskan dengan amplas no. 120 dan dilanjutkan dengan amplas no. 180. Menutup pori-pori kayu, pori-pori ditutup dengan lapisan yaitu meni kayu, atau Voker kayu untuk "mematikan" serat kayu. dengan menggunakan teknis kuas manual, bahan cat dapat menyebar merata dan tidak meninggalkan bekas goresan, kami biasa menunggu pengeringan dasar minimal 6 jam.

### 3. Proses melamin Warna Dasar

Proses selanjutnya adalah melapisi furniture dengan dasar, fungsinya mengikat dan mengeluarkan kecerahan warna cat akhir. Proses ini dilakukan dengan alat bantu kuas yang dilakukan secara manual. ditahap ini kita sudah masuk proses pewarnaan, pewarnaan dilakukan dengan sangat hati-hati sehingga warna yang diinginkan sesuai dengan kehendak pemesan, para tukang yang menggunakan media kuas yang kami kerjakan sudah terlatih dan terampil,

#### 4. Proses Warna Akhir

Proses pewarnaan dengan kuas dilakukan berulang-ulang disetiap sisi secara detail untuk mendapatkan hasil warna baik warna natural atau warna gelap pengerjaan bisa sampai 3 kali proses, Saat proses pengecatan warna akhir dilakukan cuaca harus benar-benar kondusif yaitu cukup cahaya dan cukup panas atau pada saat matahari sedang naik. Karena kecerahan warna akan semakin muncul dan kuat.

Keputusan-keputusan ekstrim juga perlu diambil seperti memotong bagian yang telah dimakan rayap (*worm-eaten*) atau ulat kayu dan mengganti dengan kayu baru yang sesuai. Finishing yang digunakan pada material limbah bola tenis adalah pewarna kain, yang aplikasinya bola-bola dilubangi dahulu, dicuci hingga bersih hingga kotoran tidak nampak, bulu-bulu disikat tanpa mencabutnya. Kemudian dikeringkan lalu direbus dengan pewarna kain hingga mendidih, diusahakan bola tercelup air semua, diperhatikan perubahan warna apa sudah sesuai dengan yang diinginkan apa belum hingga proses pendidihan bisa diulang dengan pemberian air atau pewarna lagi sesuai kebutuhan. Setelah mendapatkan warna yang sesuai ditiriskan bola-bola dan dijemur dibawah sinar matahari sekitar 2-3 jam hingga kering. Barulah dirangkai sesuai komponen desain kursi yang diinginkan

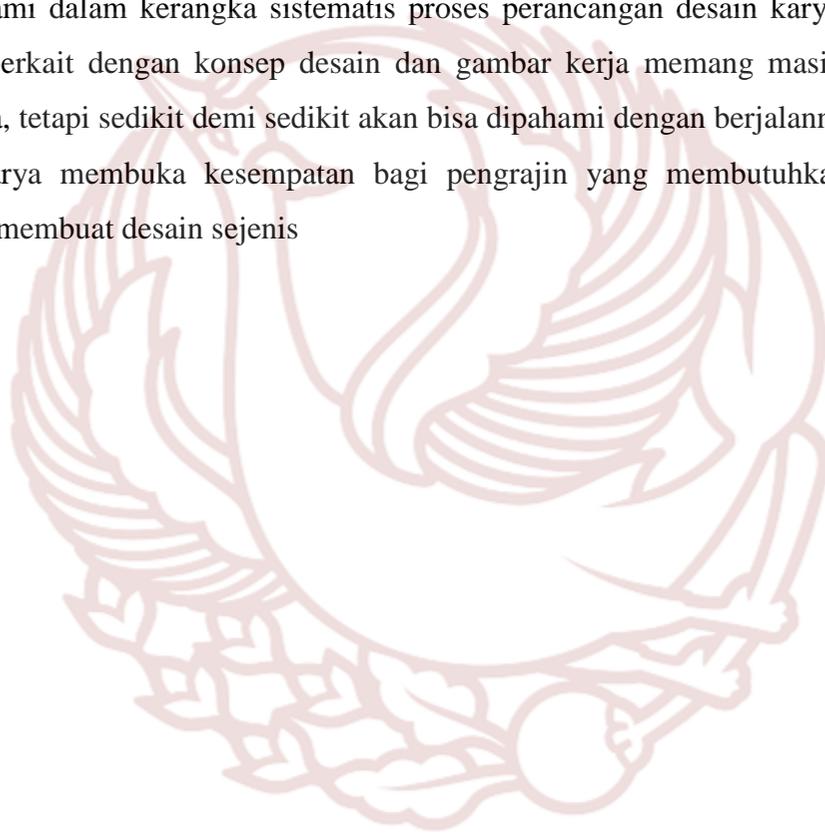
#### 6. Sosialisasi Karya Desain di Sentra Industri Ds. Temu wangi

Tahapan akhir dari karya seni ini adalah sosialisasi dalam pertemuan yang digelar kelompok pengrajin dengan pengkarya. Target dari karya seni ini adalah memberikan pemahaman pada pola pikir pengrajin untuk tidak mengandalkan bahan baku kayu yang kian mahal. Sehingga diharapkan pengrajin tertarik dengan tampilan kreatif dan inovatif baik dari kombinasi bahan, pemanfaatan limbah, juga tampilan desain yang spesifik dari karya ini. Masukan dan tanggapan para pengrajin akan dianalisis sebagai bahan penelitian lebih lanjut.

Pertemuan dengan komunitas pengrajin diharapkan untuk membuka kesadaran supaya bisa mengapresiasi keunggulan, kebaruan dan spesifikasi desain kursi re-use ini. Kedepan pengaruh visual yang dihadirkan kursi ini akan memberi dampak positif bagi peningkatan produksi yang akhirnya akan meningkat pula kesejahteraan pengrajin. Karya ini semakin menjadi andalan jika terbukti kian

menyadarkan pengrajin terhadap desain-desain yang bersifat *ecodesign* dalam produksinya. Bahkan menularkan pemikiran akan *sustainable* desain dengan pemanfaatan-pemanfaatan limbah yang kurang berguna menjadi lebih berguna bagi keberlanjutan keamanan lingkungan hidup secara menyeluruh.

Akhirnya karya ini tidak lain dikaryakan oleh pengrajin dan untuk pengrajin, material atau bahan, tenaga kerja diberdayakan pengrajin ikut membantu dalam proses produksi sehingga kesulitan dan kendala dalam proses produksi akan terpahami dalam kerangka sistematis proses perancangan desain karya ini. Hal-hal yang berkait dengan konsep desain dan gambar kerja memang masih awam bagi mereka, tetapi sedikit demi sedikit akan bisa dipahami dengan berjalannya waktu dan pengkarya membuka kesempatan bagi pengrajin yang membutuhkan bimbingan dalam membuat desain sejenis



## BAB IV

### DISKRIPSI KARYA

Kekarya seni kursi re-use limbah bola tenis dan limbah kayu ini memiliki visualisasi bentuk sangat spesifik, baik secara fisik dan psikologis. Berawal dari fungsi desain kursi ini adalah kursi santai (*easy chair*) sehingga bentuk dasar kursi secara garis besar menopang posisi dalam kondisi tubuh santai, dukungan pengetahuan *ergonomic* (anthropometri, kenyamanan fisik dan psikologis, keselamatan, dan estetis) mengarahkan secara keseluruhan wujud desain ini mulai dari konsep desain hingga akhir proses yaitu finishing. Secara fisik bentuk kursi ini dari konstruksi dasar bentuk *seat chair* terlihat melengkung jika ditarik sudutnya antara tekukan paha hingga kepala memposisikan beban tubuh bersandar secara nyaman. Sedang bentuk dasar *arm chair* hingga kaki kursi adalah simplifikasi ornament parang, yang secara simbolik menunjukkan kewibawaan, kemegahan, diartikan dengan ekspektasi ke depan di pasar akan diperlukan kesan wibawa dan megah untuk mendongkrak harga jika diproduksi secara *mass product*. Sedang kombinasi capaian warna pada *color chart*, sangat mendukung dan memprioritas warna dominan yang secara psikis akan mempengaruhi secara visual berpotensi merangsang, memikat dan memberikan daya tarik untuk melihat, karena target perancangan kali ini adalah memberikan stimulus para pengrajin untuk berkarya tidak hanya mengandalkan bahan baku kayu.

Tingkat kesulitan dalam karya seni ini ada pada proses pewarnaan limbah bola tenis yang kadang memerlukan formulasi dalam menakar volume pewarna yang belum ada pathokan dasar, karena belum pernah ada formula obyek yang diwarnai adalah bola tenis bekas yang berkarakter kusam pada permukaan, lapisan bulu dari wool yang sudah tidak rata memungkinkan hasil warna yang tidak rata. Kesulitan yang kedua ada pada proses assembling antar bola, presisi lobang bola terkadang tidak bisa sama dalam proses pelobangan dengan bantuan bor bermata diameter 8 mm, bola saat dipegang dan dibor akan sulit dalam mengikat sehingga akan terjadi geseran meskipun beberapa millimeter.

Faktor pendukung yang memperlancar karya seni ini adalah ketersediaan

limbah bola tenis, apalagi limbah kayu sangat melimpah. Sehingga kita bisa memilih yang sesuai kebutuhan kita, sedangkan limbah kayu ada berbagai ukuran bisa lebih mudah memilih seberapa yang kita butuhkan sesuai desain. Dengan berbagai kemungkinan akan terjadi kesalahanpun tidak akan rugi dalam proses produksi, karena selain banyak juga murah sekali harganya. Tenaga kerja yaitu pengrajin (tukang kayu ) sangat antusias ikut dilibatkan dalam proses produksi rancangan kursi ini, dan mudah diberi pengertian dengan gambar kerja yang telah pengkarya siapkan, sehingga mempercepat proses produksi.

## HASIL KARYA KURSI RE-USE LIMBAH

(foto 1.siti Badriyah, 2013; 1 set hasil karya kursi re-use limbah bola tenis dan limbah kayu{1 kursi santai, 1 meja, 1 ottoman)



(foto 2. Siti Badriyah, 2013 : setting 1 set furniture santai dan penggunaannya)

## BAB V

### LUARAN KARYA

Kebaharuan dalam karya seni ini mencakup kebaruaran tema dan tehnik, juga logika fungsi yang sarat dengan manfaat bagi peningkatan kualitas hidup secara berkelanjutan (*sustainable*), antara lain ,sebagai berikut:

1. kebaruaran tema: tema dihadirkan melalui konsep desain kursi *re-use* (pemanfaatan kembali) dengan gaya postmodern dan bersifat stimulant.
  - a. kebaruaran berupa *Re-use* bola tenis, bola tenis yang digunakan adalah bola bekas, dari yang kondisi kusam pengkarya sulap menjadi menjadi lebih terlihat baru dengan pewarnaan lagi, ada beberapa karya kursi bola tenis menggunakan bola tenis yang baru sehingga lebih mahal ;
  - b. kebaruaran dalam nilai : nilai manfaat limbah bola tenis kebiasaan yang telah diamati hanya dibakar setelah benar-benar kondisi kempes tidak memungkinkan untuk digunakan berlatih tenis lagi. Pembakaran tersebut akan menghasilkan gas-gas yang memperparah terjadinya pemanasan global. Jika dimanfaatkan dalam desain akan lebih bermanfaat dan bernilai ekonomis, juga secara tidak langsung akan membantu mengurangi pemanasan global, dan mendukung lingkungan yang *sustainable*;
  - c. Kebaruaran pada nilai simbolik yang ditampilkan melalui ornament tradisional motif parang , sebagai bawaan gaya postmodern yang memprasyaratkan sentuhan bersifat lokal dan individual;
  - d. Kebaruaran dalam jenis dan makna warna, warna orange bersifat stimulus memberikan pesan untuk memikat, merangsang secara visual suatu obyek desain, membangun pola pikir kreatif tidak hanya mengandalkan bahan baku kayu bagi pengrajin. Demikian juga pada limbah kayu merupakan tampilan kebaruaran hadir sebagai ornament pendukung baik dalam bentuk potongan-potongan yang terjalin diantara kaki meja, kehadirannya dapat membukakan kesadaran pengrajin karena mereka biasanya hanya menjadikan limbah kayu ini sebagai bahan bakar untuk memasak, setelah melihat karya ini akan

berpikir lebih ekonomis dan kreatif dalam memanfaatkan limbah kayu yang begitu melimpah.

2. Kebaharuan dalam Tehnik :

- a. Kebaharuan dalam Proses produksi kursi inipun membutuhkan tehnik-tehnik tertentu yang belum terbukukan, seperti dalam proses pewarnaan, memerlukan formula takaran yang pengkarya ciptakan supaya pas dan tepat dengan warna sesuai konsep.
- b. Kebaharuan dalam Teknik pemasangan bola-bola dalam struktur kursipun membutuhkan tehnik yang direka pengkarya, baik dalam proses pelobangan bola dan pengikatan dalam konstruksi supaya berkolaborasi seimbang dengan konstruksi kayu, proses pelubangan yang berbeda karena ada pada bahan karet (bahan dasar bola tenis)
- c. Kebaharuan dalam pengaplikasian limbah kayu dalam bentuk dan struktur dalam kursi. Baik bentuk dasar potongan maupun pola susunan dalam desain karya ini.

Integrasi semua kebaruaran yang spesifik pada karya seni kursi dan meja ini akhirnya menjadi produk visual yang berbobot pada logika rasional, fungsi, ekonomi, budaya dan sosial. Keterpaduan semua nilai positif yang ditargetkan dalam karya ini diharapkan mampu mendobrak kepesimisan, kelesuan kreativitas produksi di kalangan pengrajin furniture yang rata-rata menengah ke bawah akan terdorong (terstimulus) untuk berpikir kreatif dalam mengatasi kondisi meningkatnya harga bahan baku kayu. Sehingga dimungkinkan peningkatan pendapatan secara bertahap masyarakat pengrajin pada khususnya dan berkembangnya tingkat kesejahteraan masyarakat secara lebih luas

## DAFTAR PUSTAKA

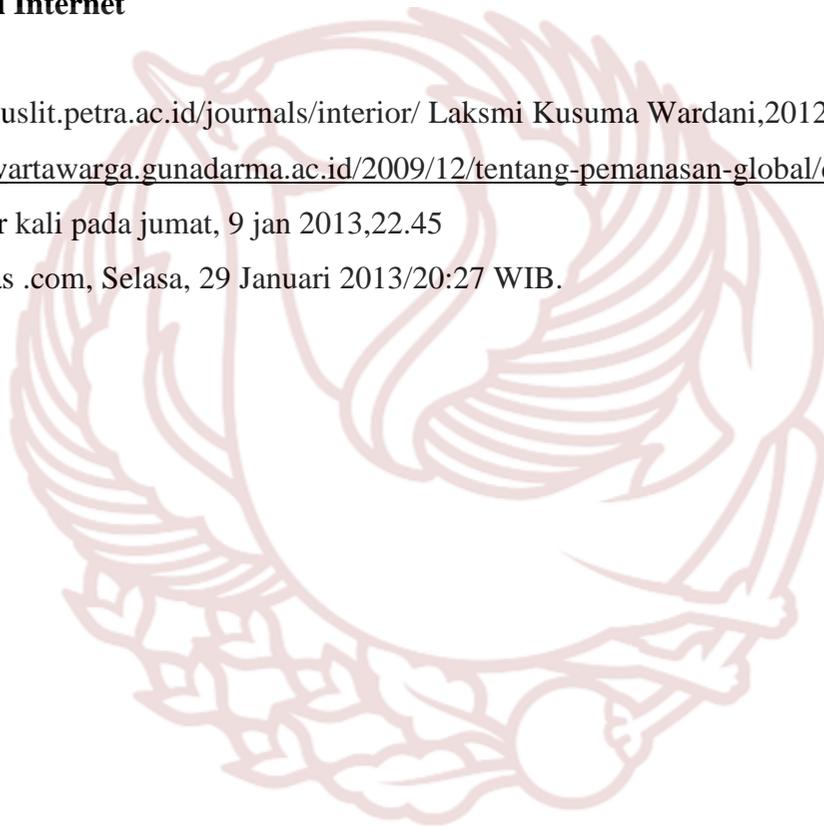
- Chiara, Josehp De, J. Panero and Martin Zelnik. *Time Saver Standards for Interior Design and Space Planning*. New York. Mc. Graw Hill, Inc. 1992.
- Ching, Francis D. K. & Corky Bingely. *Interior Design Illustrated*. Terj. Lois Nur Fathia Praja. Jakarta: Indeks. Cet-1. 2011
- Deny Willy , *Diklat Kuliah Praktek Bengkel Mebel FSRD ITB* ,2012,p.19
- Karl T. Ulrich dan Steven D Eppinger. *Product Design and Development*. New York: Mc Graw Hill. 2004, -3rd ed, p 2-3
- Lubis. Harry, *Gambar Teknik Jilid 2*. Bandung: Penerbit ITB. 2002. Hal. 2
- Marizar. Eddy S, *Designing Furniture : Tehnik Merancang Mebel Kreatif*. Yogyakarta: Penerbit Media Pressindo, 2005, p. 19
- Pile, John F,*Interior Design*, second edition, New York : published by Harry N Abrams, 1994, p.356
- Panero , Julius and Martin zelnik, *Human Demension & Interior Space*. New york: Whitney Library of desidn, 1979
- Sachari. Agus,*Metode Penelitian Budaya Rupa*, Jakarta: Airlangga, 2005,p. 114

### **Daftar Nara Sumber**

1. Rabiman, 54 tahun, Pelatih Tenis dan pengumpul limbah bola tenis bekas
2. Wasiman, 37 tahun, Pengusaha Furniture di desa Temuwangi Pedan Klaten
3. Purwanto, 22 tahun, Pengrajin Furnitur kayu, Pedan Klaten
4. Widodo, 35 tahun, Pengukir, Ngledok, Troketon, Pedan Klaten

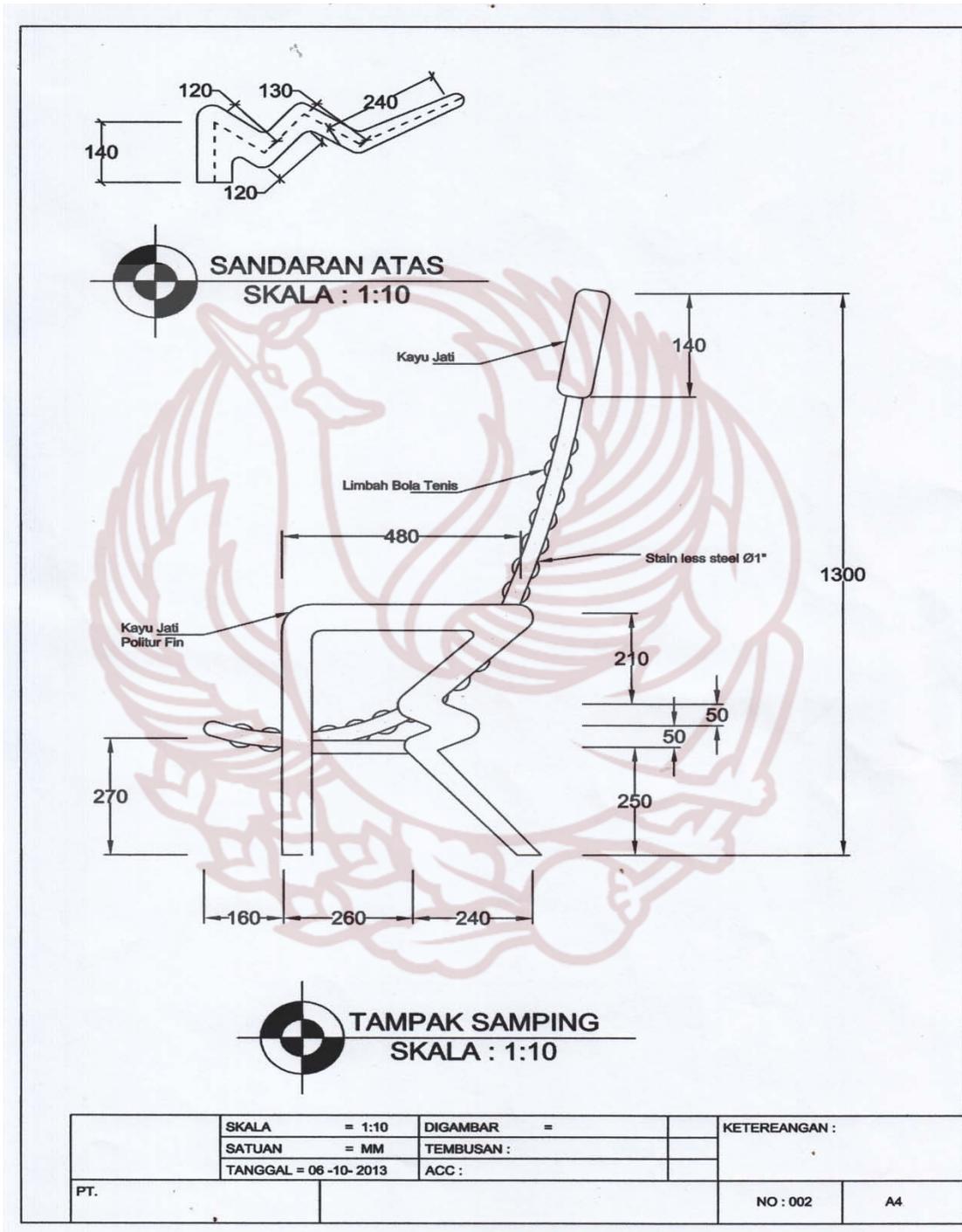
### **Artikel Internet**

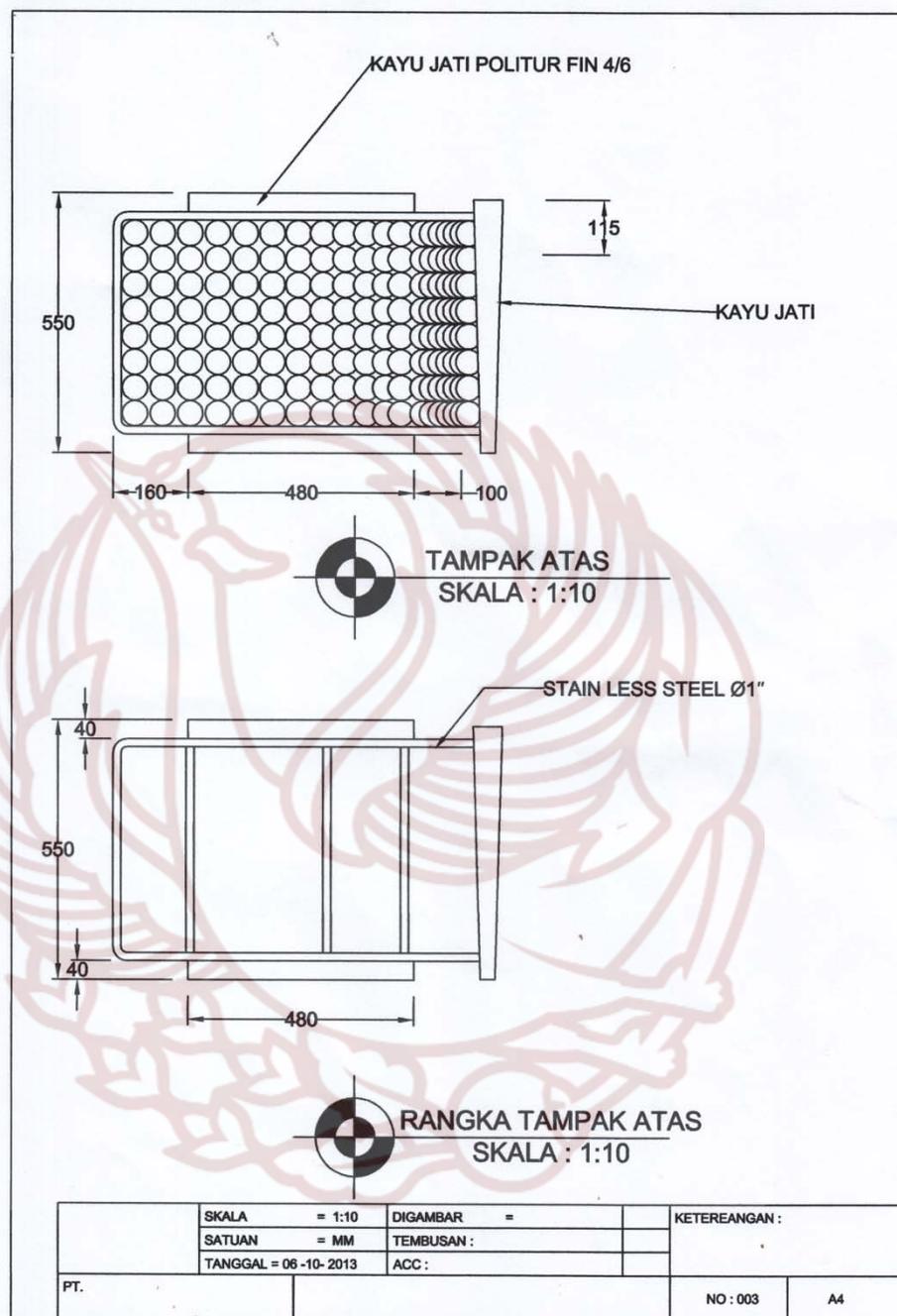
<http://puslit.petra.ac.id/journals/interior/> Laksmi Kusuma Wardani, 2012, 136  
<http://wartawarga.gunadarma.ac.id/2009/12/tentang-pemanasan-global/diakses>  
terakhir kali pada jumat, 9 jan 2013, 22.45  
Kompas .com, Selasa, 29 Januari 2013/20:27 WIB.

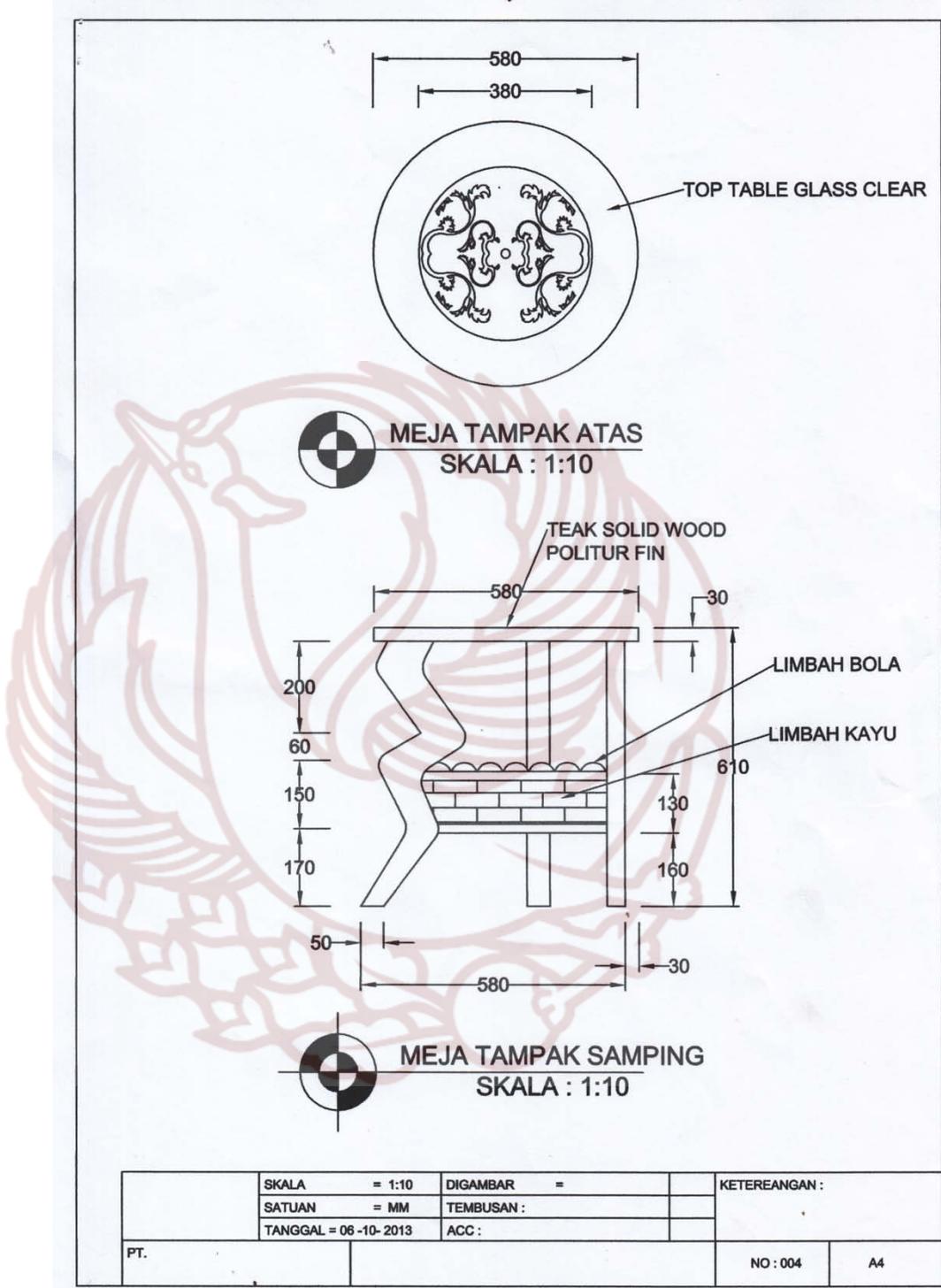


LAMPIRAN 1

Gambar Kerja







PT.	SKALA = 1:10	DIGAMBAR =	KETEREANGAN :	
	SATUAN = MM	TEMBUSAN :		
	TANGGAL = 06-10-2013	ACC :		
			NO : 004	A4

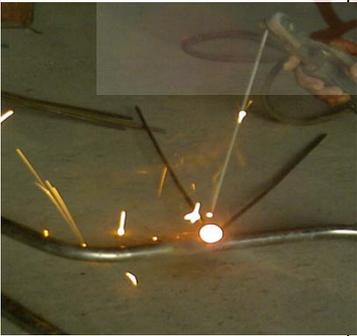


LAMPIRAN 2

Foto-foto Kemajuan Pekerjaan

		
pembahanan	Assembling	Aplikasi wood filler, wood stain, pengamplasan 120
		
Pengamplasan 180	Pelapisan dasar melamin	Lapisan pengulangan melamin lack

(foto : siti Badriyah,2013)

		
<p>Pengulangan lap melamin</p>	<p>Limbah bola dg kondisi tidak baik,dibersihkan</p>	<p>Dilubang @6 mm</p>
		
<p>Pewarnaan (dimasak)</p>	<p>Ditiriskan &amp; dikeringkan</p>	<p>Dirangkai sec. manual</p>
		
<p>Rangkaian dilas argon dg stainless st(pengikat)</p>	<p>Penampilan <i>seat chair</i></p>	<p>Diaplikasi seat chair dg konstruksi utama</p>

(foto : siti Badriyah, 2013)

**Foto Sosialisasi Karya seni pada Pengrajin Mebel**

**Desa Temu wangi Kec. Pedan, kab. Klaten**

**Senin ,28 Okt 2013**

	
<p>Pengkarya presentasi sosialisasi pd pengrajin mebel ds Temuwangi,di balai desa Temuwangi, Pedan, klt</p>	<p>Para pengrajin dengan antusias mengikuti acara sosialisasi</p>
	
<p>Sambutan dari kep.desa Temu wangi Bp. Sumarwan, mendukung dan sangat mengucapkan terima ksh atas partisipasi pihak kampus melihat stagnasi produktivitas yg lesu</p>	<p>Karya seni DIPA yang disosialisasikan</p>

	
<p>Para pengrajin mebel desa Temuwangi, Pedan, Klaten</p>	<p>Moderator dan pembicara</p>
	
<p>Para pengrajin yg hadir dibagian sayap kiri</p>	<p>Pembicara dalam acara sosialisai karya DIPA</p>

## LAMPIRAN 4

### JADWAL PELAKSANAAN KEGIATAN

No	Jenis Kegiatan	6 bulan/Mei-Oktober															
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Tahap observasi			■	■												
2.	Tahap persiapan					■	■										
3.	Tahap pengenalan desain secara umum							■	■								
4.	Tahap pengenalan peralatan, bahan desain dan membuat desain furniture limbah(bola tenis &kayu )									■	■						
5.	Tahap produksi (Proses desain, pembahanan, perakitan, finishing)										■	■	■	■			
6.	Tahap penyusunan laporan, artikel, dan seminar hasil															■	■