

**PENCIPTAAN *BOX SPEAKER*
DENGAN MOTIF JEPARA**

TUGAS AKHIR KARYA
Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Mencapai Derajat Sarjana (S-1)
Program Studi Kriya Seni
Jurusan Kriya



OLEH
IKHWAN SUSANTO
NIM.12147106

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2018**

**PENGESAHAN
TUGAS AKHIR KARYA**

**PENCIPTAAN *BOX SPEAKER*
DENGAN MOTIF JEPARA**

Oleh:

IKHWAN SUSANTO
NIM.12147106

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
Pada tanggal .. 5 .. Januari 2018
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Tim Penguji

Ketua Penguji	: Sutriyanto, S.Sn., M.A	(.....)
Penguji Bidang I	: Dr. Bagus Indrayana, M.Sn	(.....)
Penguji Bidang II	: Dr. Karju, M.Pd	(.....)
Penguji Pembimbing	: Rahayu Adi Prabowo, S.Sn., M.Sn	(.....)
Sekretaris Penguji	: Ari Supriyanto, S.Sn., M.A	(.....)

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai
Salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)
Pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, . 5/ .. Januari 2018
Institut Seni Indonesia Surakarta
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A.
NIP. 197207082003121001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Ikhwan Susanto

NIM : 12147106

Jurusan : Kriya

Prodi : S1 Kriya Seni

Menyatakan bahwa laporan tugas akhir karya berjudul: Penciptaan *Box Speaker* Dengan Motif Jepara adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiatisme. Maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan tugas akhir ini dipublikasikan secara *online* dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademisi.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, ...5... Januari 2018
Yang menyatakan.



Ikhwan Susanto
NIM.12147106

MOTTO

“Setiap manusia diberi anugrah oleh Tuhan. Namun antara manusia yang satu dengan yang lainnya mempunyai bagian yang berbeda-beda”

(Penulis)

“Jangan pernah terperangkap kesunyian, jangan biarkan diri sendiri menjadi korban. Jangan terima pernyataan orang tentang dirimu, nyatakan hidupmu sendiri”

(Harvey Fierstein)

“Memilihlah dengan tanpa penyesalan”

(Mary Anne Radmacher)

PERSEMBAHAN

Orang tua tercinta (Bapak Radhi dan Ibu Jasmi) setiap detik mencurahkan doa, kasih sayang dan dukungan yang mengalir tiada henti.

Adikku (Vita Khusyifa Iyyah), terima kasih atas setiap doa dan menjadi penyemangat saat aku lelah dan letih.

Istriku (Afifatul Millah) engkau penyejuk hati, ku selipkan doa agar selalu dalam lindungan-Nya.

ABSTRAK

IKHWAN SUSANTO, NIM: 12147106. “PENCIPTAAN *BOX SPEAKER* DENGAN MOTIF JEPARA” deskripsi karya. Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Barang kriya saat ini juga tidak hanya dibuat sederhana sebagai benda fungsional serta tidak sedikit kriyawan dengan kreativitas, namun sentuhan tangan terampilnya menjadikan barang kriya mempunyai nilai seni dan keindahan. Kriyawan seringkali mengolah barang produknya dengan menambahkan hiasan, ukiran goresan, pewarnaan dengan teknik tertentu, yang pada akhirnya menambah keindahan barang tersebut.

Speaker merupakan sebuah benda elektronik yang berfungsi sebagai penguat suara yang ditimbulkan dari *tape*, radio, ataupun *compact disk*. Karya yang dibuat penulis yakni *box speaker subwoofer* dan *box speaker* komputer dengan menggunakan motif Jepara sebagai elemen hias pada *box speaker*. Motif Jepara merupakan *stiliran* dari bentuk-bentuk tumbuhan yang menjalar. Umumnya penggambaran motif Jepara dipadukan dengan burung merak, tetapi sangat berbeda dengan penciptaan *box speaker* ini karena motif Jepara dipadukan dengan burung perkutut.

Penciptaan karya tugas akhir *box speaker* menggunakan pendekatan estetika, meliputi wujud atau rupa, bobot atau isi, dan penampilan atau penyajian. Sedangkan untuk perwujudan karya menggunakan langkah-langkah penciptaan karya seni tiga tahap enam langkah. Tahap pertama, yakni eksplorasi meliputi pengamatan lapangan, penggalian sumber referensi, dan penggalian landasan teori, acuan visual. Tahap kedua, yakni perancangan meliputi menuangkan ide gagasan, dan rancangan sketsa alternatif. Tahap ketiga, yakni perwujudan meliputi pembuatan gambar teknik sampai proses perwujudan, dan evaluasi atau penilaian terhadap karya yang telah diselesaikan.

Material *box speaker* dalam karya ini menggunakan bahan kayu jati atau *java teak (tectone grandis L.f)* dan kayu olahan (*MDF*). Pembuatan tersebut menggunakan teknik pertukangan kayu (kontruksi) dan teknik ukir relief dan ukir tembus. Teknik ukir relief adalah pembentukan motif ornamen pada permukaan kayu yang dilakukan dengan menonjolkan dimensi motif hias secara luas, serta mampu menampilkan bentuk motif hias secara dinamis, perspektif, tinggi rendah sehingga bentuk ukiran tampak lebih hidup. Ukir tembus atau krawangan adalah pembentukan motif hias pada permukaan kayu dengan cara menghilangkan (menembus) semua dasaran motif sehingga menjadi tampak krawangan. Alat yang digunakan adalah alat pertukangan kayu dan alat ukir kayu lengkap serta tambahan alat guna mempermudah pengerjaan. Setelah proses pembuatan selesai *finishing* karya menggunakan politur yang pengaplikasiannya dengan cara semprot dan oles.

Kata kunci: Ukir kayu, Motif Jepara, *Box speaker*

ABSTRACT

IKHWAN SUSANTO, NIM: 12147106."CREATION OF SPEAKER BOX WITH JEPARA MOTIF" description of the work. Study Program S-1 Kriya Art, Department of Kriya, Indonesian Art Institute of Surakarta.

Craft objects is not only simply made as the functional by many crafter's creativity, but also their skilled hand can make the beautiful and valuable craft's object. The crafter often work their products by adding some decoration, engraving scratches, staining with certain techniques that make the objects being more beautiful.

Speaker is a kind of electronic media that used to loud a voice from tape, radio, or compact disk, etc. Craft meant by the writer subwoofer speaker box and computer speaker box with apply Jepara motif as the decoration element on the speaker box. Jepara motif is a form of creeping plant. Generally the drawing of Jepara motif is combined with peacock, but it will be different with this speaker box because Jepara motif will be combined with turtledove.

The creation of the final work of box speaker using an aesthetic approach, including form or form, weight or content, and appearance or presentation. As for the embodiment of the work using the steps of creating three-step artwork six steps. The first stage, namely exploration includes field observation, excavation of reference sources, and excavation of theoretical bass, visual reference. The second stage, namely design includes ideas poured ideas, and alternative sketch designs. The third stage, namely the embodiment includes the manufacture of technical drawings until the process of embodiment, and evaluation or assessment of the work that has been completed.

The work of this craft for the final project this speaker box used Java teak (*tectone grandis L.f*) and processed wood (MDF). The process used construction technique and relief carving technique and engraved translucent. Relief carving technique is shaped ornament motif on the wood's surface by features decorative motif dimensions extensively, and able to display the shape of decorative motifs dynamically, perspectively, showing high low so that the shape of carving seems more alive. Engraved translucent or *krawangan* is the formation of decorative motif on the wood surface by removing (penetrate) all the ground motifs so that it looks *krawangan*. The tools used are complete wood working tools and wood carving tools and additional tools to simplify the workmanship. After all the process have done, the finishing process uses politure which applied by spraying and smearing.

Keywords: Wood carved, Jepara Motif, Speaker box

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmad, hidayah dan innayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan deskripsi karya dengan judul ”PENCIPTAAN *BOX SPEAKER* DENGAN MOTIF JEPARA” dengan baik. Deskripsi karya ini diajukan untuk memenuhi sebagai persyaratan mencapai Derajat Sarjana 1 (S-1) Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta.

Deskripsi ini berisi tentang uraian yang menjelaskan segala hal yang berkaitan dengan tugas akhir penulis berupa karya *box speaker*. Penyelesaian deskripsi dan karya tugas akhir ini, telah terlaksana atas bantuan berbagai pihak. Oleh sebab itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Drs. Guntur, M.Hum, selaku Rektor ISI Surakarta.
2. Joko Budi Wiyanto, S.Sn., M.A., Selaku Dekan FSRD ISI Surakarta.
3. Sutriyanto, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Kriya.
4. Rahayu Adi Prabowo, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Kriya Seni serta sebagai dosen pembimbing yang dengan sabar dan perhatian dalam membimbing tugas akhir penulis.
5. Drs. Mardjono, M.Sn., selaku dosen penasehat akademik.
6. Bapak-ibu dosen Jurusan Kriya yang telah begitu banyak mendidik dan memberikan bekal penulis dengan ilmu dan nasehat yang bermanfaat.

7. Keluarga tercinta: bapak, ibu, dan adik yang selalu memberi doa, motivasi serta dorongan untuk giat belajar.
8. Afifatul Millah, S.Pd., istriku yang selalu memberikan semangat demi terselesainya tugas akhir ini.
9. Teman-teman KRISKO dan Kriya angkatan 2012.
10. Tidak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dengan memberikan dorongan semangat dan doa.

Penulis menyadari bahwa penulisan dekripsi ini, masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan ke depannya. Akhir kata semoga deskripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Surakarta,..... 2018

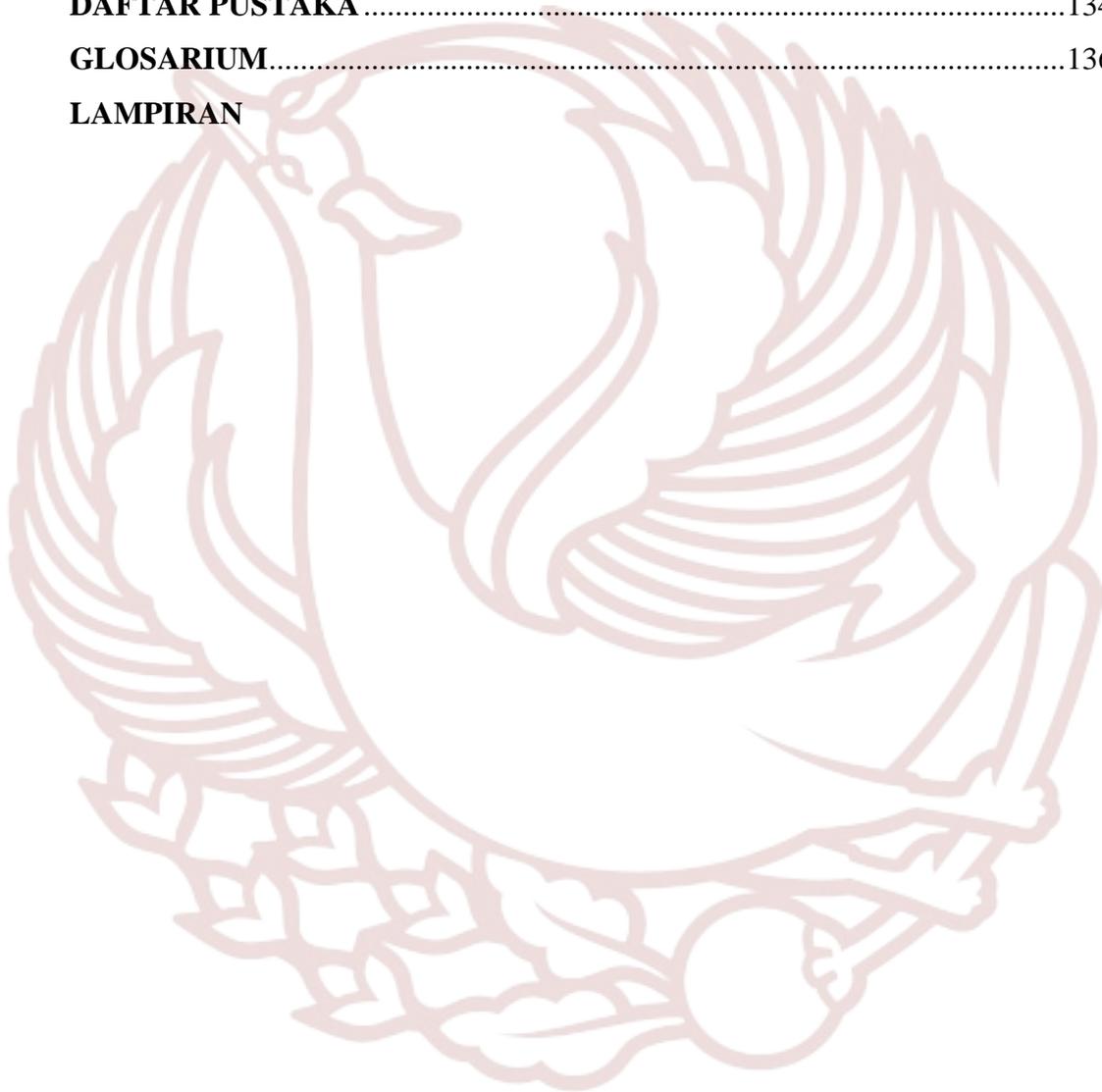
Ikhwan Susanto
NIM.12147106

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	8
1. Batasan Objek Garap.....	9
2. Batasan Material.....	10
3. Batasan Teknik.....	12
D. Tujuan Penciptaan.....	13
E. Manfaat Penciptaan.....	13
F. Tinjauan Sumber Penciptaan	14
G. Orisinalitas Penciptaan.....	16
H. Pendekatan Penciptaan.....	18
1. Pendekatan Estetika	18
2. Pendekatan Eksperimen	19
I. Metode Penciptaan	21
1. Tahap Eksplorasi.....	22
2. Tahap Perancangan	23
3. Tahap Perwujudan.....	24
J. Sistematika Penulisan	27
BAB II LANDASAN PENCIPTAAN.....	28
A. Ruang Lingkup <i>Speaker</i>	28
B. Ruang Lingkup Motif Jepara	32
C. Tinjauan Visual Karya	35

BAB III PROSES PENCIPTAAN KARYA	38
A. Eksplorasi Penciptaan Karya.....	38
B. Proses Pra Perancangan.....	41
C. Proses Perancangan Gambar Kerja	64
D. Proses Perwujudan Karya	86
1. Tahap Perencanaan.....	86
a. Bahan Baku	86
b. Bahan Penunjang.....	87
c. Bahan <i>Finishing</i>	89
d. Alat Yang Digunakan.....	90
1) Alat proses pemotongan kayu dan kaminasi.....	91
2) Alat proses perakitan	95
3) Alat proses penghalusan dan meratakan permukaan kayu	96
4) Alat proses pemahatan	97
5) Alat proses <i>finishing</i>	99
2. Tahap Pembentukan Karya	101
a. Pembuatan Mal	101
b. Proses Pemotongan Papan Kayu.....	102
c. Proses Penyambungan Papan Untuk <i>Box Speaker</i>	103
d. Proses Pembuatan Pola Kayu Dengan Menggunakan Mal.....	104
e. Proses Pemotongan Gambar Mal	104
f. Proses Penyambungan Bagian-bagian <i>Box Speaker</i>	105
g. Proses Meratakan Permukaan Kayu.....	107
h. Proses Pemahatan pada <i>Box Speaker</i>	108
i. Proses Pembuatan Konstruksi atau Perakitan	109
j. Bentuk Awal <i>Box Speaker</i>	110
k. Proses <i>Finishing Box Speaker</i>	111
l. Proses Perakitan Komponen Elektronik	112
m. Karya Jadi.....	114
BAB IV ULASAN KARYA DAN KALKULASI BIAYA	116
A. Ulasan Karya.....	116
1. Ulasan Karya <i>Box Speaker Home Theater</i>	119
2. Ulasan Karya <i>Box Speaker Komputer</i>	121
B. Kalkulasi Biaya	123
1. Kalkulasi Biaya Karya 1 <i>Box Speaker</i> untuk <i>Home Theater</i>	123
2. Kalkulasi Biaya Karya 2 <i>Box Speaker</i> untuk <i>Komputer</i>	126
3. Total Keseluruhan Biaya Pembuatan Karya	128

BAB V PENUTUP	129
A. Kesimpulan	129
B. Saran.....	132
DAFTAR PUSTAKA	134
GLOSARIUM	136
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Box</i> Hasil Eksperimen	20
Gambar 2. <i>Box</i> Hasil Eksperimen	20
Gambar 3. <i>Speaker home theater</i> berbentuk balok, bahannya terbuat dari kayu <i>MDF</i> yang dilapisi stiker hitam polos dan ada aksan silver pada bagian muka.	30
Gambar 4. <i>Speaker home theater</i> berukuran kecil, bodi terbuat dari plastik dan berwarna hitam polos.....	30
Gambar 5. <i>Speaker</i> aktif <i>box</i> biasa warna hitam polos	31
Gambar 6. <i>Speaker</i> aktif hitam ada aksan warna coklat	31
Gambar 7. Motif Jepara.....	34
Gambar 8. Sket alternatif <i>box speaker home theater</i> 1	44
Gambar 9. Sket alternatif <i>box speaker home theater</i> 2	45
Gambar 10. Sket alternatif <i>box speaker home theater</i> 3	46
Gambar 11. Sket alternatif <i>box speaker home theater</i> 4	47
Gambar 12. Sket alternatif <i>box speaker home theater</i> 5	48
Gambar 13. Sket alternatif <i>box speaker home theater</i> 6	49
Gambar 14. Sket alternatif <i>box speaker</i> untuk komputer 1.....	50
Gambar 15. Sket alternatif <i>box speaker</i> untuk komputer 2.....	51
Gambar 16. Sket alternatif <i>box speaker</i> untuk komputer 3.....	52
Gambar 17. Sket alternatif <i>box speaker</i> untuk komputer 4.....	53
Gambar 18. Sket alternatif <i>box speaker</i> untuk komputer 5.....	54
Gambar 19. Sket alternatif <i>box speaker</i> untuk komputer 6.....	55
Gambar 20. Sket alternatif <i>box speaker subwoofer</i> untuk <i>home theater</i> 1	56
Gambar 21. Sket alternatif <i>box speaker subwoofer</i> untuk <i>home theater</i> 2	57
Gambar 22. Sket alternatif <i>box speaker subwoofer</i> untuk <i>home theater</i> 3	58
Gambar 23. Sket alternatif <i>box speaker subwoofer</i> untuk <i>home theater</i> 4	59
Gambar 24. Sket alternatif <i>box speaker subwoofer</i> untuk <i>home theater</i> 5	60
Gambar 25. Sket terpilih <i>box speaker</i> untuk <i>home theater</i>	61
Gambar 26. Sket terpilih <i>box speaker</i> untuk komputer.....	62

Gambar 27. Sket terpilih <i>box speaker subwoofer</i> untuk <i>home theater</i>	63
Gambar 28. Kayu Jati.....	87
Gambar 29. Lem <i>Alteco</i>	88
Gambar 30. Lem Putih / <i>Fox</i>	89
Gambar 31. Cairan politur dan <i>clear</i>	90
Gambar 32. Mesin <i>Circle Saw</i>	92
Gambar 33. Mesin <i>Jik Saw</i> atau <i>Bobok</i>	93
Gambar 34. Mesin <i>Jointer</i>	93
Gambar 35. . Mesin <i>Hand Planer</i>	94
Gambar 36. <i>Klem</i> atau <i>Pres</i>	95
Gambar 37. Mesin kompresor.....	100
Gambar 38. <i>Spet</i> atau <i>Spray Gun</i>	101
Gambar 39. Membuat mal.....	102
Gambar 40. Pemotongan bahan	103
Gambar 41. Pengeleman/ <i>laminasi</i>	103
Gambar 42. Proses <i>ngemal</i>	104
Gambar 43. Pemotongan hasil mal	105
Gambar 44. Hasil pemotongan.....	106
Gambar 45. Penyambungan	106
Gambar 46. Meratakan atau <i>Grindo</i>	107
Gambar 47. Memahat ukir relief	108
Gambar 48. Perakitan <i>box</i> kecil	109
Gambar 49. Bentuk awal <i>box speaker home theater</i>	110
Gambar 50. Proses <i>finishing</i>	111
Gambar 51. Proses perakitan elektronik	112
Gambar 52. <i>Box speaker home theater</i>	114
Gambar 53. <i>Box speaker</i> komputer.....	115

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Peralatan yang digunakan menurut jenis pekerjaan dalam pembuatan karya.....	91
Tabel 2. Biaya bahan baku <i>box speaker home theater</i>	123
Tabel 3. Biaya bahan elektronik <i>box speaker home theater</i>	124
Tabel 4. Biaya bahan Penunjang <i>box speaker home theater</i>	124
Tabel 5. Biaya bahan <i>Finishing box speaker home theater</i>	125
Tabel 6. Biaya upah pekerja <i>box speaker home theater</i>	125
Tabel 7. Total biaya pembuatan <i>box speaker home theater</i>	125
Tabel 8. Biaya bahan baku <i>box speaker komputer</i>	126
Tabel 9. Biaya bahan elektronik <i>box speaker komputer</i>	126
Tabel 10. Biaya bahan penunjang <i>box speaker komputer</i>	127
Tabel 11. Biaya bahan <i>Finishing box speaker komputer</i>	127
Tabel 12. Biaya upah pekerja <i>box speaker komputer</i>	128
Tabel 13. Biaya pembuatan <i>box speaker komputer</i>	128
Tabel 14. Kalkulasi biaya keseluruhan pembuatan karya tugas akhir <i>box speaker</i>	128

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Skema Penciptaan Karya26



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Seni kriya merupakan hasil budidaya manusia yang luar biasa serta kukuh terhadap budaya dalam lingkungan masyarakat sebagai akarnya. Kekriaan merupakan hasil budidaya masyarakat kita dalam kebutuhan akan kebendaan.¹ Seni kriya yang berasal dari tradisi dan budaya lokal merupakan bentuk dari sebuah karakter bangsa terhadap ragam budayanya. Salah satu hasil dari kebudayaan berupa benda-benda seni kriya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia “Kriya” adalah pekerjaan (kerajinan) tangan.²

kriya merupakan hasil dari kegiatan manusia yang berkaitan dengan bebarang untuk memenuhi kebutuhan manusia; suatu kegiatan yang membutuhkan kemahiran dalam memadukan pemakaian alat dan bahan menjadi bebarang (fungsional). Suatu kegiatan yang mencerminkan kecermatan, kerampilan, daya nalar untuk menghasilkan karya yang manusiawi, mengguna dan memiliki keindahan yang sepadan dengan norma yang berlaku.

Pengertian secara khusus, merupakan pekerjaan yang berkaitan dengan keterampilan tangan bersifat keutasan (Utas=tukang, juru, ahli) dalam menuangkan adi karya yang mengguna (fungsional).³

¹ Soegeng Toekio M.: *Tinjauan Kosa Karya Kriya Indonesia*, (STSI PRESS, Surakarta), 2003: 11.

² *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta : Balai pustaka), 1988: 466.

³ Soegeng Toekio M., 2003: 11.

Pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari masyarakat tidak terlepas dari produk kriya yang bersifat fungsional maupun non fungsional. Saat manusia masih bertaraf sederhana, kekriyaan menduduki tempat sangat penting, sangat diandalkan, kemudian dengan laju peradaban berikut kepesatan kemampuan manusia menguasai teknologi, kekriyaan pun tetap hadir sebagai mitra setia. Sesuai dengan ungkapan Soegeng Toekio kriyaan tetap hadir sebagai mitra setia maka untuk memenuhi akan barang kriya memiliki tingkatan yang berbeda-beda sesuai kemampuan ekonominya. Apapun tingkatan kehidupan masyarakat senantiasa memerlukan benda-benda untuk kelangsungan hidupnya, semakin tinggi tingkat kemampuan ekonominya semakin tinggi pula selera.

Barang kriya berfungsi untuk menciptakan dan menjadi barang pendukung untuk menambah keindahan suatu ruangan atau suatu tempat. Perkembangan seni pada umumnya menghasilkan produk yang memiliki nilai seni atau artistik. Kriyawan seringkali mengolah barang produknya dengan menambahkan hiasan, ukiran goresan, pewarnaan dengan teknik tertentu, yang pada akhirnya menambah keindahan barang tersebut.

Keindahan atau estetika adalah bagian yang amat lekat dengan karya seni; khususnya karya rupa.⁴ Menurut asal katanya, “keindahan” dalam perkataan bahasa Inggris *beautiful* (dalam bahasa Perancis: *beau*, sedang Italia dan Spanyol *bello*: yang berasal kata Latin *bellum*).⁵ Keindahan dalam arti yang luas, semula

⁴ Soegeng Toekio M, *Kekriyaan Nusantara*, (Surakarta: ISI PRESS), 2007: 45.

⁵ Darsono Soni Kartika, *Pengantar Estetika*, (Bandung: REKAYASA SAINS), 2004: 2.

merupakan pengertian dari bangsa Yunani, yang didalamnya tercakup pula ide kebaikan. Bangsa Yunani juga mengenal pengertian keindahan dalam arti estetis yang disebutnya *symmetria* untuk keindahan berdasarkan penglihatan (misalnya pada karya pahat dan arsitektur), dan harmonia untuk keindahan berdasarkan pendengaran (musik). Jadi keindahan yang seluas-luasnya meliputi keindahan seni. Keindahan dalam arti estetika murni menyangkut pengalaman estetis dari seseorang dalam hubungannya dengan segala sesuatu yang dicerapnya. Keindahan dalam arti terbatas lebih disempitkan sehingga hanya menyangkut benda-benda yang diserapnya dengan penglihatan, yakni berupa keindahan bentuk dan warna secara kasat mata. Jadi keindahan pada dasarnya adalah sejumlah kualita pokok tertentu yang terdapat pada suatu hal, kualita yang paling sering disebut adalah kesatuan (*unity*), keselarasan (*harmony*), kesetangkupan (*symmetry*), keseimbangan (*balance*), dan perlawanan (*contras*).⁶ Sokrates dalam Soedarsono juga menyatakan bahwa keindahan itu adalah segala sesuatu yang menyenangkan dan memenuhi keindahan terakhir.⁷ Feildam dalam Agus Sachari dan Yan Yan Sunarya mengartikan nilai estetik sebagai kemampuan suatu benda memberikan pengalaman keindahan, dalam buku yang sama, The Liang Gie mengungkapkan bahwa nilai yang berhubungan dengan segala sesuatu yang tercakup dalam keindahan disebut nilai estetik. Jadi dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa estetika dalam karya seni merupakan bagian dari kekuatan suatu benda untuk kepuasan manusia. Produk kriya yang dibuat lebih berkualitas, memerlukan

⁶ Darsono Soni Kartika, 2004: 3.

⁷ Soedarsono, *Trilogi Seni, (penciptaan, eksistensi, dan kegunaan seni)*, (Yogyakarta, BP ISI Yogyakarta), 2006: 12.

pengembangan desainnya. Desain, selain mengandung nilai ekonomis dan nilai guna, juga mengandung nilai estetik.⁸ Salah satu di antaranya dengan menambahkan motif hias yang diterapkan pada barang kerajinan, produk mebel, dan produk kriya, seperti halnya *box speaker* yang dalam kesempatan tugas akhir ini menjadi objek garap penulis.

Dewasa ini barang kriya tidak hanya dibuat sederhana sebagai benda fungsional dan tidak sedikit kriyawan dengan kreativitas juga sentuhan tangan terampilnya menjadikan barang kriya mempunyai nilai seni dan keindahan. pada kesempatan ini muncul pemikiran untuk mengaplikasikan motif Jepara sebagai sumber ide penciptaan *box speaker*.

Speaker yang digunakan untuk *sound system* pada umumnya dibedakan menjadi dua kategori, yaitu speaker aktif dan speaker pasif. *Speaker* aktif yaitu *speaker* yang memiliki *amplifier* berada di dalam *box* serta membutuhkan kabel listrik tambahan yang berguna untuk menyuplai listrik atau daya untuk menghidupkan *amplifier*-nya. *Speaker* pasif yaitu yang tidak memiliki *amplifier* di dalamnya, dan cara menghidupkannya dipararel dengan *speaker* aktif. Bentuk *speaker* pada umumnya yang ada di pasaran merupakan bentuk sederhana yaitu berbentuk kubus, balok, dan drum dengan wadah atau bungkus yang polos, dan tidak ada sentuhan seni kriya. Bentuk *speaker* yang tampak berbeda adalah yang berada di mobil karena menyesuaikan interior mobil.

⁸ Agus Sachari dan Yan Yan Sunarya, *Desain dan Dunia Keseni Rupan Indonesia Dalam Wacana Transformasi Budaya*, (Bandung: ITB) 2001: 156.

Keberadaan *speaker* saat ini cukup penting walau bukan termasuk kebutuhan pokok akan tetapi keberadaannya tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. *Box speaker* merupakan salah satu produk yang masih kurang mendapatkan penggarapan serius. Bentuk yang ada di pasaran lebih menekankan pada fungsinya saja, adapun penggarapan dan penampilan bentuk yang artistik belum maksimal. Dilihat dari fungsinya sebagai penguat suara dapat mengeluarkan lantunan lagu yang merdu dan indah, akan lebih indah bilamana *speaker* diberi hiasan ornamen.

Ornamen di Indonesia banyak sekali, menurut daerah asal masing-masing seperti motif Surakarta, motif Bali, motif Pajajaran, dan lain-lain. Adapun ornamen yang digunakan dalam tugas akhir karya ini adalah motif Jepara. Kata ornamen berasal dari bahasa latin *ornare*, yang berdasarkan arti kata tersebut berarti menghiasi. Menurut Gustami (1978) dalam Aryo Sunaryo, ornamen adalah komponen produk seni yang ditambah atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan.⁹ Ornamen adalah komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan.¹⁰ Jadi berdasarkan pengertian tersebut, ornamen merupakan penerapan hiasan pada suatu benda yang bertujuan untuk kepuasan manusia. Bentuk-bentuk hiasan yang menjadi ornamen fungsi utamanya adalah untuk memperindah benda atau barang yang dihias. Dalam hal ini penulis menggunakan motif Jepara sebagai elemen hias pada *box speaker*, selain aplikasi

⁹ Aryo Sunaryo, *Ornamen Nusantara*, (Semarang: Efthar Offset Semarang), 2009: 3.

¹⁰ Sp. Gustami, *Nukilan Seni Ornamen Indonesia*, (Yogyakarta: Arindo Nusa Media), 2008: 4.

sebagai elemen hias juga digunakan sebagai bentuk atau wujud dari *box speaker* tersebut.

Hadi Priyanto dalam bukunya yang berjudul *Mozaik Seni Ukir Jepara* menyebutkan:

”Motif Jepara merupakan *stiliran* dari bentuk-bentuk tumbuhan yang menjalar. Karena itu, *daun pokok* motif Jepara berbentuk relung. Tangkai relungnya melingkar, bercabang, sambung-menyambung yang berfungsi untuk mengisi ruang. Tiap ujung relung terdapat bentuk jumbai daun-daun *krawing* yang sangat dinamis. Penampang relung dan daun motif Jepara dibuat dalam bentuk segi tiga dan di tengah jumbai terdapat buah-buah kecil berbentuk bulat.

Motif Jepara sering dipadukan dengan motif burung Merak. Sedangkan unsur-unsur motif Jepara antara lain: tangkai relung seperti motif Pajajaran dengan daun pokok berbentuk gelung ulir namun bentuknya agak terbuka sehingga memberikan kesan kokoh. Sementara *angkup* menelungkup pada bagian atas daun pokok serta pada tangkai angkup bagian bawah tumbuh trumbusan.

Endhong pada motif Jepara merupakan daun yang tumbuh bersusun-susun di belakang daun pokok dari bawah dan sampai atas dan *benangan* berbentuk garis agak tebal berbentuk timbul dan agak miring. Benangan terdapat pada bagian daun pokok dari bawah sampai keatas dan berhenti pada ulir pokok. Adapun *simbar* pada motif Jepara berbentuk daun-daun kecil yang tumbuh berjajar dari bawah ke atas dan menempel pada benangan. Sedangkan untuk pecahan garis maupun cawenan berfungsi sebagai pemanis yang menambah keluwesan motif Jepara”.¹¹

Motif Jepara yang diambil sebagai ide dasar penciptaan tugas akhir adalah gambar secara umum. Motif Jepara merupakan *stiliran* dari bentuk-bentuk tumbuhan yang menjalar. Penulis mengangkat motif Jepara sebagai ide penciptaan karya tugas akhir ini karena wujud cinta terhadap budaya Jepara dan bermaksud untuk mengangkat lokal genius budaya Jepara mengingat generasi muda Jepara saat ini sudah sangat sedikit yang mau *nguri-nguri* ukirannya. Umumnya penggambaran

¹¹ Hadi Priyanto, *Mozaik Seni Ukir Jepara*, (Semarang: Surya Offset Semarang), 2013: 87.

motif Jepara dipadukan dengan burung merak, tetapi akan berbeda dengan penciptaan *box speaker* ini karena motif Jepara akan dipadukan dengan burung perkutut. Penerapan motif Jepara pada tugas akhir karya ini diterapkan pada bagian sisi bodi *box speaker* masing-masing satu sisi antara kanan dan kiri, dan bagian depan *box speaker* tersebut yang pengaplikasiannya dengan cara ukir kayu. Ukiran kayu adalah cukilan berupa ornamen atau motif hasil rangkaian yang indah, berelung-relung saling menjalin, berulang dan sambung menyambung sehingga mewujudkan suatu hiasan.¹²

Seiring perkembangan zaman, kriya dewasa ini juga menekankan pada nilai estetis atau keindahan bukan hanya sekedar karya yang bersifat masal tapi karya kriya yang menekankan keindahan, sehingga karya kriya dapat memiliki level karya bernilai seni yang tinggi. Pemanfaatan baru akan motif Jepara di harapkan mampu memberikan sebuah kontribusi untuk melestarikan serta memberi apresiasi terhadap motif atau ornamen yang diwujudkan ke dalam sebuah karya. Sesuai hal tersebut muncul pemikiran serta ide untuk mencipta sebuah karya dengan tema “Penciptaan *Box Speaker* Dengan Motif Jepara”. Karya tersebut diharapkan mampu memberi andil dalam upaya menciptakan sebuah inovasi dan kreasi baru dalam mengolah sebuah gambar motif atau ornamen menjadi sebuah desain karya yang menarik dan mampu diterima oleh masyarakat pada umumnya.

¹² Soepratno, *Ornamen Ukir Kayu Tradisional Jawa*, (PT EFHAR: Semarang), 1997: 9.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ditekankan penulis dalam penciptaan karya tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengeksplorasi motif Jepara menjadi sebuah bentuk *box speaker* yang representatif?
2. Bagaimana aplikasi motif Jepara pada *box speaker*?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan tersebut, perlu penjelasan singkat tentang batasan-batasan mengenai tema yang diajukan dalam pembuatan karya tugas akhir ini. Tema yang diambil dalam tugas akhir ini adalah “Penciptaan *Box Speaker* dengan Motif Jepara”.

Ragam hias nusantara memiliki banyak jenis sesuai dengan asal daerahnya dan masing-masing memiliki ciri khas tersendiri. Pembuatan karya tugas akhir ini terinspirasi oleh ragam hias nusantara, ragam hias tersebut adalah motif Jepara. Motif Jepara memiliki ciri khas visual tersendiri. Bentuk-bentuk itulah yang merupakan sumber penciptaan karya tugas akhir ini.

Motif Jepara yang semula berupa gambar dua dimensi kemudian diolah ke dalam bentuk *box speaker* tiga dimensi sesuai dengan kreativitas penciptanya di dalam penciptaan *box speaker*. *Box speaker* banyak jenisnya, mulai dari fungsi, bentuk, dan suara yang dihasilkan memiliki karakter sendiri sesuai kegunaannya.

Box Speaker yang dipilih dalam penciptaan karya tugas akhir ini *box speaker home theater*, dan *box speaker* untuk perangkat komputer. *Box speaker* memiliki cakupan yang luas, mulai dari objek bentuk, bahan yang digunakan, dan tehnik garap. Adapun penciptaan karya dalam tugas akhir ini batasan masalahnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Batasan Objek Garap

Objek garap pada tugas akhir ini adalah satu set *box speaker home theater* dan satu set *box speaker* untuk perangkat komputer, yang menggunakan motif Jepara sebagai elemen hiasya dan perlu adanya kombinasi burung perkutut yang akan menambah nilai keindahannya. Burung perkutut mempunyai nama latin *Geopelia striata* yang artinya mempunyai belang. Burung bertubuh kecil dengan bulu berwarna dasar coklat muda dan putih keabu-abuan yang dilengkapi dengan loreng-loreng hitam ini, dalam bahasa Inggris disebut sebagai *Zebra dove* atau *Barred ground dove*.¹³ Sejak dahulu hingga saat ini perkutut hasil peternakan ataupun hasil tangkapan alam dipercaya memiliki kekuatan magis. Selain untuk menangkal hal-hal buruk, seperti roh jahat dan ilmu hitam, dipercaya dapat mendatangkan rezeki si pemilik.¹⁴ Di samping dipelihara dari sisi magis yang dimilikinya, burung perkutut dipelihara dan di ternakan berdasarkan kicauanya. Seperti yang diungkapkan Okto S.Pratiknjo, bahwa pada awalnya, perkutut hanya bagian dari masyarakat Jawa. Namun saat ini, selain menjadi kegemaran suku lain

¹³ Okto S. Pratiknjo, *Menghasilkan Perkutut Berkualitas*, (Depok: Agro Media Pustaka), 2002: 6.

¹⁴ Okto S. Pratiknjo, 2002: 10.

di Indonesia, ketenaran pun sudah sampai ke Singapura, Malaysia, dan Thailand.¹⁵ Dari ungkapan tersebut pemilihan burung perkutu kemudian dipadukan dengan motif Jepara.

Motif Jepara yang semula berupa gambar dua dimensi kemudian diolah menjadi bentuk benda tiga dimensi sesuai dengan kreativitas penciptanya di dalam penciptaan *box speaker* dan posisi burung perkutut dalam penciptaan tugas akhir ini sebagai isian dari motif Jepara. *Box speaker* yang akan ditampilkan dengan model dua dan tiga trubusan yang terletak pada kanan dan kiri simbar.

2. Batasan Material

Menciptakan karya seni kriya terdapat kebebasan berkaitan dengan bahan yang digunakan, mulai dari mendaur ulang bahan yang tidak terpakai hingga membuat dengan bahan yang benar-benar baru seperti: keramik, besi, kulit, dan sebagainya. Pembuatan karya kriya untuk tugas akhir bok *speaker* ini menggunakan bahan kayu jati atau *java teak (tectone grandis L.f)* sebagai bahan untuk pembuatan kerangka dan sebagai media ukir *box speaker*, kayu olahan (MDF) digunakan sebagai penutup belakang *box speaker*. Kayu jati merupakan hasil hutan dari sumber kekayaan alam, bahan mentah yang mudah diproses untuk dijadikan barang sesuai kemajuan teknologi.¹⁶ Kayu jati memiliki warna coklat agak tua sampai tua kehijau-hijauan, sifat pengerjaan mudah sampai sedang, kembang susut kecil, daya retak rendah, kekerasan sedang, memiliki tekstur agak kasar, dan memiliki serat

¹⁵ Okto S. Pratiknjo, *Menghasilkan Perkutut Berkualitas*, (Depok: Agro Media Pustaka), 2002:6.

¹⁶ J.F. Damanauw, *Mengenal Kayu*, (Jakarta: PT Gramedia), 1982:1.

lurus atau berpadu. Penebaran kayu ini ada di Jawa, Sulawesi Selatan, dan Nusa Tenggara (Sumbawa).¹⁷

Kayu jati dalam tugas akhir ini digunakan sebagai bahan dasar kerangka dan sebagai media ukir dalam karya tersebut dan kayu olahan *MDF* sebagai bahan pendukung yang digunakan untuk penutup bagian belakang kotak speaker. *Board* adalah *substrate* buatan dari hasil olahan kayu. *Board* dibuat menggunakan limbah gergajian dan debu kayu yang dicampur bahan kimia dan *adhesives*, dijadikan bubur kayu dan di-*press* dengan tekanan tinggi. Secara umum dikenal beberapa jenis *board*, yaitu:

- a. *Particle board*, jenis ini terbuat dari serbuk bekas gergajian kasar.
- b. *Chip board*, termasuk keluarga *particle board*, namun terbuat dari serpihan-serpihan kayu yang lebih kasar.
- c. *MDF (Medium Density Fiberboard)*, *MDF* terbuat dari debu atau serbuk kayu.
- d. *Hard board*, terbuat dari pecahan kayu yang diolah menjadi lapisan-lapisan *fiber* yang padat.¹⁸

Bahan-bahan yang tidak kalah penting keberadaannya dibandingkan dengan bahan kayu jati dan kayu olahan *MDF* adalah bahan *speaker* itu sendiri yaitu berupa komponen elektronik antara lain: 3 buah *travo*, 3 buah rangkaian *amplifier*, kabel serabut, *speaker woofer 4 inch* dan *6 inch*, *speaker subwoofer 10 inch*, dan kipas *DC 12 V* sebanyak 3 buah.

¹⁷ J.F. Damanauw, *Mengenal Sifat-sifat Kayu dan Penggunaanya*, (Yogyakarta: Kanisius), 1981:14.

¹⁸ Tikno Lensufiie, *Furniture dan Handicraft Berkualitas Ekspor*, (Jakarta: Erlanga), 2008: 43.

3. Batasan Teknik

Pembuatan karya memiliki teknik tersendiri, begitu juga pembuatan karya tugas akhir ini menggunakan teknik pertukangan kayu (konstruksi) dan teknik ukir relief dan ukir tembus.

Teknik ukir relief adalah pembentukan motif ornamen pada permukaan kayu yang dilakukan dengan menonjolkan dimensi motif hias secara luas. Jenis ukiran ini mampu menampilkan bentuk motif hias secara dinamis, perspektif, tinggi rendah sehingga bentuk ukiran tampak lebih hidup. Dasaran ukiran diturunkan semaksimal mungkin sesuai ketebalan kayu, untuk memberikan ruang pembentukan terhadap motif hias dan dimensi tinggi rendah yang maksimal.

Ukir tembus atau krawangan adalah pembentukan motif hias pada permukaan kayu dengan cara menghilangkan (menembus) semua dasaran motif sehingga menjadi tampak krawangan.¹⁹

Alat yang digunakan adalah alat pertukangan kayu dan alat ukir kayu lengkap serta tambahan alat guna mempermudah pengerjaan. Setelah proses pembuatan selesai *finishing* karya menggunakan politur yang pengaplikasiannya dengan cara semprot dan oles.

¹⁹ Imam Madi, *Modul Pelatihan Teknik Mata Kuliah Praktek Kriya Kayu*. (Surakarta: STSI), 2001: 41.

D. Tujuan Penciptaan

Dalam proses penciptaan suatu karya seni, tentunya ada tujuan yang melatar belakungnya. Adapun tujuan penciptaan tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Menciptakan karya seni yang inovatif, yaitu *box speaker* dengan motif Jepara sebagai bentuk utamanya serta mengeksplorasi bahan, alat, dan teknik untuk dapat mewujudkan karya yang representatif.
2. Mengembangkan dan memperkenalkan motif Jepara yang diterapkan pada karya seni yang berupa *box speaker* pada masyarakat, khususnya penggemar musik.

E. Manfaat Penciptaan

Suatu karya seni akan lebih baik hasilnya jika bermanfaat secara positif bagi masyarakat. Manfaat yang diharapkan dalam penciptaan tugas akhir ini, yaitu:

1. Penulis dapat mempelajari lebih jauh teknik ukir guna untuk diaplikasikan pada karya seni terapan.
2. Karya yang dihasilkan berguna bagi perkembangan mebel dan menambah perbendaharaan bentuk *box speaker* yang sudah ada.
3. Sebagai sumbangan ide atau gagasan kepada masyarakat umum terutama pada mahasiswa seni dalam berkreasi menciptakan karya seni terapan.

F. Tinjauan Sumber Penciptaan

Berbagai tinjauan yang berhubungan dengan ide garap penciptaan tugas akhir ini, baik berupa buku, hasil penelitian, maupun karya-karya rupa dengan tema besar ornamen Jepara terdahulu telah banyak membantu penulis sebagai sumber referensi penciptaan karya tugas akhir ini. Terdapat beberapa referensi yang terkait dengan tema yang telah dipilih, antara lain:

Mengenal Ragam Hias Indonesia, buku ini disusun Soengeng Toekio dan diterbitkan oleh Angkasa, Bandung tahun 1987. Buku ini menjelaskan tentang beberapa jenis ragam hias di antaranya ragam hias geometris dan non geometris. Buku ini memberi pengertian pada penulis tentang ragam hias dan macam-macamnya.

Soengeng Toekio dalam buku yang lain, *Kekriaan Indonesia* yang berisi ulasan tentang sebuah wacana yang berisi mengenai perkembangan ornamen dan beberapa ulasan mengenai ornamen. Ulasan yang berada di dalamnya membantu penulis dalam menjelaskan tentang ragam hias dan fungsi ragam hias pada sebuah benda.

Ornamen Ukir Kayu Tradisional Jawa 2, buku yang disusun Soeprapto BA, diterbitkan Efthar, Semarang tahun 2004, buku ini menjelaskan mengenai ornamen tradisional yang terdapat di daerah Jawa, di dalam buku ini hanya mengulas ciri-ciri visual dari motif tersebut. Selain itu juga mengulas tentang pengertian pahat dari jumlah pahat, kegunaan, sampai cara mengasahnya. Buku ni membantu penulis dalam menjelaskan ciri-ciri motif tradisional dan juga cara mengasah pahat.

Ornamen Sebuah Pengantar, buku yang disusun Guntur, penerbit P2AI & STSI Press Surakarta, Surakarta 2004. Buku ini menjelaskan ornamen beserta ruang lingkungannya. Buku ini membantu penulis dalam menjelaskan ornamen dan kegunaannya.

Ukir Kayu (buku pegangan kuliah), buku yang disusun Suyanto, STSI, Surakarta, 1995. Buku ini berisi panduan tentang ruang lingkup ukir kayu dan kegunaannya. Buku ini membantu penulis dalam menjelaskan tata cara mengukir dan urutan kegiatan mengukir kayu.

A.A.M. Djelantik, *Estetika Sebuah Pengantar*, Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 1999. Buku ini menerangkan tentang estetika beserta ruang lingkungannya. Buku tersebut membantu penulis dalam menjelaskan serta melakukan pendekatan penciptaan dalam penciptaan tugas akhir ini.

Bisnis Furniture dan Handicraft Berkualitas Ekspor (penekanan pada pengetahuan dasar tentang pengecatan), buku ini disusun Tikno Lensufiie, terbitan esensi Erlangga Group, Jakarta, tahun 2008. Buku ini memberi penjelasan pengetahuan tentang kayu sampai pengetahuan dasar cat.

Butir-butir Mutiar Estetika Timur (ide dasar penciptaan seni kriya Indonesia), buku ini di susun Sp. Gustami, diterbitkan Prasista, Yogyakarta, tahun 2007, buku ini menjelaskan langkah-langkah dalam menciptakan karya seni. Buku ini membantu penulis dalam urutan langkah-langkah dalam penciptaan karya. Buku yang lainya juga *Nukilan Seni Ornamen Indonesia*, Arindo Nusa Media, Yogyakarta, 2008, buku ini berisi tentang pengertian, bentuk komposisi, tinjauan historis seni ornamen Indonesia.

Ornamen Nusantara (kajian khusus tentang ornamen indonesia), buku ini disusun oleh Aryo Sunaryo, diterbitkan oleh Dahara Prize pada tahun 2009. Buku ini memberi penjelasan tentang pengertian fungsi ornamen, pengertian motif dan pola, selain daripada itu memberi manfaat pada penulis untuk pengambilan gambar motif Jepara (*scan*).

Menghasilkan Perkutut Berkualitas, disusun oleh Okto S. Pratikno, diterbitkan oleh Agro Media Pustaka, Jakarta pada tahun 2002, isi buku ini menjelaskan tentang pengertian perkutut, jenis-jenis perkutut, dan cara penangkarnya. Buku ini membantu penulis dalam menjelaskan istilah burung perkutut.

G. Orisinalitas Penciptaan

Orisinalitas penciptaan karya seni merupakan hal yang penting dan perlu dihargai keberadaannya. Suatu penciptaan karya dinilai kreatif apabila bersifat berbeda dengan yang sudah ada sebelumnya. Penciptaannya tidak terlepas dari referensi yang ada, sehingga melahirkan bentuk karya baru yang memenuhi unsur kreativitas dan inovatif.

Keaslian suatu objek garap memang perlu dilakukan, karena suatu karya adalah suatu usaha untuk menemukan suatu permasalahan yang melalui proses penciptaan tersebut akan dicari solusinya. Komponen yang perlu untuk ditelusuri adalah sumber data; baik itu sumber tertulis maupun tidak tertulis.

Pemeriksaan suatu data memang mutlak diperlukan untuk menghindari adanya kesamaan masalah dalam menciptakan karya seni. Berdasarkan data yang

diperoleh baik studi pustaka, wawancara, observasi lapangan, dokumentasi dapat diketahui bahwa penciptaan tentang motif Jepara pada *box speaker* belum pernah ada yang menciptakannya. Terbukti dari pemeriksaan yang dilakukan bahwa mahasiswa Kriya Seni yang pernah menciptakan karya dengan motif ornamen adalah Robi Arifianto, mahasiswa Kriya Seni angkatan tahun 2001, dengan judul “Ornamen Gaya Surakarta Sebagai Ide Bentuk dan Elemen Penghias Alat Musik Gitar Elektrik”, Robi menciptakan gitar elektrik yang dipadukan dengan motif tradisional Surakarta. Karya lainnya yang diciptakan Khoirul Anwar mahasiswa Kriya Seni angkatan tahun 2001 dengan judul “Penerapan Teknik Batik Lukis Dengan Motif Burung Pada Gitar dan Tempat Gitar”. Dari pencarian informasi tentang orisinalitas penciptaan karya ini maka dapat diketahui bahwa karya *Box speaker* dengan motif Jepara benar-benar karya yang baru dan belum pernah tercipta sebelumnya.

Box speaker yang dibuat dalam karya tugas akhir ini, dilihat dari segi bentuk sangatlah berbeda dengan *box speaker* pada umumnya. Di pasaran *box speaker* berbentuk kotak atau balok dan hanya menekankan pada segi fungsinya saja. Selain itu pemanfaatan bahan dalam pembuatannya lebih sering menggunakan bahan dari *MDF*.

Penciptaan karya tugas akhir ini, penulis membuat karya kriya di bidang seni fungsional dengan objek *box speaker* dengan motif Jepara yang belum pernah tercipta sebelumnya. Melalui pengembangan bentuk motif Jepara sebagai ide pembuatan *box speaker* ini tidak meninggalkan segi estetik, artistik, dan fungsi dari *speaker* itu sendiri. Jenis *box speaker* yang ditampilkan dalam karya tugas akhir ini di antaranya satu daun dua trubusan, satu daun satu trubusan, dan ada bentuk yang dibuat khusus untuk *subwoofer*.

H. Pendekatan Penciptaan

Penciptaan karya seni terjadi oleh dorongan cipta, rasa, dan karsa yang dimiliki seniman, karya seni hadir berkat adanya upaya seniman untuk mengekspresikan gagasan yang didasari oleh adanya kepekaan, kreativitas, dan apresiasi yang kuat. Dalam pembuatan karya tugas akhir ini menitikberatkan pada keindahan serta keunikan karena selain sebagai benda yang memiliki fungsi untuk memperkeras suara juga digunakan sebagai benda hias pada suatu tempat.

Berikut pendekatan yang penulis lakukan:

1. Pendekatan Estetika

Ilmu estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut keindahan.²⁰ Menurut A. A. M. Djelantik, unsur-unsur terdapat pada semua benda dan peristiwa kesenian yang mengandung tiga aspek mendasar yaitu:

a. Wujud atau rupa

Terdiri dari bentuk (*form*) atau unsur yang mendasar, susunan dan struktur.

Titik, garis, bidang, dan ruang merupakan bentuk-bentuk mendasar bagi seni rupa.

²⁰ Dr.A.A.M. Djelantik, *Estetika Sebuah Pengantar (Bandung:MSPI (Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia) & Ku Buku)*, 1998: 8.

b. Bobot atau isi

Isi dari benda atau peristiwa kesenian bukan hanya dilihat semata-mata tetapi juga apa yang bisa dirasakan atau dihayati sebagai makna dari wujud kesenian tersebut. Bobot kesenian memiliki tiga aspek yaitu suasana (*mood*), gagasan (*idea*), pesan (*message*).

c. Penampilan atau penyajian

Penampilan yang dimaksud adalah cara kesenian itu disajikan, disuguhkan kepada penikmat atau pengamat kesenian. Ada tiga unsur yang berperan pada penampilan yaitu: bakat (*talent*), ketrampilan (*skill*), sarana atau media (*medium*).²¹

2. Pendekatan Eksperimen

Sebelum mewujudkan karya, penulis melakukan eksperimen yaitu eksperimen media dan eksperimen *finishing*. Pada eksperimen media, penulis melakukan pembuatan *box speaker* menggunakan kayu jati dengan ketebalan kurang dari dua senti meter pada *box speaker*-nya dan empat senti meter pada ukirannya. Kayu jati terbukti kuat dan tahan lama, akan tetapi dengan ketebalan kurang dari dua senti meter akan *keder* (bergetar) dan kurang maksimal untuk *box speaker*.

²¹ Dr.A.A.M. Djelatik, *Estetika Sebuah Pengantar (Bandung:MSPI (Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia) & Ku Buku)*, 1998: 17.



Gambar 1
Box hasil eksperimen
(Foto: Ikhwan S, 10 September 2016)



Gambar 2
Box hasil eksperimen
(Foto: Ikhwan S, 10 September 2016)

finishing menggunakan politur dengan cara aplikasi kuas atau oles dan hasilnya cukup bagus karena serat kayu yang teratur dan padat serta membutuhkan ketelatenan lebih untuk proses *finishing* oles.

Kesimpulan eksperimen yang dilakukan penulis membuktikan hasil bahwa kayu jati sifatnya kuat dan tahan lama karena memiliki serat padat dan teratur, akan tetapi bila ketebalan kurang maka hasil kurang maksimal. Kemudian penulis terus mencari informasi tentang bahan baku untuk membuat *box speaker*, kemudian membuahkan hasil bahwa kayu jati sudah bagus hanya saja ketebalan yang harus diperhitungkan.

Eksperimen yang penulis lakukan membuahkan sebuah pengetahuan tentang bahan untuk membuat *box speaker*. Akhirnya penulis menggunakan kayu jati dengan pertimbangan selain sebagai *box speaker* juga sebagai media tatah ukir kayu.

Pendekatan di atas digunakan penulis sebagai acuan dalam proses kekaryaannya pada tugas akhir ini. Sebelum membuat sketsa, penulis mempelajari bentuk-bentuk visual *box speaker* secara langsung maupun tidak langsung seperti pengambilan gambar langsung ke toko maupun eksplorasi gambar-gambar yang ada di internet.

I. Metode Penciptaan

Karya seni lahir dari kecenderungan manusia dalam mengungkap rasa keindahan. Dalam hal ini manusia selalu berusaha melatih sensitivitas artistiknya untuk menghasilkan suatu karya seni yang mempunyai konsep dan visual yang berkualitas untuk memenuhi kebutuhan manusia akan kepuasan rasa keindahan. Pencapaian akan hasil karya seni, tentunya memulai serangkaian proses hingga mencapai suatu karya seni yang mempunyai konsep dan visual yang berkualitas. Proses ini berawal dari proses eksplorasi yang dilandasi dengan pengetahuan dan pengalaman manusia.

Begitu pula dalam penciptaan karya *speaker* ini, diperlukan suatu metode penciptaan tertentu untuk menggali data yang terkait dengan alat, bahan, teknik, konstruksi, konsep dan visualisasi bentuk *speaker*, agar mempunyai konsep serta visual karya yang berkualitas. Proses penciptaan karya dapat dilakukan secara intuitif tetapi juga dapat ditempuh melalui metode ilmiah yang direncanakan secara seksama, analitis, dan sistematis.²² Dalam konteks metodologi, terdapat tiga tahap penciptaan seni kriya, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan.

²² SP. Gustami, *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur, Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia* (Yogyakarta: Prasista), 2007: 329.

Adapun tiga tahap menurut SP. Gustami dalam penciptaan karya kriya yang penulis juga terapkan. Tiga tahap tersebut diuraikan menjadi enam langkah, antara lain dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap Eksplorasi

- a. Langkah pertama, yaitu pengembaraan jiwa, pengamatan lapangan, penggalian sumber referensi, dan informasi untuk menentukan tema atau berbagai persoalan (*problem solving*). Langkah ini dimaksudkan untuk menemukan tema dan rumusan masalah yang menyangkut di dalam pembuatan tugas akhir ini.
- b. Langkah kedua yaitu penggalian landasan teori, sumber dan referensi serta acuan visual yang dapat digunakan sebagai materi analisis sehingga diperoleh pemecahan yang signifikan. Penggalian sumber referensi itu mencakup data material, alat, teknik, konstruksi, metode, bentuk, unsur estetik, aspek filosofi, dan fungsi sosial kultural serta estimasi perspektif kesungguhan pemecahan masalah yang ditawarkan. Merujuk pada hal tersebut, maka penciptaan karya tugas akhir ini difokuskan dengan melakukan studi pustaka untuk memperoleh data-data yang akan digunakan dalam pembuatannya.

2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan meliputi dua langkah yaitu:

- a. Langkah pertama, perancangan untuk menuangkan ide atau gagasan dari deskripsi verbal hasil analisis yang dilakukan ke dalam bentuk visual dalam batas rancangan dua dimensional. Penuangan ide kreatif menjadi rancangan dua dimensional itu dilakukan dengan pertimbangan berbagai aspek, menyangkut kompleksitas nilai seni kriya, antara lain material, teknik, proses, metode, konstruksi, ergonomi, keamanan, kenyamanan, keselarasan, keseimbangan, bentuk, unsur estetik, gaya, makna berikut fungsi sosial, ekonomi, dan budaya serta peluang masa depannya.
- b. Langkah kedua adalah visualisasi gagasan dari rancangan sketsa alternatif terpilih atau gambar teknik yang telah dipersiapkan menjadi suatu bentuk model prototipe. Namun dalam pembuatan karya tugas akhir ini proses di dalam mewujudkan karya tersebut tidak melalui pada tahap pembuatan prototipe melainkan dari gambar kerja yang langsung divisualkan pada karya yang akan dibuat.

3. Tahap Perwujudan

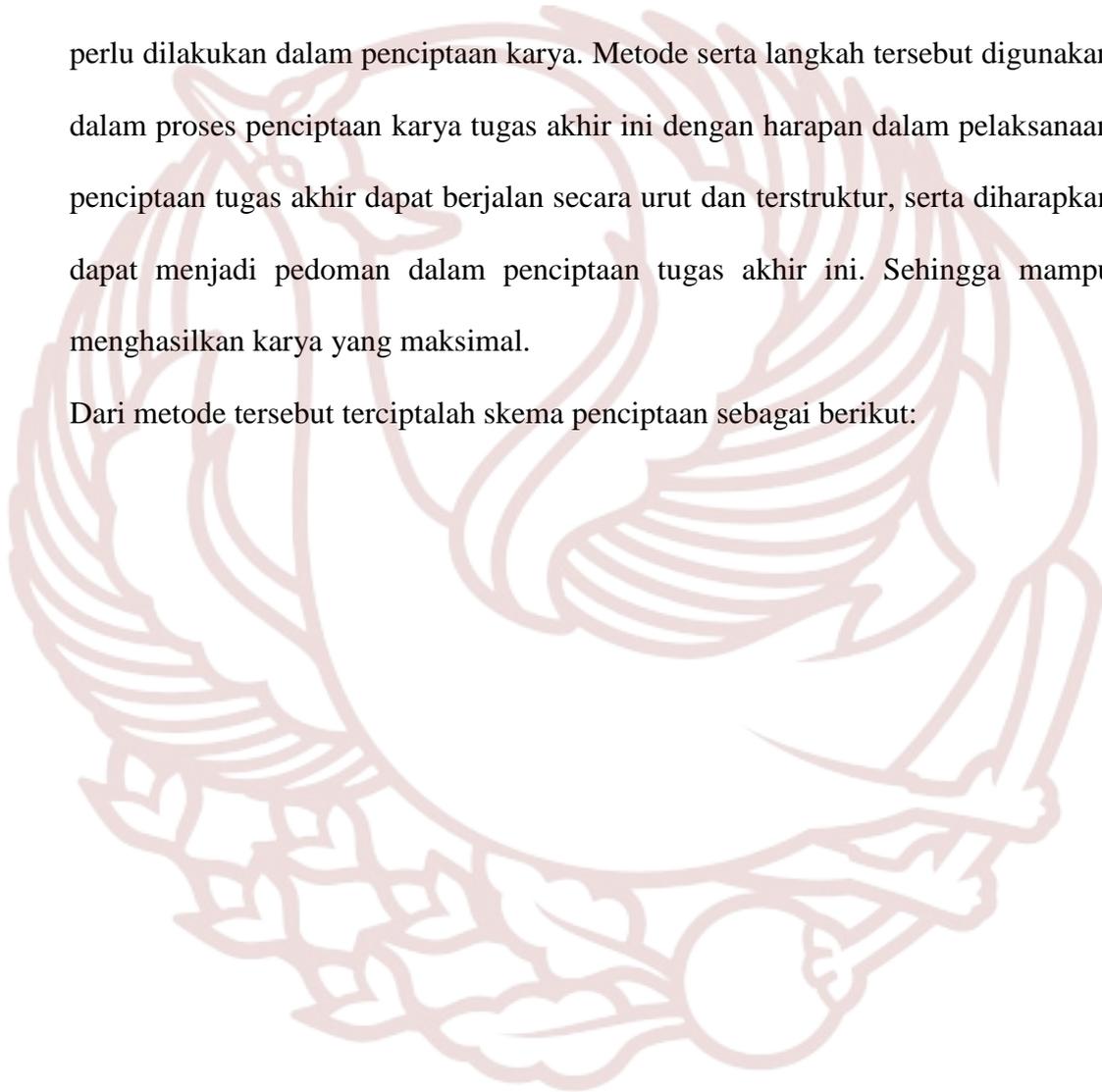
Tahap perwujudan meliputi dua langkah yaitu:

- a. Langkah pertama, perwujudan karya bermula pada hasil sketsa dan eksperimentasi penulis sehingga perwujudan karya mengacu pada hasil sketsa yang telah terpilih dan pengalaman dalam bereksperimentasi. Setelah itu gambar teknik juga merupakan acuan pembentukan karya. Sebelum melakukan perwujudan karya, penulis terlebih dahulu membuat sketsa, eksperimentasi, dan gambar teknik. Perwujudan karya dilakukan setelah bahan dan alat sudah siap untuk dikerjakan yang nantinya akan menjadi karya tersaji.
- b. Langkah terakhir yaitu mengadakan penilaian atau evaluasi terhadap perwujudan karya yang telah diselesaikan. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui secara menyeluruh kesesuaian gagasan dengan hasil perwujudannya. Langkah ini mencakup pengujian berbagai aspek, baik dari segi tekstual maupun kontekstual, baik bagi karya seni yang dirancang berfungsi praktis maupun karya yang bersifat ekspresi pribadi. Bagi karya yang berfungsi praktis, evaluasi dilakukan berdasarkan kriteria kria fungsional yang berlaku dan analisis, sampai pada kemungkinan dikembangkannya suatu ekshibisi untuk mendapatkan respon atau tanggapan dari masyarakat pengguna. Evaluasi ini dimaksudkan untuk mengkritisi pencapaian kualitas karya, menyangkut segi fisik dan non fisik; termasuk fungsi personal, fungsi fisik, dan fungsi sosial kulturalnya. Jika berbagai pertimbangan berdasarkan kriteria karya

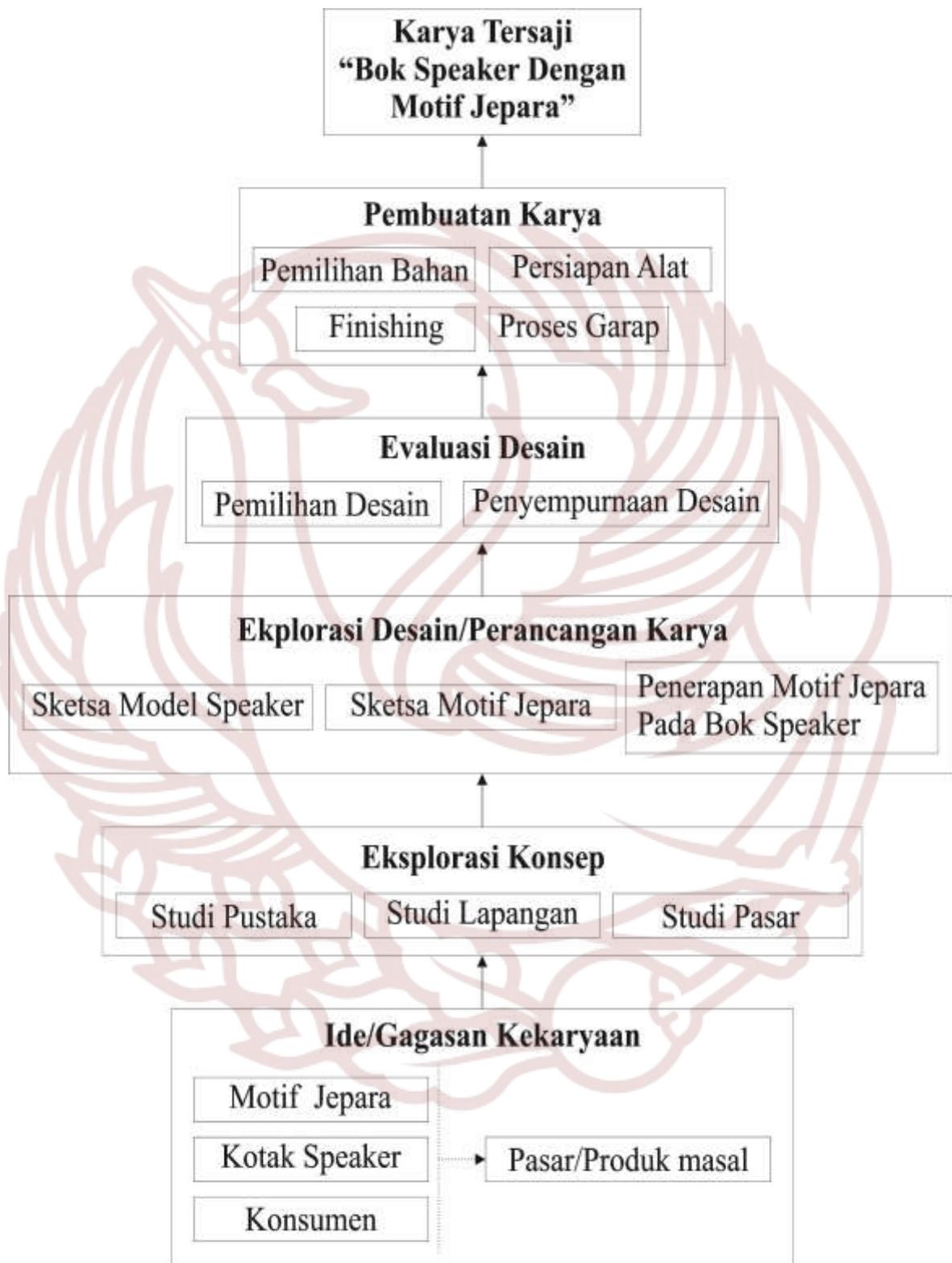
fungsional telah dipenuhi, karya tersebut telah siap diproduksi dan dilepas ke masyarakat.²³

Ulasan tersebut merupakan penjelasan mengenai metode bagaimana dalam menciptakan karya yang berisi beberapa penjelasan serta langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam penciptaan karya. Metode serta langkah tersebut digunakan dalam proses penciptaan karya tugas akhir ini dengan harapan dalam pelaksanaan penciptaan tugas akhir dapat berjalan secara urut dan terstruktur, serta diharapkan dapat menjadi pedoman dalam penciptaan tugas akhir ini. Sehingga mampu menghasilkan karya yang maksimal.

Dari metode tersebut terciptalah skema penciptaan sebagai berikut:



²³ SP. Gustami, *Butir-butir Mutiara Estetika timur, Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, (Yogyakarta: PRASISTA), 2007: 332.



Bagan 1
Skema Penciptaan Karya

J. Sistematika Penulisan

Deskripsi sebagai penghantar karya yang memuat segala sesuatu mengenai proses pembuatan karya tugas akhir ini disusun sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang penciptaan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, tinjauan pustaka, originalitas penciptaan, metode penciptaan, pendekatan penciptaan, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan penciptaan

Bab ini membahas tentang pengertian motif Jepara, tinjauan tentang ruang lingkup motif Jepara, dan *box speaker*.

Bab III Visualisasi karya

Bab ini berisi tentang eksplorasi penciptaan, pra perancangan, perwujudan karya, sampai wujud karya jadi.

Bab IV Kalkulasi Biaya

Bab ini berisi tentang ulasan karya serta rekapitulasi biaya pengerjaan karya.

Bab V Penutup

Penutup berisi tentang kesimpulan, kritik dan saran.

BAB II

LANDASAN PENCIPTAAN

Penciptaan sebuah karya merupakan sebuah pengendapan pemikiran serta ide kreatif seseorang untuk memenuhi sebuah kepuasan batin. Selain itu menciptakan sebuah karya ada pula dalam rangka untuk memenuhi kebutuhan ekonomi. Membuat sebuah karya ada beberapa hal yang harus dipahami terlebih dahulu yaitu sebuah landasan penciptaan di dalam sebuah karya tersebut. Oleh sebab itu pencipta karya tugas akhir ini terdapat beberapa hal yang perlu dimengerti antaranya sebagai berikut.

A. Ruang Lingkup *Speaker*

Dewasa ini, teknologi semakin canggih dan perabot rumah tangga pun semakin beraneka ragam. Terlebih dengan masyarakat yang memiliki ekonomi menengah ke atas berlomba-lomba untuk membeli perabot rumah tangga yang canggih, meskipun dengan harga yang tinggi. Sebagian masyarakat melakukan hal seperti itu hanya untuk pamer, tapi tidak sedikit pula masyarakat yang menggunakan perabot rumah tangga seperti contoh *speaker* aktif untuk keperluan mereka sendiri. Berdasarkan hasil observasi penulis pada toko elektronik (Joga Elektronik) yang berada di Solo, secara umum *box (cassing) speaker* terbuat dari kayu olahan (*MDF*) dan berbentuk balok, persegi serta adapula *box speaker* yang terbuat dari plastik dan berbentuk futuristik dan *box*-nya polos. Dewasa ini *speaker*

sudah banyak sekali kagunaanya mulai dari *speaker* ponsel (HP) sampai *speaker* untuk panggung.

Kebanyakan para pengunjung yang membeli produk *speaker* di Joga Elektronik berasal dari kalangan menengah atas, hal tersebut terjadi karena mengingat harganya yang tergolong tinggi, akan tetapi hal itu berbanding lurus dengan suara yang dihasilkan oleh *speaker* tersebut. Akan tetapi hal tersebut sangat disayangkan bila dilihat dari sudut pandang mahasiswa kriya, mengingat *speaker* yang sudah menghasilkan suara bagus tetapi desain boknya tergolong sederhana hanya polos dan hanya menitik beratkan pada fungsinya saja.

Speaker merupakan produk elektronika yang secara umum berfungsi sebagai penguat suara. Setiap jenis *speaker* ditentukan berdasarkan bentuk, fungsi dan lingkup penempatannya. Tak jarang *speaker* ada juga yang ditempel di tembok-tembok dan ada pula yang diletakkan di meja dan di lantai.

Dalam perkembangannya *speaker* yang memiliki fungsi dan banyak dibuat dengan berbagai bentuk dan ukuran yang bervariasi, di antaranya bentuk *speaker* yang digunakan untuk perangkat komputer yang memiliki dimensi kecil, ada juga yang digunakan untuk *home theater*, bahkan ada juga yang lebih besar ukurannya untuk *speaker* panggung, hal tersebut menyesuaikan kebutuhan. Selain itu juga ada orang yang memiliki *speaker* tersebut untuk kepuasan tersendiri.

Beberapa contoh *box speaker* ini berbentuk balok yang mempunyai ukuran berbeda-beda dengan menggunakan bahan kayu *MDF* yang dilapisi stiker dan plastik. Hiasan yang berada di kotaknya hanya sekedar garis polos, stiker dengan motif serat kayu dan tidak ada sentuhan ornamen.

Berikut adalah contoh dari *box speaker* hasil pengamatan pada toko Joga

Elektronik yang telah diuraikan tersebut antara lain:



Gambar 3

Speaker home theater

Bentuk balok, bahanya terbuat dari kayu *MDF* yang dilapisi stiker hitam polos dan ada aksesoris silver pada bagian muka.

(Foto: Ikhwan S, 20 Desember 2016)



Gambar 4

Speaker home theater

Berukuran kecil, bodi terbuat dari plastik dan berwarna hitam polos

(Foto: Ikhwan S, 20 Desember 2016)



Gambar 5
Speaker aktif box biasa
Warna hitam polos
(Foto: Ikhwan S, 20 Desember 2016)



Gambar 6
Speaker aktif
Hitam ada aksen warna coklat
(Foto: Ikhwan S, 20 Desember 2016)

B. Ruang Lingkup Motif Jepara

Ragam hias Jepara hadir sebagai salah satu media untuk mencirikan suatu motif daerah. Ragam hias biasa digunakan sebagai elemen penghias benda, karena ragam hias itu sendiri sebagai suatu bentuk visual yang berkaitan erat dengan kesenirupaan. Secara umum ragam hias sama halnya dengan ornamen karena sama-sama berkaitan dengan keindahan.

Ragam hias memiliki beberapa jenis atau dikelompokkan dalam beberapa macam antara lain ragam hias geometris, ragam hias tumbuh-tumbuhan, ragam hias makhluk hidup dan ragam hias dekoratif. Ragam hias itu berperan sebagai media untuk mempercantik atau menganggunkan suatu karya.²⁴

Syarif dalam Hadi Priyanto pada bukunya *Mozaik Seni Ukir Jepara* memaparkan makna ukiran Jepara secara filosofis sebagai berikut:

Secara makna, ukiran Jepara bersifat penyesuaian (akomodatif) untuk menjaga keterpaduan, keseimbangan, dan keselarasan dalam kehidupan. Ukiran juga merupakan manifestasi dari sebuah sikap yang menunjukkan kepribadian sehingga ukiran di daerah pesisir sifatnya lebih terbuka. Seperti diketahui bahwa orang Jawa yang religius dan mistis selalu mengaitkan berbagai hal kehidupan dengan tuhan yang bersifat rohaniah, menghormati roh nenek moyang leluhurnya, serta kepercayaan yang tidak tampak dalam orang Jawa, maka digambarkanlah simbol-simbol.

Islam adalah agama yang struktural, memiliki ajaran-ajaran yang harus ditaati oleh pemeluknya (ditentukan oleh aturan Tuhan) yang mengatur secara pasti kehidupan manusia, baik secara perorangan maupun sebagai anggota masyarakat.

Oleh karenanya, Islam memiliki pola komposisi yang simetris, bentuk motif-motif dan penempatannya yang terukur (geometris) dan arah gerak ukiran yang pasti, mencerminkan adanya sesuatu keteraturan dan kepastian yang sejalan dengan landasan pola pikir yang tumbuh di dalam masyarakat. Perkembangan yang demikian mempunyai pengaruh yang kuat terhadap gaya ukir Jepara.

²⁴ Soegeng Toekio M, *Mengenal Ragam Hias Indonesia*, (Bandung: Angkasa), 1987: 10.

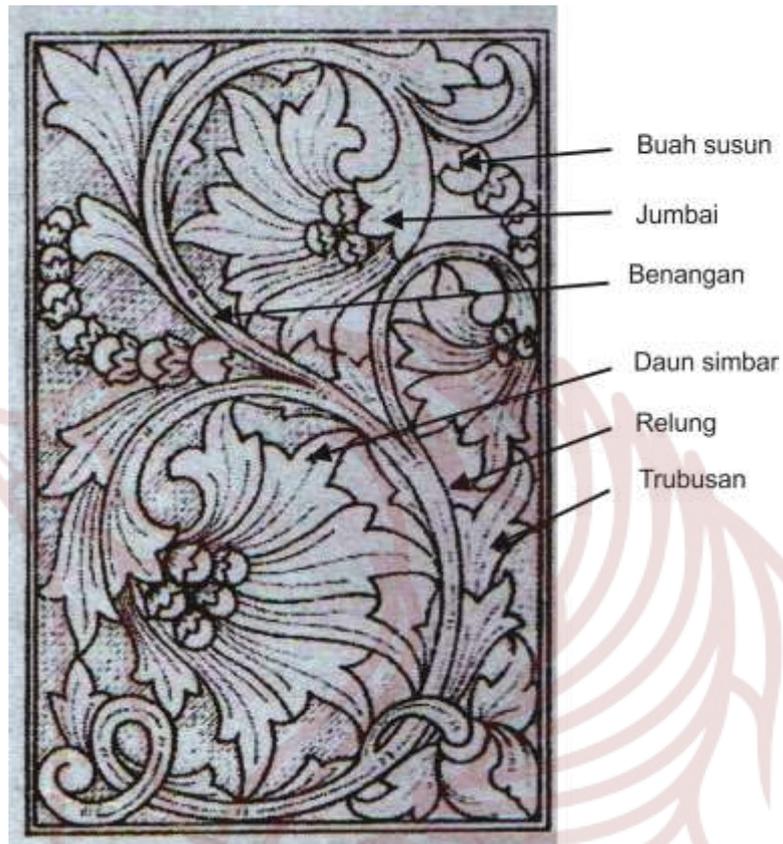
Syarif dalam Hadi Priyanto juga menambahkan bahwa cahaya merupakan simbol kehadiran Tuhan. Identifikasi cahaya dengan prinsip spiritual yang sekaligus membentuk, mengatur, dan membebaskan ini merupakan faktor karya seni islam. Maka akan menjadi logis apabila ukiran-ukiran Jepara sebagai sentra daerah islam, benangan-benangan dalam daun seperti berbentuk memancarkan garis cahaya yang menyebar kesegala arah.²⁵

Motif Jepara merupakan salah satu jenis ragam hias yang ada di Nusantara. Ragam hias tersebut hadir sebagai salah satu media ungkap perasaan yang di ungkapkan dalam bentuk visual. Seni ukir kayu memiliki banyak bentuk dan jenis. Keindahan pada ukiran kayu terletak pada ragam hias yang terdapat di dalamnya. Para pencipta ragam hias pada zaman dahulu tidak hanya menciptakan sesuatu yang indah saja. Mereka juga memberi makna atau arti yang erat dengan falsafah hidup yang mereka hayati pada karya tersebut.

Motif Jepara kebanyakan digunakan pada karya panel, almari, kursi dan barang mebel lainnya. Seiring perkembangan ilmu pengetahuan serta daya kreativitas memunculkan sebuah ide baru menciptakan sebuah inovasi baru dari motif ukiran. Dalam hal ini motif yang dikembangkan adalah motif Jepara yang di terapkan atau sebagai ide pembuatan *box speaker* dengan beberapa alternatif bentuk serta kegunaan yang berbeda.

Motif Jepara tersebut diolah dan dipadukan dengan bentuk berupa *box speaker* dengan melakukan stilasi untuk mencapai bentuk yang diinginkan dan berfungsi sebagai *box speaker* sekaligus benda hias pada ruangan keluarga dan ruang kerja.

²⁵ Hadi Priyanto, *Mozaik Seni Ukir Jepara*, (Semarang: Surya ofset), 2013: 106-108.



Gambar 7
Motif Jebara

(Sumber: Aryo Sunaryo; scan, Ikhwan S, 6 Desember 2017)

Motif Jebara merupakan stilasi dari bentuk tumbuhan menjalar. Ada beberapa bentuk khas yang terdapat pada tumbuhan menjalar, antara lain tangkainya kecil memanjang, daunnya lebar, dan ujung daunnya runcing. Bentuk tersebut diterapkan dan distilasi pada motif ukir Jebara, sehingga nampak pada unsur - unsur motif ukir Jebara terdiri dari :

1. Tangkai Relung

Tangkai relung ragam hias Jepara berbentuk panjang dan melingkar. Ukiran tangkai relun penampangnya berbentuk segitiga.

2. Simbar

Simbar adalah daun yang terbuka seperti kipas. Lebar dan membentuk irama yang dinamis. Pada setiap pangkal daun simbar biasanya ke luar buah tiga sampai lima biji (disebut buah wuni). Setiap ujung daun motif Jepara berbentuk runcing.

3. Trubusan

Trubusan dalam motif Jepara ada dua macam:

- a. Trubusan yang ke luar dari sepanjang relung, yaitu yang berbentuk daun.
- b. Trubusan yang ke luar dari ruas atau cabang, yaitu yang berbentuk buah susun.

C. Tinjauan Visual Karya

Motif Jepara merupakan ide dasar pembuatan karya tugas akhir ini. Karya yang dihasilkan dari ide dasar tersebut berupa benda yang memiliki fungsi praktis sebagai pengeras suara sekaligus sebagai elemen hias pada sebuah ruangan. Proses perwujudan karya dilakukan melalui pencarian bentuk dengan stilasi dari motif Jepara menjadi penghias dan bentuk *box speaker* yang diinginkan. Stilasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek atau benda yang digambar, yaitu menggayakan setiap kontur

pada objek atau benda tersebut. Deformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki.²⁶ Motif Jepara memiliki beberapa bagian antara lain, relung, jumbai, benangan, simbar, pecahan, dan trubusan. Dari bentuk bagian-bagian motif tersebut diciptakan beberapa buah model *box speaker* dengan satu simbar dua trubusan, satu simbar dengan satu trubusan, dan satu buah berbentuk bulat serta di dalamnya terdapat ornamen hias yang juga penciptaanya mengacu pada gambar motif Jepara.

Gambar motif Jepara kemudian diaplikasikan dalam bentuk tiga dimensi serta memiliki kegunaan yang berbeda dari fungsi yang sudah ada sebelumnya, namun tidak menghilangkan bentuk dasarnya. Ditinjau dari bentuk *box speaker* yang dihasilkan beberapa bentuk baru telah lahir untuk memperkaya desain-desain *box speaker*. Karya *box speaker* dengan satu jumbai dua trubusan (satu jumbai besar terletak di tengah dan dua trubusan berada di antara jumbai besar), bentuk ini telah mengalami stilasi dari bentuk sebelumnya dua dimensi kemudian menjadi tiga dimensi dan memiliki ruang (*volume*). Selain itu pada bagian permukaan depan, kanan, dan kiri terdapat ukiran motif Jepara untuk memperindah bentuk. Untuk karya yang lainnya bentuknya juga mengacu dari motif Jepara, dengan adanya berbagai macam stilasi sehingga memunculkan beberapa variasi bentuk.

²⁶ Darsono Soni Kartika, *Pengantar Estetika*, (Bandung: Rekayasa Sains), 2004: 103.

Proses pembuatan bentuk *box speaker* dimulai dari pembuatan sket yang mengacu pada bentuk dasar motif Jepara. motif Jepara memiliki bagian-bagian yang indah kemudian melalui proses deformasi diambil bentuk jumbai, trubusan, dan buah untuk disusun serta dilakukan stilasi untuk mendapatkan desain *box speaker* yang diinginkan.

Karya yang pertama dari bentuk simbar, trubusan, dan buah kemudian disusun dan distilasi dengan memberikan sentuhan ukiran pada bagian muka dan samping kanan kirinya. Karya yang kedua mengambil dari bentuk simbar dan trubusan yang mencirikan motif Jepara, karya yang kedua ini berukuran lebih kecil dari karya yang pertama dan juga sentuhan ornamen pada bagian muka, kanan, dan kiri. Satu karya di atas terdiri dari dua karya kecuali buah. Proses *box speaker* tersebut berawal dari bentuk simbar, trubusan, dan buah kemudian diolah menjadi *box speaker* dengan berbagai alternatif bentuk sehingga memunculkan sket bentuk yang bervariasi.

Proses tersebut menghasilkan beberapa sket alternatif yang kemudian dipilih beberapa bentuk untuk divisualisasikan ke dalam sebuah karya tiga dimensi. Hal ini dilakukan sebagai salah satu cara dalam menciptakan inovasi baru dalam dunia industri.

BAB III

PROSES PENCIPTAAN KARYA

Sebuah karya seni merupakan hasil dari sebuah pemikiran dan kreativitas serta ekspresi dari diri seorang seniman. Ekspresi merupakan suatu realitas yang perkembangannya sejalan dengan perubahan kondisi dan situasi masyarakat, selaras dengan perkembangan zaman dan ikatan kebudayaan. Proses penciptaan karya seni melalui beberapa tahapan yang dilalui sehingga tercipta sebuah karya sesuai dengan konsep yang diinginkan.

A. Eksplorasi Penciptaan Karya

Penciptaan karya seni kriya tentunya melalui berbagai proses tahapan demi terciptanya karya yang bernilai. Eksplorasi menjadi tahapan awal dalam menggali berbagai objek kekaryaannya guna mewujudkan gagasan penciptaan karya. Eksplorasi merupakan penjelajahan lapangan yang bertujuan untuk mendapatkan lebih banyak pengetahuan tentang keadaan.²⁷ Daya sensitifitas dan kreatifitas menjadi persyaratan yang harus dimiliki seorang kriyawan guna mengungkap gagasan yang bersumber dari pengetahuan, pengalaman, fenomena, dan penguasaan teknik. Oleh sebab itu tahap eksplorasi menjadi tahapan penting dalam mengoptimalkan penyampaian muatan pesan dalam bahasa rupa karya seni. Hal ini senada dengan ungkapan Soegeng Toekio bahwa:

“karya seni sebagai bagian dari curah ide, pikir, dan juga gagasan serta adanya gejolak jiwa yang dituangkan ke dalam bahasa rupa. Karya rupa semacam itu

²⁷ Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Ketiga* (Jakarta: Balai Pustaka Departemen Pendidikan Nasional), 2001, 209.

mepunyai arti saat diletakkan pada suatu sistem yang menjadi bahan cerapan. Dalam kaitan inilah suatu karya seni menjadi alat atau media komunikatif yang dapat diterima pihak lain sebagai kebutuhan pengayaan pengalaman jiwanya”.²⁸

Salah satu akibat dari eksplorasi suatu objek akan berdampak pada sebuah bentuk yang dihasilkan. Totalitas pada karya seni, bentuk merupakan organisasi atau suatu kesatuan komposisi dari unsur-unsur pendukungnya. Kreativitas menyiratkan kebaruan, akan tetapi kreativitas sering kali juga berkaitan dengan perbaikan produk-produk lama dengan penciptaan sesuatu yang baru. Kreativitas kadangkala muncul secara cepat dan kadangkala muncul belakangan dan berjalan rumit.

Ekspresi dalam seni hadir melalui serangkaian proses, baik yang bersifat cepat secara emosional maupun melalui berbagai pertimbangan dan pemikiran intelektualistik dalam penciptaannya. Salah satu dari proses penciptaan itu melingkupi berbagai persoalan teknik dalam perwujudan gagasan, pikiran, fantasi, imajinasi maupun emosi subjektif seniman. Seni merupakan aktifitas mencipta yang di dalamnya mempersyaratkan penguasaan bahan, dalam hal ini media maupun teknik garap.²⁹ Teknik, keberadaannya mutlak dipersyaratkan dalam proses penciptaan karya seni, karena tanpa teknik, ide, pikiran, renungan, di khayalkan seniman akan tetap tinggal ide dan tidak membekas bagi orang lain.

Penciptaan karya tugas akhir ini terinspirasi dari motif Jepara dengan kreativitas diolah menjadi bentuk dan hiasan *box speaker*. Aplikasi bahan yang digunakan dalam pembuatan karya ini menggunakan kayu jati dengan teknik pengerjaan konstruksi pertukangan kayu dan teknik tatah relief (ukir dalam) dan ukir tembus.

²⁸ Soegeng Toekio, *Ghorakriya* (Surakarta: STSI Press) 2001, 14.

²⁹ Guntur, *Teba Kriya*, (Surakarta: ISI Press Solo), 2011, 46, 47.

Pada bagian muka *box speaker* diberi hiasan ukiran motif Jepara yang ditempel. Pada bagian sisi *box speaker* diberi hiasan ukiran dengan teknik ukir relief dan ukir dasaran (lemahan), dan diharapkan akan menambah daya tarik dan keunikan tersendiri bagi karya ini. Sebagai alternatif *finishing* yang dipilih dan diterapkan adalah politur. Karya tugas akhir ini tidak hanya mementingkan dari segi fungsinya saja akan tetapi juga dinilai dari segi estetikanya karena disamping sebagai pengeras suara juga difungsikan sebagai elemen hias pada suatu ruangan.

Motif Jepara secara umum dipakai sebagai motif atau elemen hias pada mebel, terkadang juga dimunculkan sebagai salah satu alternatif motif hias yang diterapkan pada kain. Pada pembuatan karya ini mengaplikasikan motif Jepara sebagai elemen hias pada *box speaker* dengan menambah elemen estetik lainnya. *Box speaker* yang dibuat sebanyak dua set dengan model dan bentuk yang berbeda sesuai dengan fungsinya masing-masing.

Agar menambah keindahan dan perbendaharaan bentuk *box speaker* maka dibuatlah bentuk-bentuk *box speaker* yang lain dari yang sudah ada di pasaran. Dari segi fungsi dan komposisinya *box speaker* ini masih mengacu pada *box speaker* yang sudah ada di pasaran hanya bentuknya yang dirancang berbeda yang bertujuan untuk menambah daya tarik dan menambah nilai estetik pada *box speaker* tersebut.

B. Proses Pra Perancangan

Sesuai dengan pendekatan yang penulis gunakan maka dapat digambarkan sebagai berikut; penciptaan karya dengan tema “Penciptaan *Box Speaker* Dengan Motif Jepara” menggunakan bagian-bagian atau elemen motif Jepara sebagai ide dasar bentuk *box speaker* yang akan diciptakan dengan mengolah daun simbar, daun trubusan, dan buah susun dari motif Jepara, kemudian diolah menjadi bentuk *box speaker* yang dengan melalui proses stilasi terlebih dahulu dan dibuatkan sket-sket alternatif guna untuk menemukan bentuk yang sesuai dengan tema penciptaan ini. Penciptaan karya tugas akhir penulis selain untuk memenuhi salah satu syarat sebagai sarjana-1 juga bertujuan untuk memperkenalkan dan ikut andil dalam melestarikan budaya lokal Jepara supaya lebih dikenal khalayak umum dan kalangan mahasiswa, khususnya mahasiswa dan masyarakat Jepara bahwa motif Jepara dapat diolah menjadi karya yang sangat luar biasa bila digarap dengan serius. Penciptaan karya ini berawal dari kegelisahan penulis bahwa pemuda Jepara sekarang sudah jarang yang mau *nguri-uri* budayanya khususnya seni ukir, dan lebih memilih untuk bekerja di pabrik daripada mengukir. Berawal dari itulah penulis menciptakan karya *box speaker* dengan motif Jepara sebagai tugas akhir penulis, dan muncullah karya tersebut yang bisa dinikmati dari segi pandangan dan juga pendengaran.

Karya ini mengaplikasikan motif Jepara kedalam sebuah *box speaker* menggunakan teknik tatah ukir kayu dan pertukangan kayu untuk konstruksi kerangka *box speaker*. Bahan utama menggunakan kayu jati sebagai media ukir dan kerangka.

Proses awal yang dilakukan dalam pembuatan karya dimulai dengan membuat sebuah gambar atau desain awal yang bisa disebut dengan sket. Proses dari perwujudan sebuah gambar sket diperoleh dari pengalaman, observasi, tinjauan visual serta pengendapan dari sebuah tema. Sket dalam seni diartikan sebagai suatu kerangka atau pola benda-benda yang dibuat seperti bangunan atau dekorasi, sedangkan kedua diartikan sebagai elemen atau yang membentuk suatu karya seni. Sedangkan dalam bidang kriya, desain, arsitektur, dan bidang yang lain, sket dipandang sebagai karya yang belum sempurna. Artinya, sket merupakan salah satu tahap objektivitas lain yang dilakukan bertujuan untuk merealisasikannya.³⁰

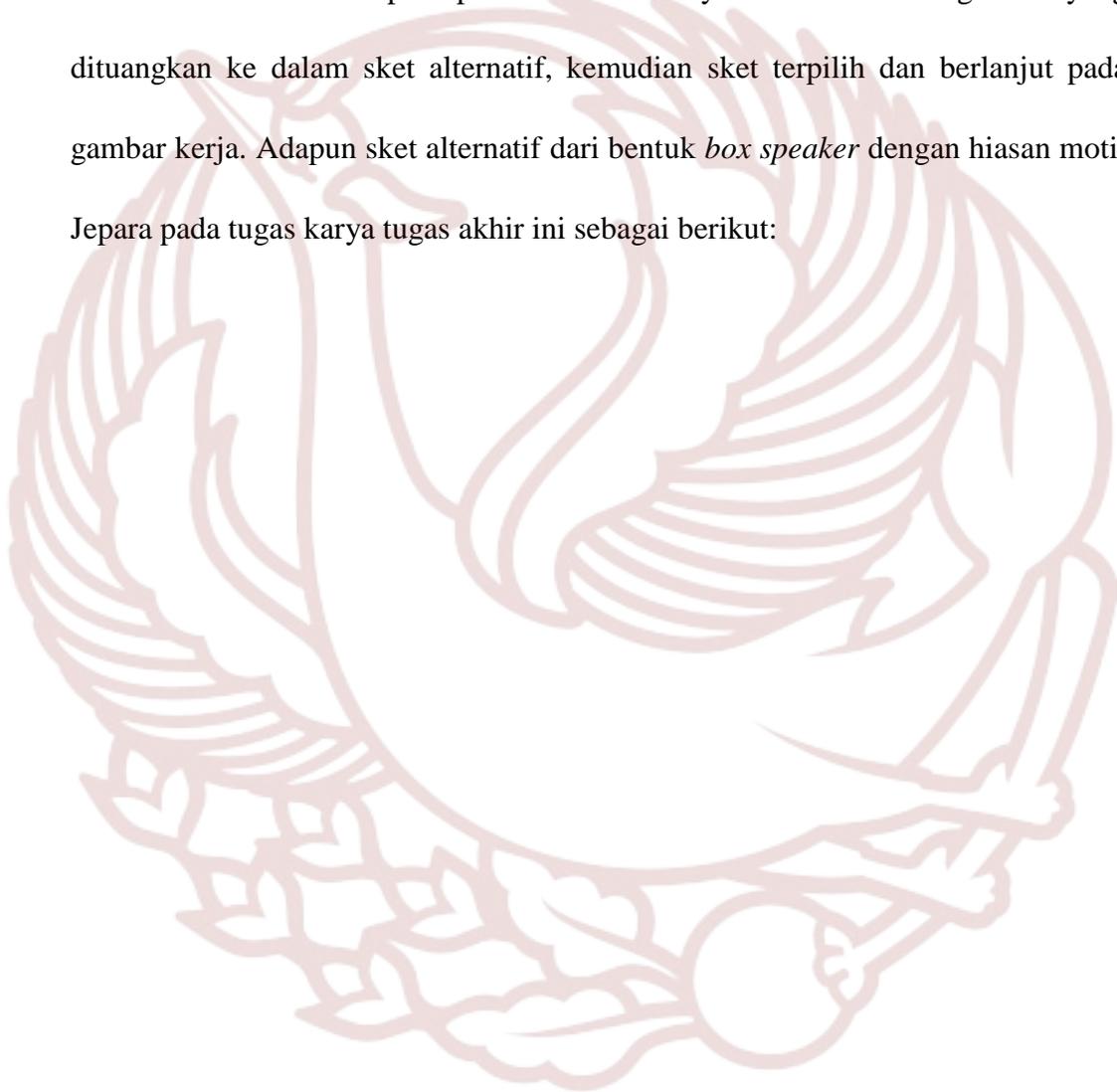
Peranan penting sket adalah sebagai tahap objektivitas ide. Sket menjadi embrio yang menentukan produk atau kreasi yang hendak diciptakan. Sket pada suatu saat menjadi panduan dalam merealisasikan karya yang diinginkan, sehingga dalam konteks tersebut, sket bukan tujuan akhir dalam proses kreasi, melainkan proses antara dari sejumlah langkah dalam proses produksi. Kedudukan penting lain dari membuat sket adalah pencarian sejumlah ide yang memungkinkan seseorang melakukan gubahan terhadap produk-produk yang kreatif dan inovatif.

Oleh karena sket bukan merupakan tujuan akhir dari proses kreasi yang harus dilalui maka untuk merealisasikan ke dalam karya yang sesungguhnya masih dibutuhkan tahapan yang lainnya. Tahapan lain yang dimaksudkan adalah merancang, membuat gambar kerja, serta mewujudkan ke dalam produk yang sesungguhnya yang nantinya dapat disuguhkan kepada penikmat atau pengamat

³⁰ Guntur, *Teba Kriya*, (Surakarta: ISI Press Solo), 2011, 88.

kesenian, dalam proses perancangan, perwujudan, dan sampai pada penyajian membutuhkan unsur-unsur yang harus dipenuhi guna untuk mendukung penampilan karya antara lain; bakat, ketrampilan, dan sarana atau media.

Pertama-tama dalam penciptaan sebuah karya dilatar belakangi ide yang dituangkan ke dalam sket alternatif, kemudian sket terpilih dan berlanjut pada gambar kerja. Adapun sket alternatif dari bentuk *box speaker* dengan hiasan motif Jepara pada tugas karya tugas akhir ini sebagai berikut:





Gambar 8
Sket alternatif *box speaker home theater 1*
(Scan: Ikhwan S, 4 Maret 2017)

Sket ini konsepnya diambil dari potongan gambar daun simbar yang terdapat pada motif Jepara, daun simbar ini berada di tengah.

Gambar pada samping kanan dan kiri merupakan daun trubusan yang berada pada motif Jepara.



Gambar 9
Sket alternatif *box speaker home theater 2*
(Scan: Ikhwan S, 4 Maret 2017)

Sket ini konsepnya diambil dari bentuk alat musik rebab yang sudah melalui proses stilasi. Terdapat tiga *speaker* dalam satu kotak untuk penguat suara.



Gambar 10
Sket alternatif *box speaker home theater 3*
(Scan: Ikhwan S, 4 Maret 2017)

Sket ini konsepnya diambil dari potongan bentuk warangka keris yang telah dipotong



Gambar 11
Sket alternatif *box speaker home theater 4*
(Scan: Ikhwan S, 4 Maret 2017)

Sket berikut konsepnya futuristik, dengan bentuk *box* melengkung ke belakang, mempunyai penyangga lebih tinggi.



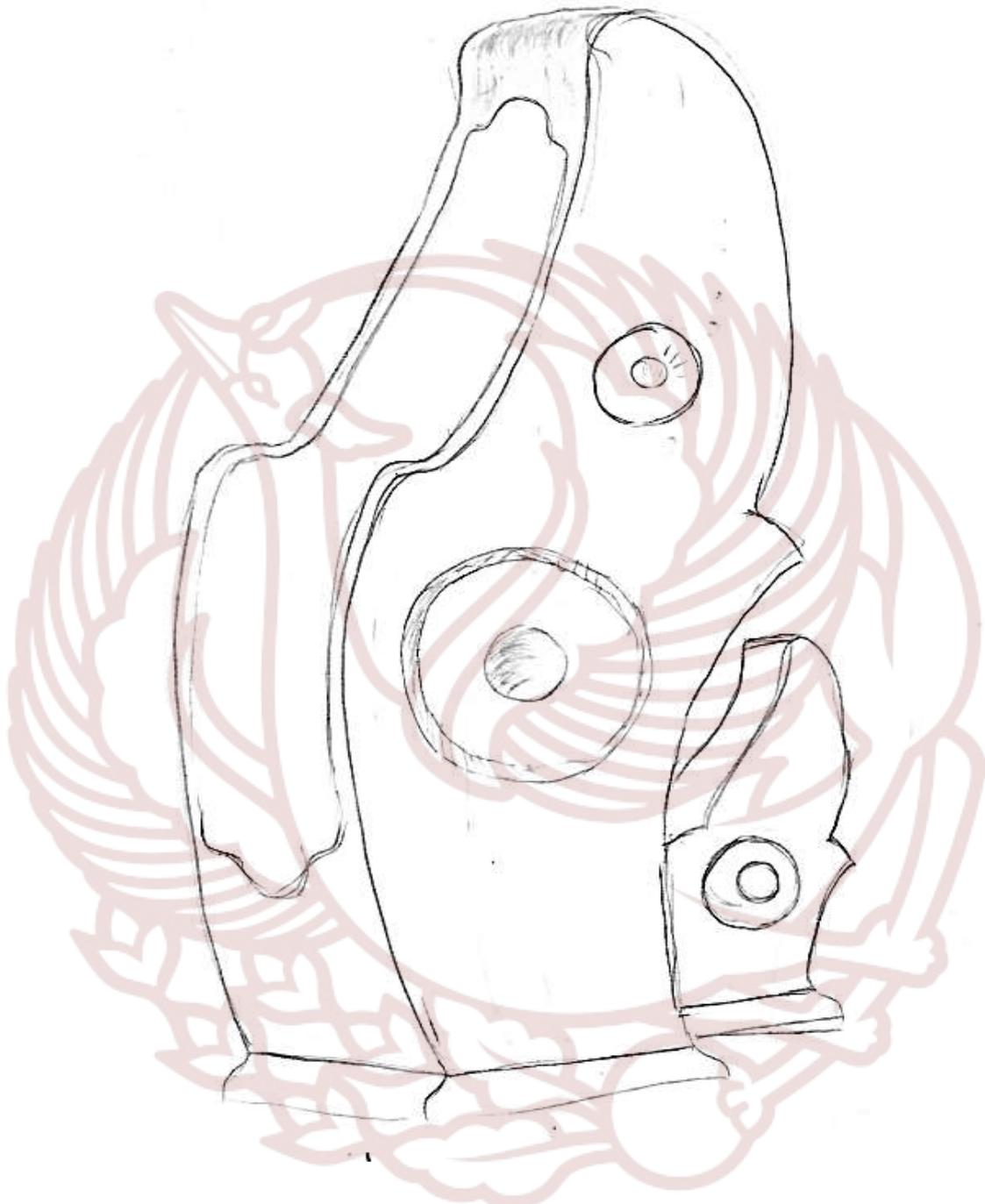
Gambar 12
Sket alternatif *box speaker home theater 5*
(Scan: Ikhwan S, 4 Maret 2017)

Sket ini konsepnya diambil dari bentuk keris yang sudah melalui gubahan-gubahan.



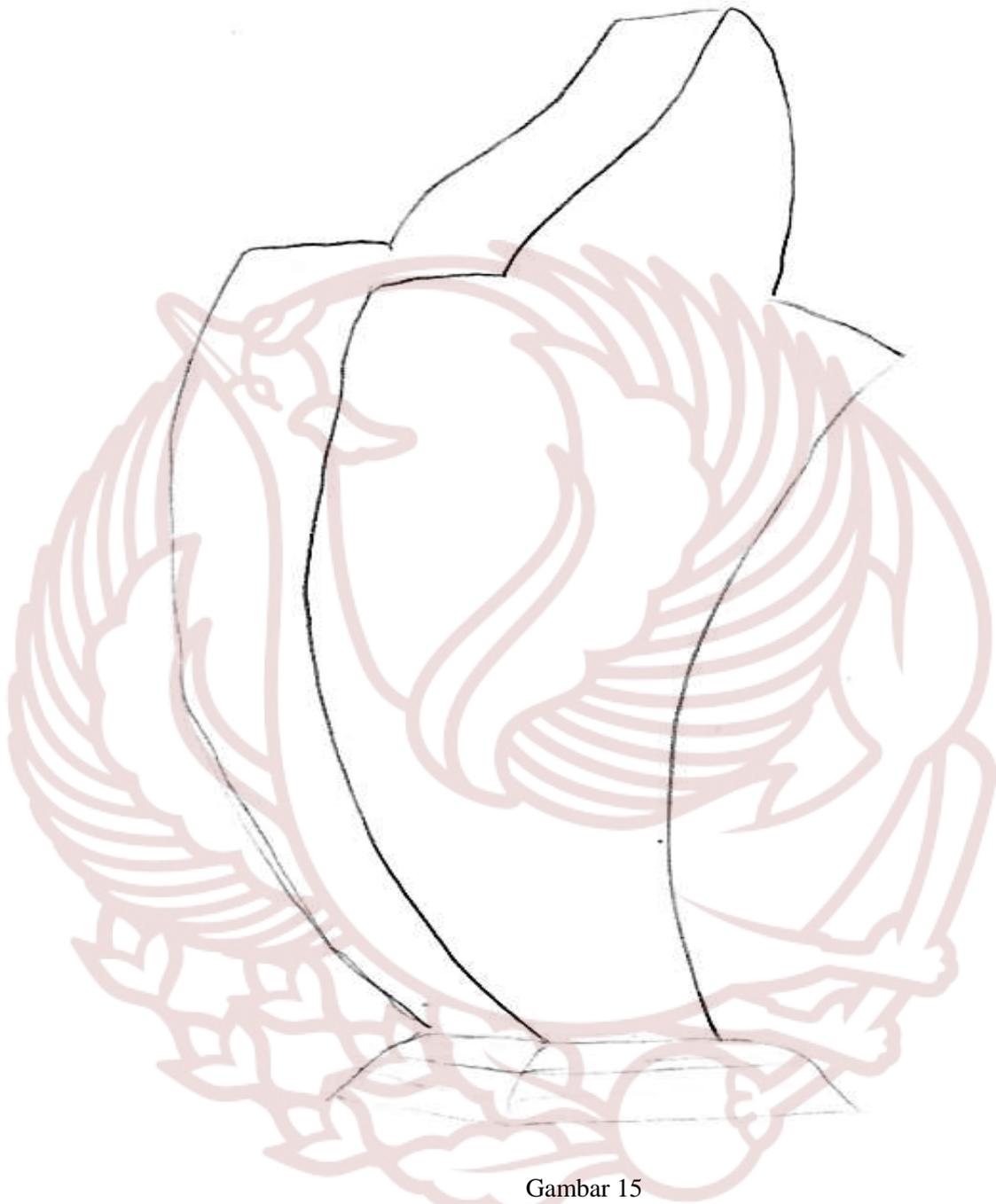
Gambar 13
Sket alternatif *box speaker home theater 6*
(Scan: Ikhwan S, 4 Maret 2017)

Sket ini konsepnya diambil dari potongan gambar daun simbar yang terdapat pada motif Jepara.



Gambar 14
Sket alternatif *box speaker* untuk komputer 1
(Scan: Ikhwan S, 4 Maret 2017)

Sket ini konsepnya diambil dari potongan gambar daun simbar yang terdapat pada motif Jepara yang besar dan yang kecil trubusan.



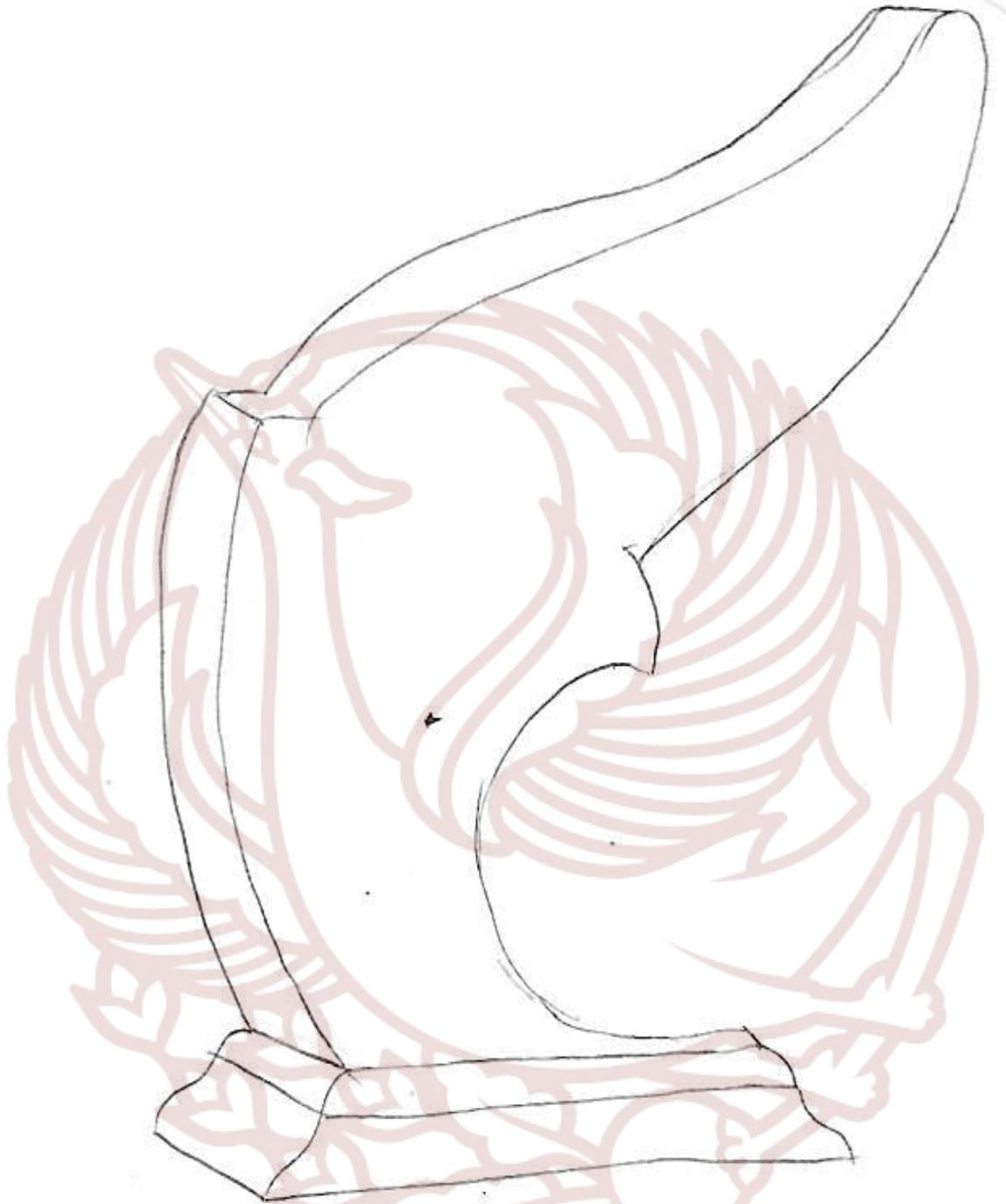
Gambar 15
Sket alternatif *box speaker* untuk komputer 2
(Scan: Ikhwan S, 4 Maret 2017)

Sket ini konsepnya diambil dari potongan gambar daun trubusan yang terdapat pada motif Jepara.



Gambar 16
Sket alternatif *box speaker* untuk komputer 3
(Scan: Ikhwan S, 4 Maret 2017)

Sket ini konsepnya diambil dari potongan bentuk kerangka alat musik rebab.



Gambar 17
Sket alternatif *box speaker* untuk komputer 4
(Scan: Ikhwan S, 4 Maret 2017)

Sket ini konsepnya diambil dari potongan gambar jumbai yang terdapat pada motif Jepara yang berada pada pangkal daun simbar.



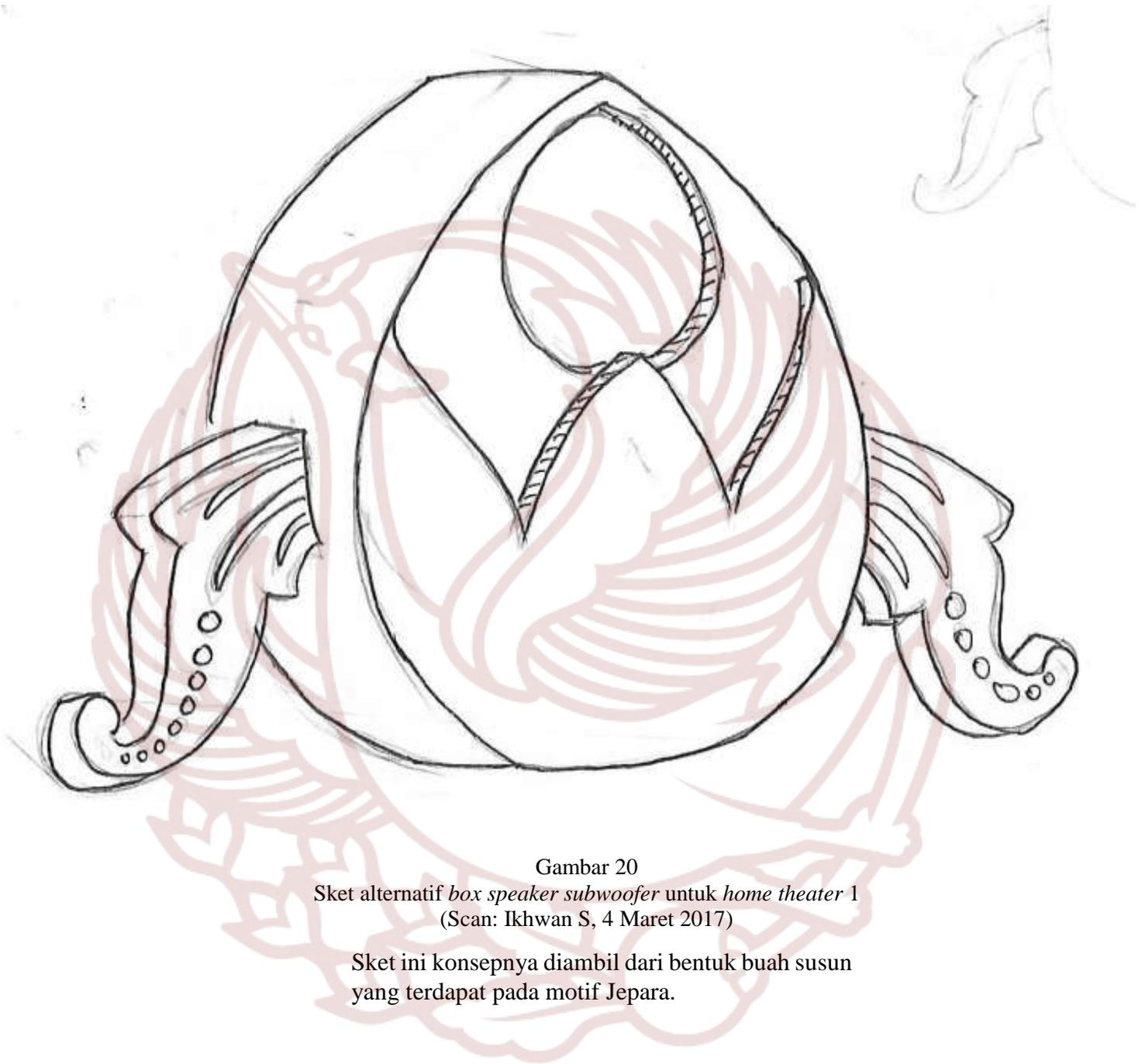
Gambar 18
Sket alternatif *box speaker* untuk komputer 5
(Scan: Ikhwan S, 4 Maret 2017)

Sket ini konsepnya diambil dari bentuk alat musik rebab yang sudah melalui proses stilasi. Terdapat tiga speaker dalam satu kotak untuk penguat suara.



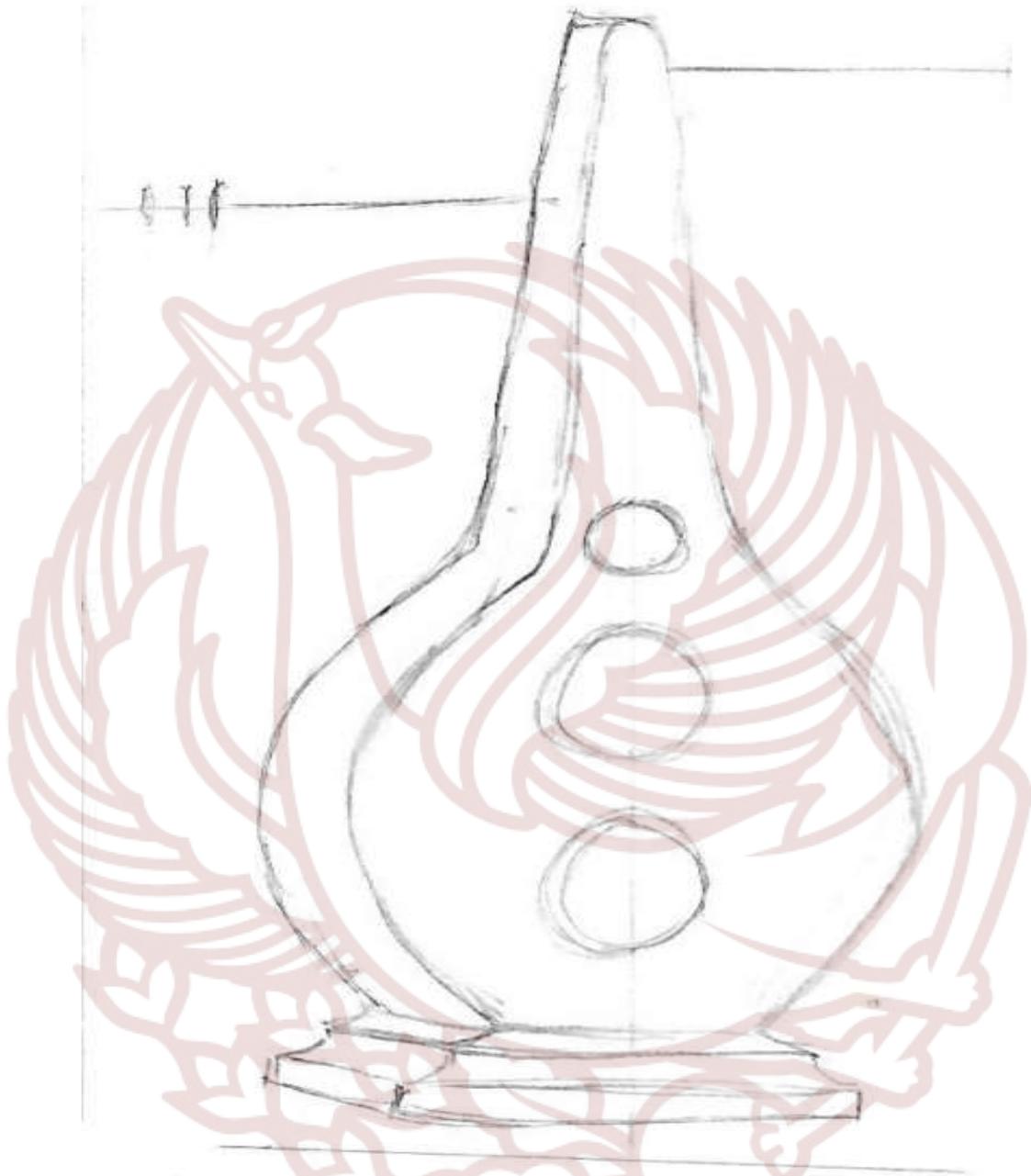
Gambar 19
Sket alternatif *box speaker* untuk komputer 6
(Scan: Ikhwan S, 4 Maret 2017)

Sket ini konsepnya diambil dari bentuk dasar keris.
Terdapat tiga *speaker* dalam satu *box* untuk pengeras
suara.



Gambar 20
Sket alternatif *box speaker subwoofer* untuk *home theater 1*
(Scan: Ikhwan S, 4 Maret 2017)

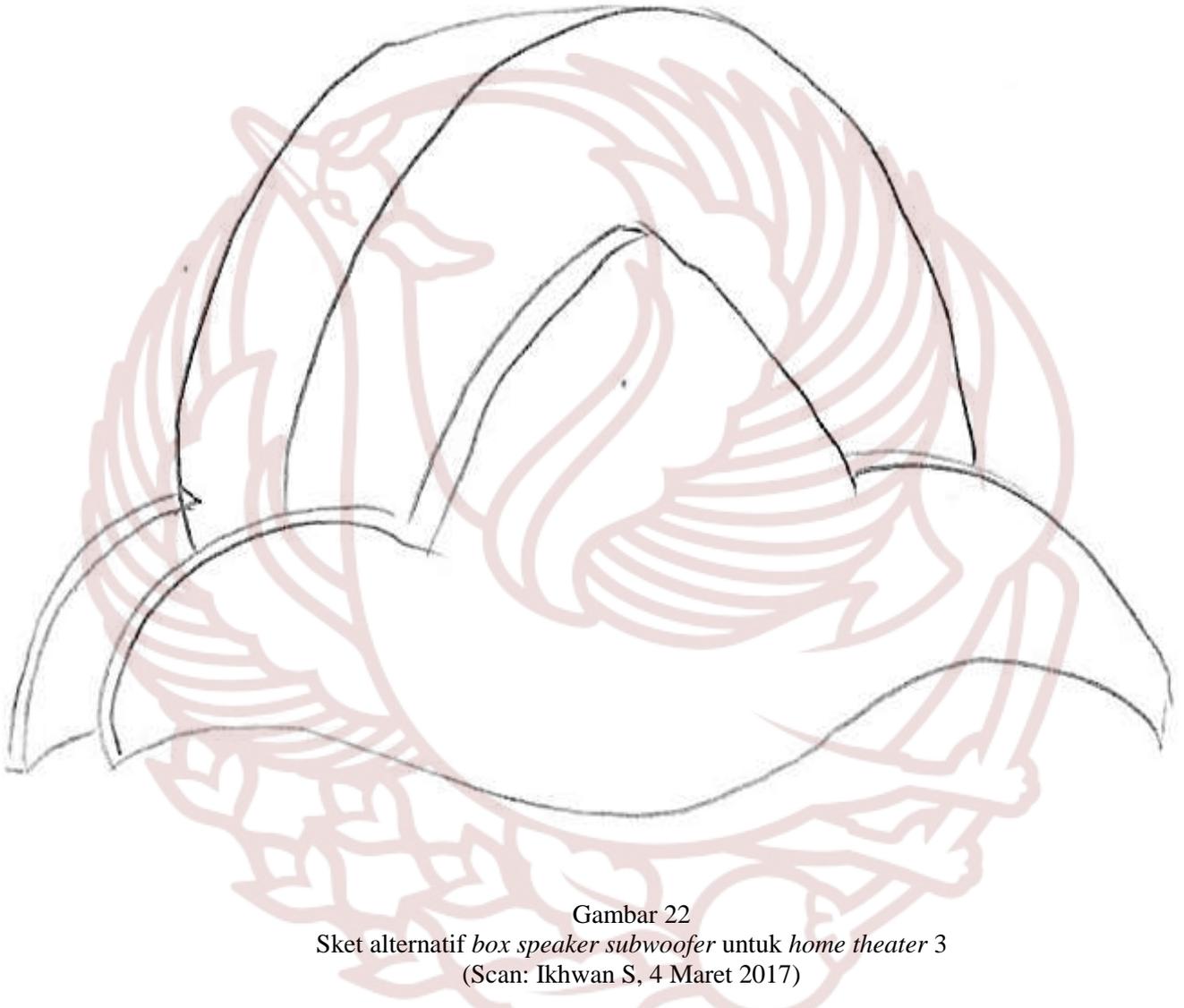
Sket ini konsepnya diambil dari bentuk buah susun yang terdapat pada motif Jepara.



Gambar 21

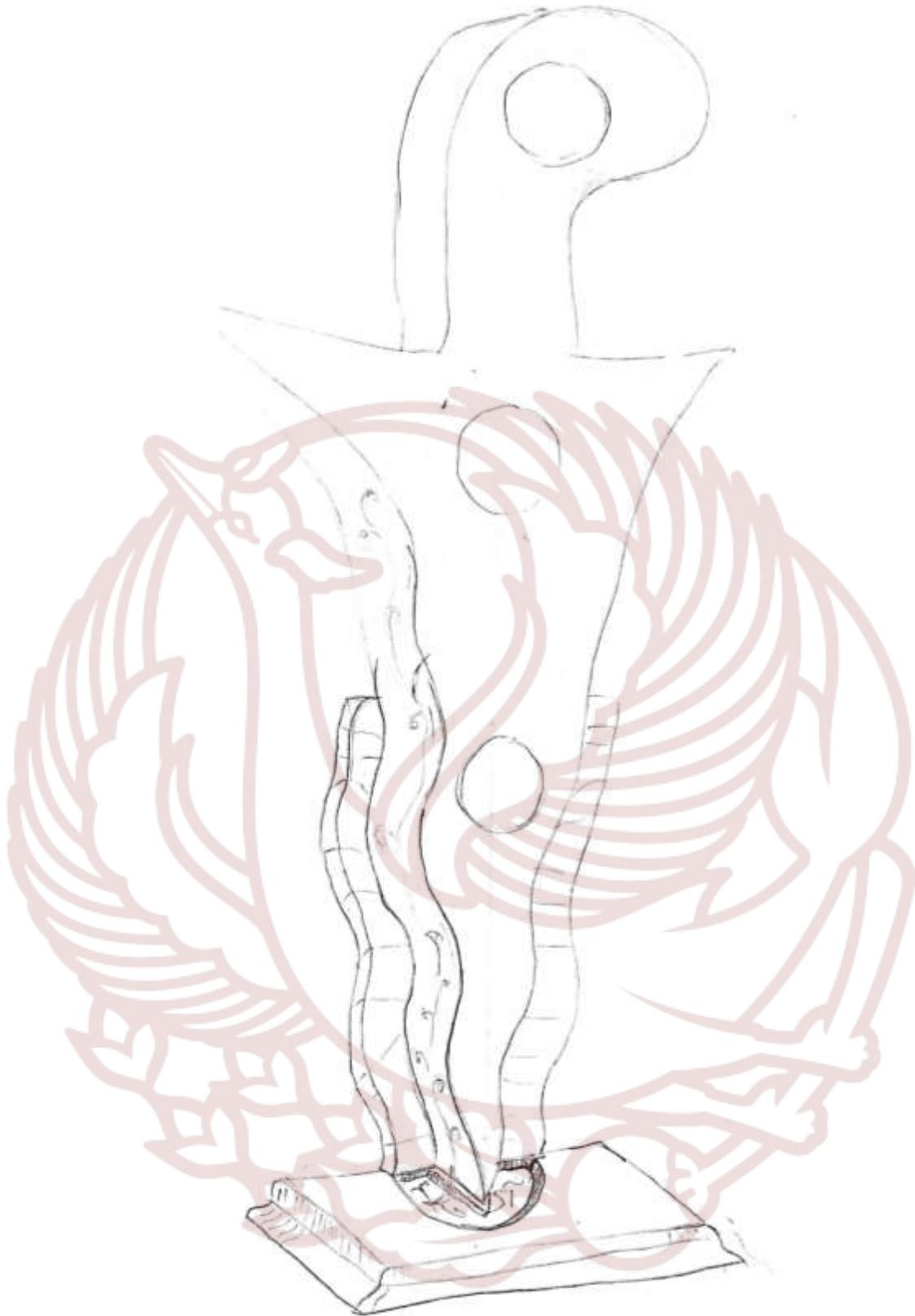
Sket alternatif *box speaker subwoofer* untuk home teater 2
(Scan: Ikhwan S, 4 Maret 2017)

Sket ini konsepnya diambil dari bentuk alat musik tradisional rebab.



Gambar 22
Sket alternatif *box speaker subwoofer* untuk *home theater 3*
(Scan: Ikhwan S, 4 Maret 2017)

Sket ini konsepnya diambil dari bentuk buah susun yang terdapat pada motif Jepara.



Gambar 23
Sket alternatif *box speaker subwoofer* untuk *home theater 4*
(Scan: Ikhwan S, 4 Maret 2017)

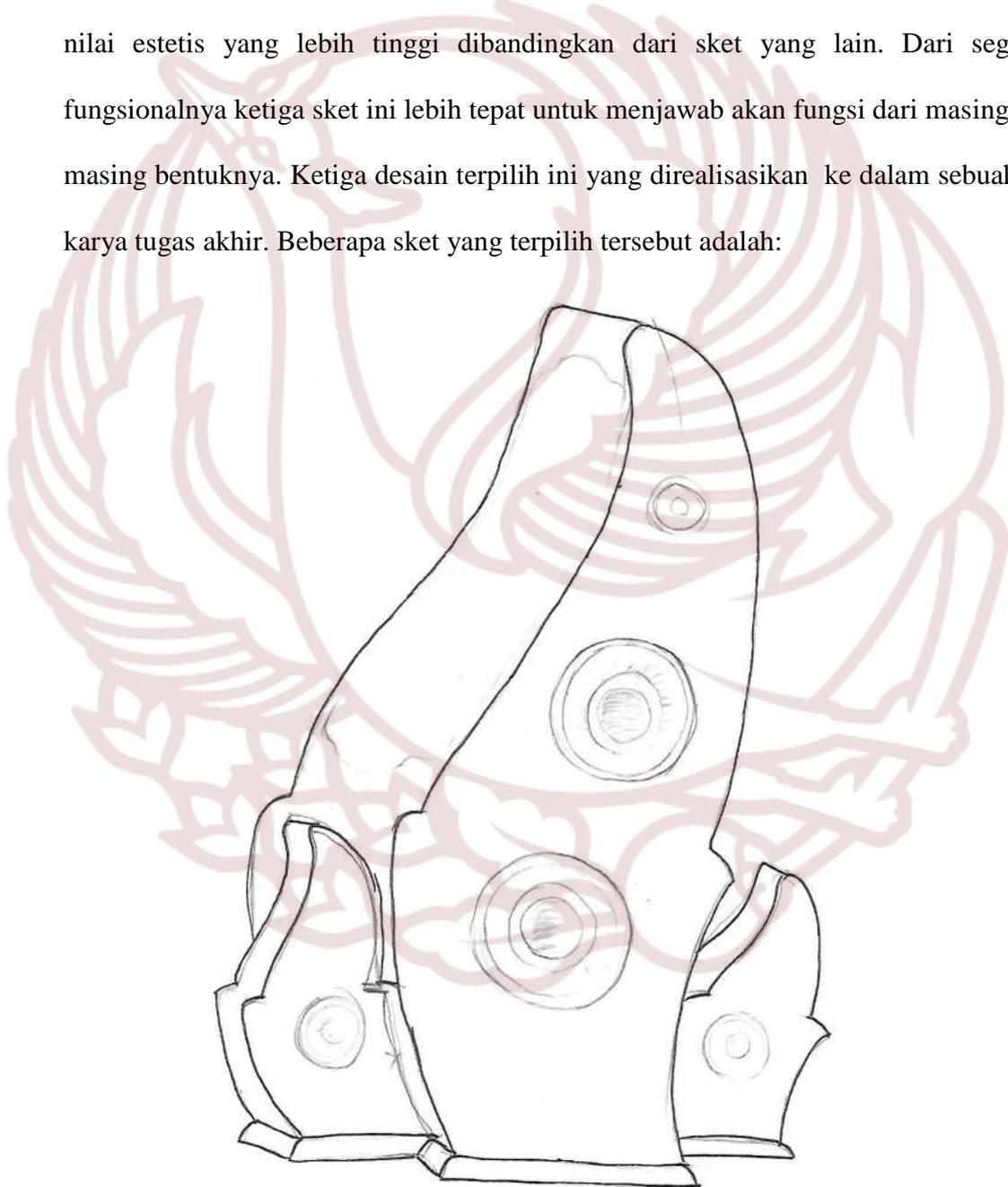
Sket ini konsepnya diambil dari bentuk dasar keris.



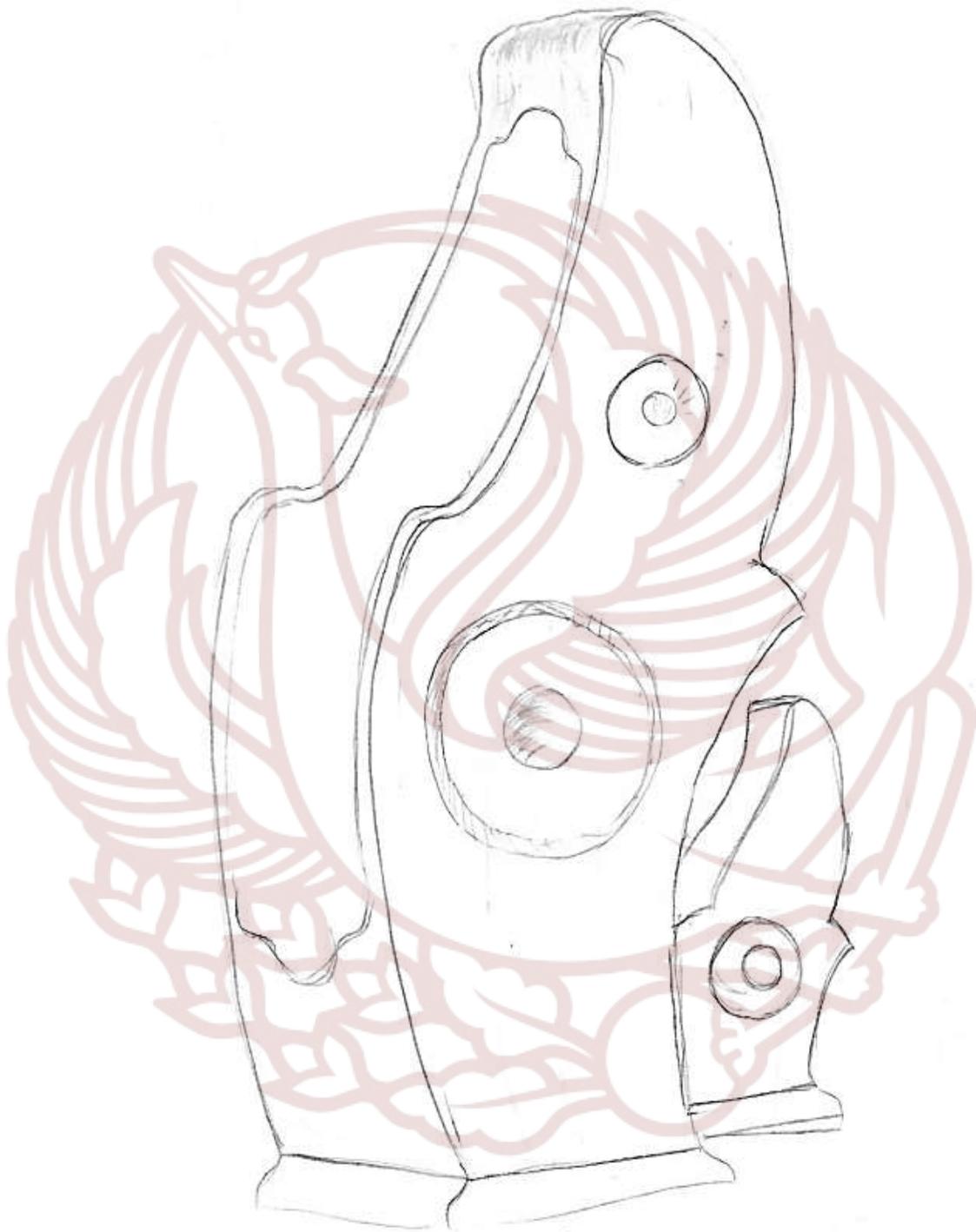
Gambar 24
Sket alternatif *box speaker subwoofer* untuk *home theater 5*
(Scan: Ikhwan S, 4 Maret 2017)

Sket ini konsepnya diambil dari bentuk strika berdiri, dengan penyangga yang dapat difungsikan sebagai tempat remot atau dvd.

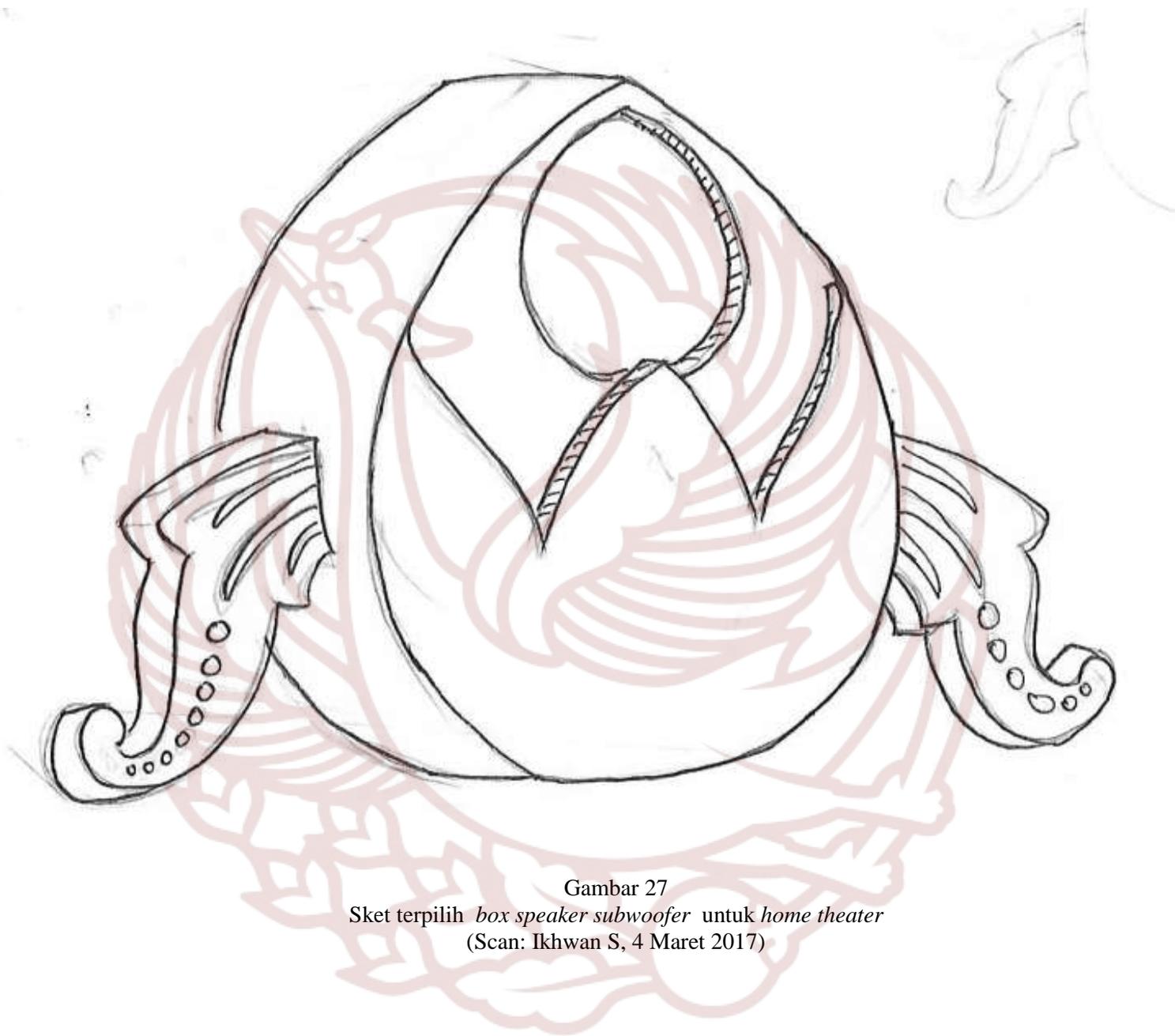
Beberapa sket alternatif yang telah di buat tersebut kemudian di seleksi dan dipilih satu desain dari masing-masing bentuk yang dianggap sket terbaik. Penilaian pada sket yang terpilih ini didasarkan pada bentuk dasar *box speaker* tersebut mewakili ciri khas dari motif Jepara. Penilaian kedua secara komposisi keseluruhan memiliki nilai estetis yang lebih tinggi dibandingkan dari sket yang lain. Dari segi fungsionalnya ketiga sket ini lebih tepat untuk menjawab akan fungsi dari masing-masing bentuknya. Ketiga desain terpilih ini yang direalisasikan ke dalam sebuah karya tugas akhir. Beberapa sket yang terpilih tersebut adalah:



Gambar 25
Sket terpilih *box speaker* untuk *home theater*
(Scan: Ikhwan S, 4 Maret 2017)



Gambar 26
Sket terpilih *box speaker* untuk komputer
(Scan: Ikhwan S, 4 Maret 2017)



Gambar 27
Sket terpilih *box speaker subwoofer* untuk *home theater*
(Scan: Ikhwan S, 4 Maret 2017)

C. Proses Perancangan Gambar Kerja

Berawal dari beberapa sket *box speaker* yang sudah terpilih, kemudian dikembangkan dan diolah ke dalam gambar kerja. Sket terpilih merupakan hasil seleksi dari proses konsultasi dan evaluasi. Penulis menemukan bentuk karya dengan membuat beberapa sket alternatif dan melalui beberapa proses konsultasi, akhirnya ditemukan berbagai alternatif bentuk yang kemudian diseleksi untuk menentukan gambar yang menjadi pilihan untuk digarap dalam proses selanjutnya. Dari beberapa seket yang ditawarkan, terpilihah dua buah sket yang dianggap lolos seleksi. Sket itulah yang selanjutnya digarap dalam karya tugas akhir ini. Sket terpilih merupakan gambar yang belum sempurna, sket tersebut hanya akan dijadikan sebagai acuan bentuk dalam proses pembuatan karya. Sket-sket tersebut akan disempurnakan dalam bentuk gambar kerja.

Sebelum sket terpilih diwujudkan ke dalam bentuk karya jadi terlebih dahulu dibuat gambar kerja. Gambar kerja tersebut dibuat guna untuk panduan untuk mempermudah dalam proses pembuatan karya. Gambar kerja yang dibuat terdiri dari gambar proyeksi yang lengkap beserta ukurannya yang meliputi gambar perspektif, tampak depan, tampak samping, tampak atas, potongan, dan detail konstruksi. Gambar kerja tersebut dikerjakan di kertas A1 dengan skala sesuai dengan ukuran aslinya. Untuk kelengkapan data deskripsi ini, gambar kerja disertakan dalam ukuran kecil. Gambar kerja disajikan sebagai berikut:



**INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
ISI SURAKARTA**

JURUSAN / PROGRAM STUDI

KRIYA / KRIYA SENI

**NAMA NIM
MAHASISWA**

**IKHWAN SUSANTO
12147106**

JUDUL

**GAMBAR KERJA
TUGAS AKHIR
PROYEKSI SPEAKER HOME THEATER**

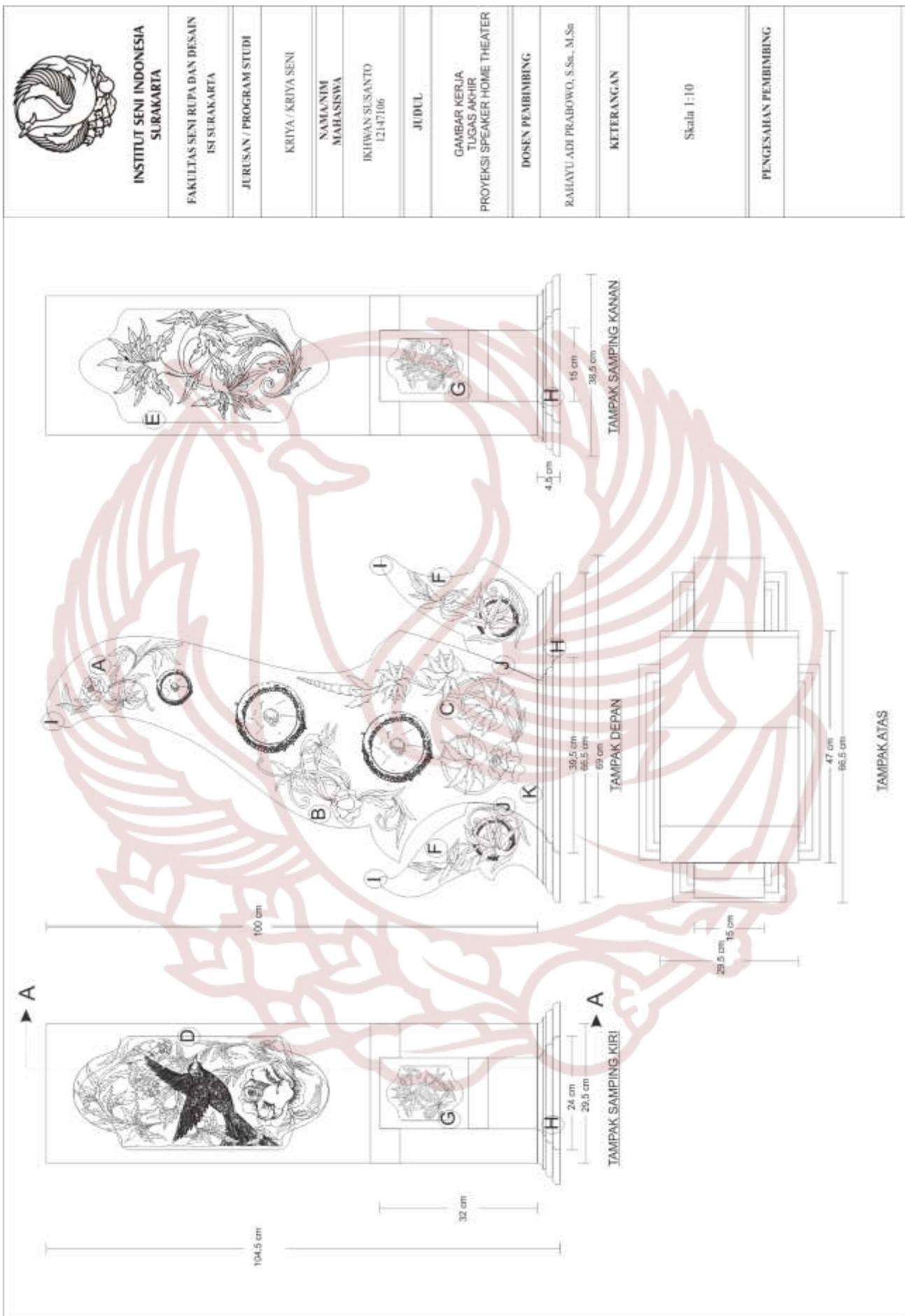
DOSEN PEMBIMBING

RAHAYU ADI PRABOWO, S.Sa., M.Sa

KETERANGAN

Skala 1:10

PENGESAHAN PEMBIMBING





**INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
ISI SURAKARTA**

JURUSAN / PROGRAM STUDI

KRIYA / KRIYA SENI

**NAMIANIM
MAHASISWA**

**IKHWAN SUSANTO
12147106**

JUDUL

**GAMBAR KERJA
TUGAS AKHIR
POTONGAN A-A HOME THEATER**

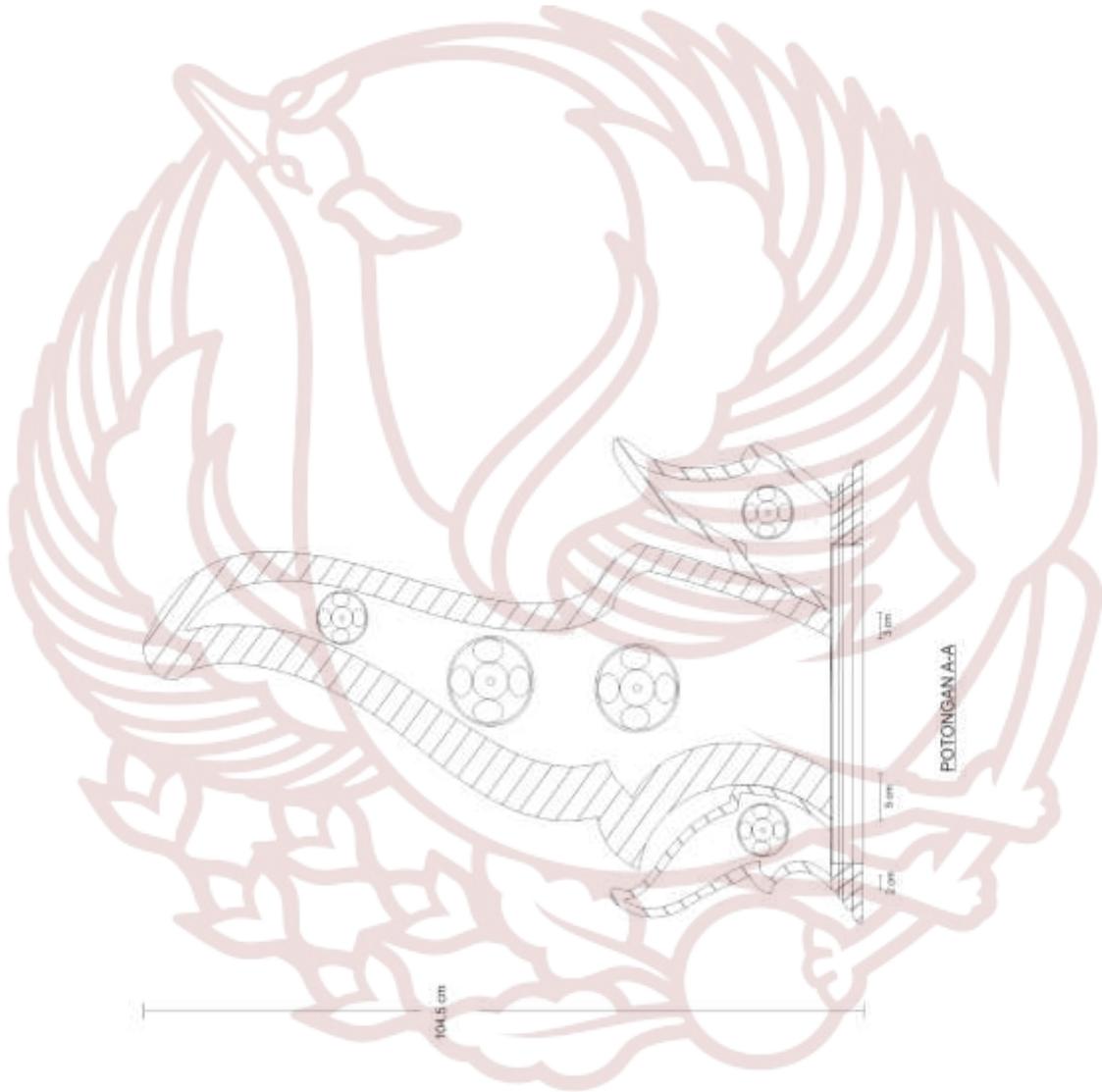
DOSEN PEMBIMBING

RAHAYUADI PRABOWO, S.Sc., M.Sn

KETERANGAN

Skala 1:10

PENGESAHAN PEMBIMBING





**INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
ISI SURAKARTA**

JURUSAN / PROGRAM STUDI

KRIYA / KRIYA SENI

**NAMA/NIM
MAHASISWA**

**IKHWAN SUSANTO
12147106**

JUDUL

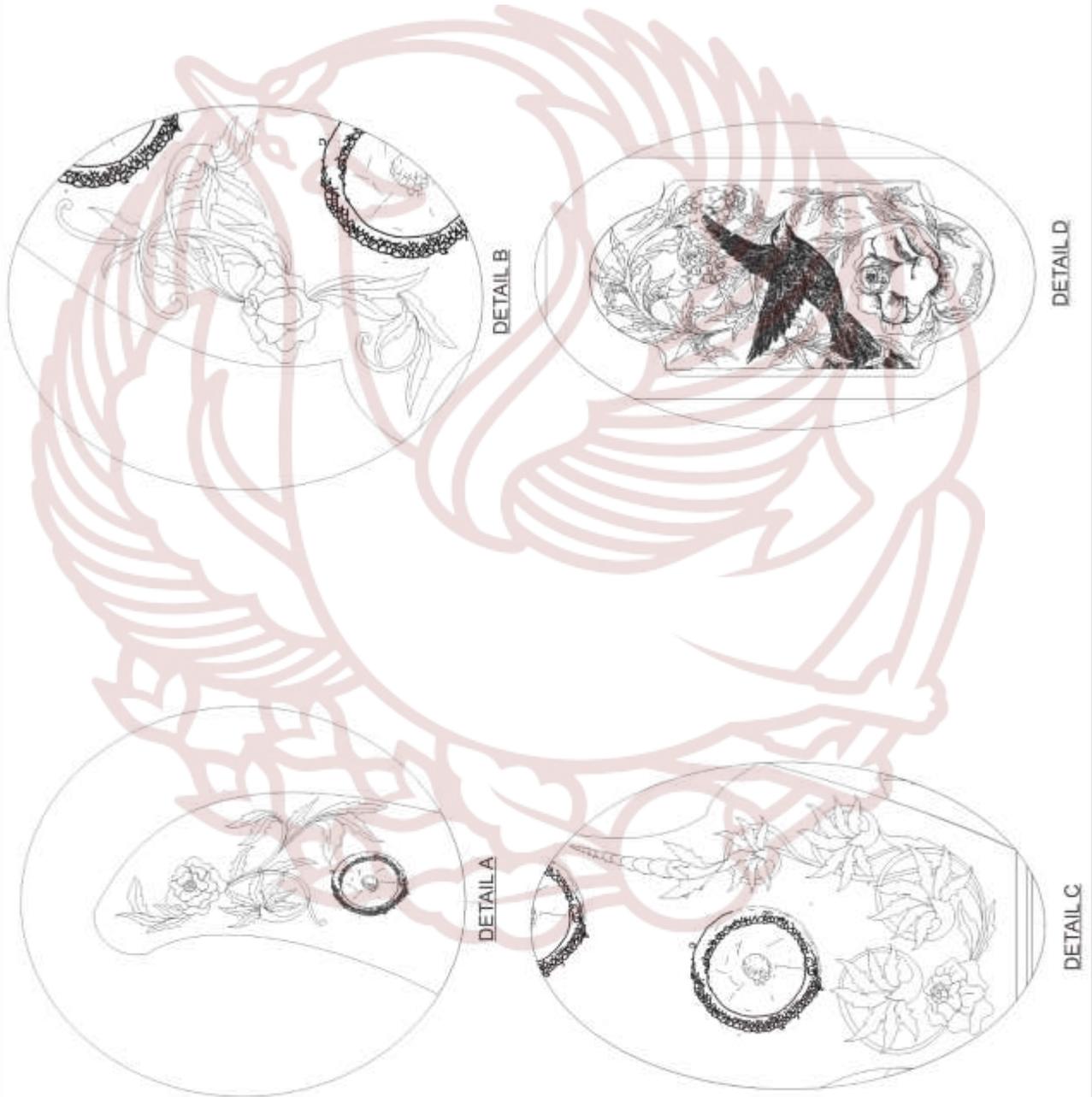
**GAMBAR KERJA
TUGAS AKHIR
DETAIL SPEAKER HOME THEATER**

DOSEN PEMBIMBING

RAHAYU ADI PRABOWO, S.Sn., M.Sn

KETERANGAN

PENGESAHAN PEMBIMBING



DETAIL A

DETAIL B

DETAIL C

DETAIL D



**INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
ISI SURAKARTA**

JURUSAN / PROGRAM STUDI

KRIYA / KRIYA SENI

**NAMA/NIM
MAHASISWA**

**IKHWAN SUSANTO
12147106**

JUDUL

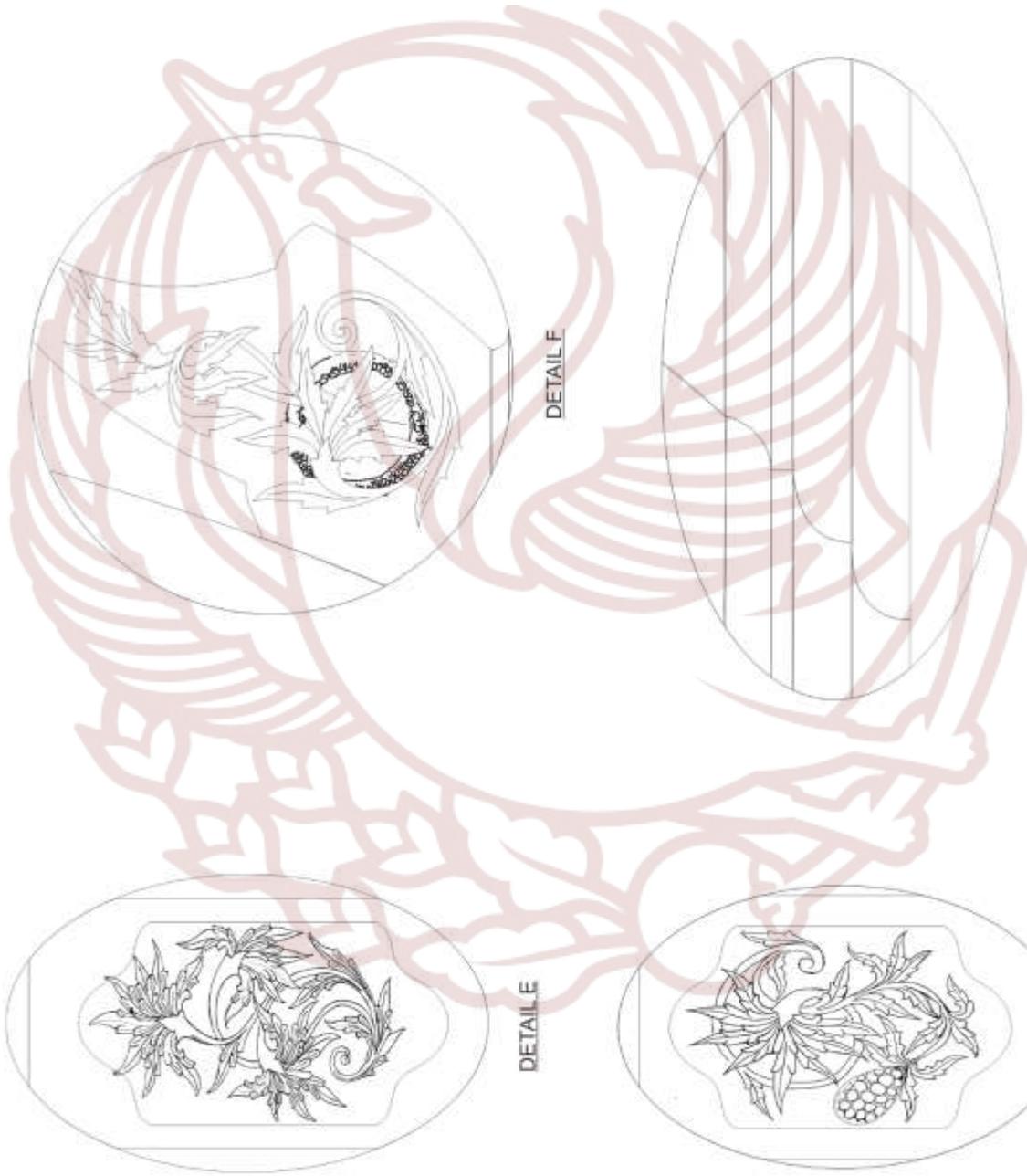
**GAMBAR KERJA
TUGAS AKHIR
DETAIL SPEAKER HOME THEATER**

DOSEN PEMBIMBING

RAHAYU ADI PRABOWO, S.Sn., M.Sn

KETERANGAN

PENGESAHAN PEMBIMBING



DETAIL F

DETAIL H

DETAIL E

DETAIL G



**INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
ISI SURAKARTA**

JURUSAN / PROGRAM STUDI

KRIYA / KRIYA SENI

**NAMA/NIM
MAHASISWA**

**IKHWAN SUSANTO
12147106**

JUDUL

**GAMBAR KERJA
TUGAS AKHIR
DETAIL SPEAKER HOME THEATER**

DOSEN PEMBIMBING

RAHAYU ADI PRABOWO, S.Sa., M.Sn

KETERANGAN

PENGESAHAN PEMBIMBING





**INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
ISI SURAKARTA**

JURUSAN / PROGRAM STUDI

KRIYA / KRIYA SENI

**NAMA/NIM
MAHASISWA**

**IKHWAN SUSANTO
12147106**

JUDUL

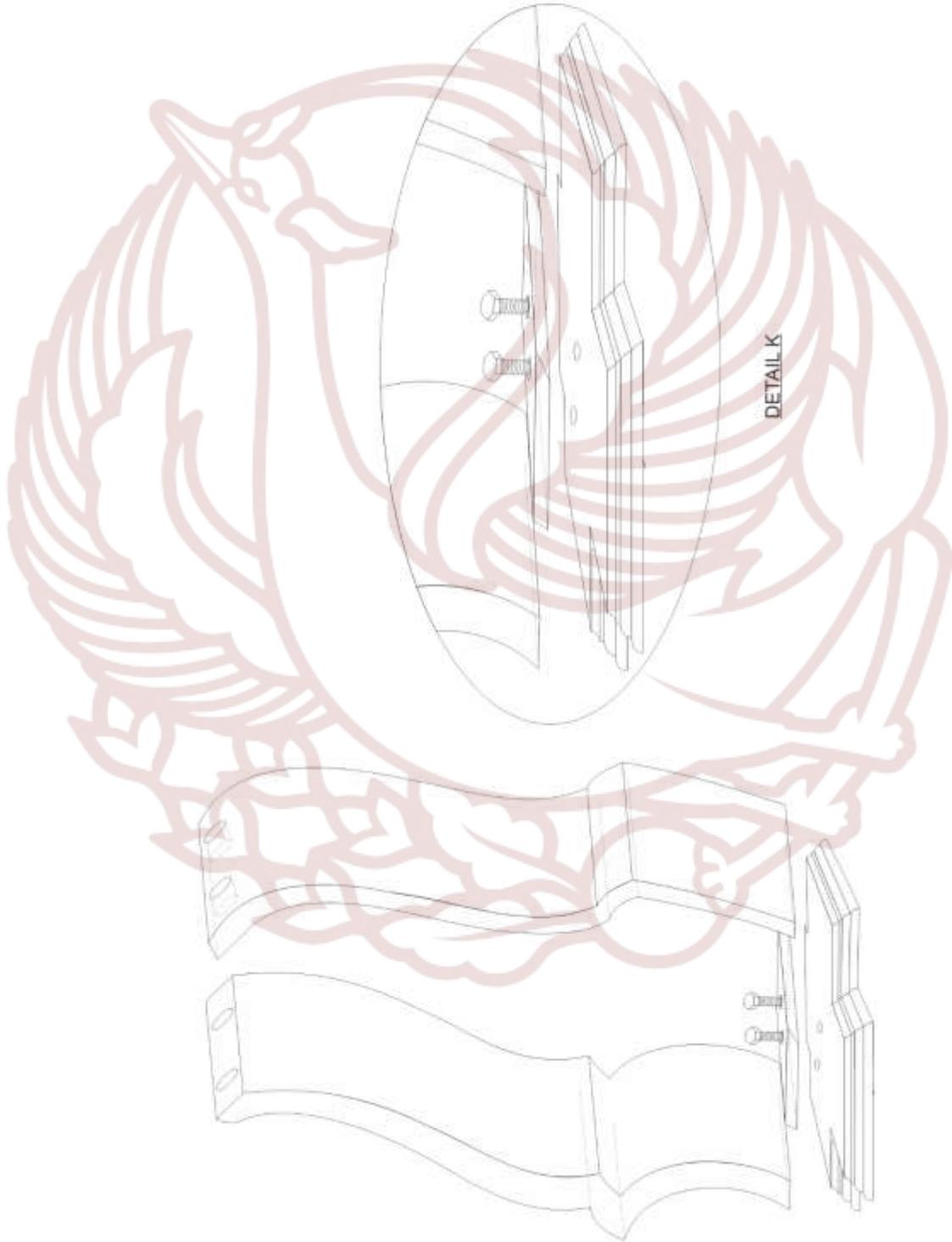
**GAMBAR KERJA
TUGAS AKHIR
DETAIL SPEAKER HOME THEATER**

DOSEN PEMBIMBING

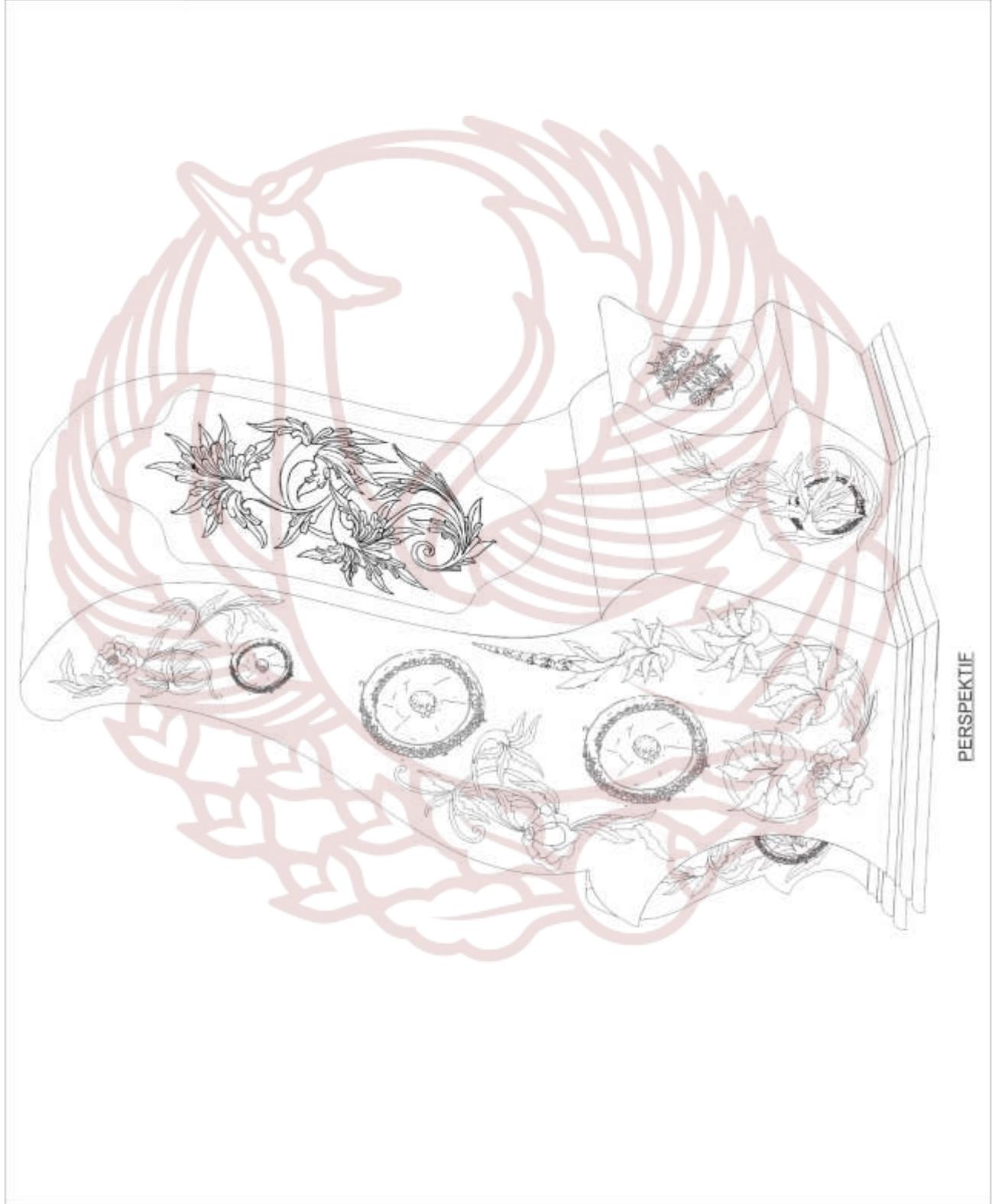
RAHAYU ADI PRABOWO, S.Sn., M.Sn

KETERANGAN

PENGESAHAN PEMBIMBING



 <p>INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA</p>
<p>FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN ISI SURAKARTA</p>
<p>JURUSAN / PROGRAM STUDI</p>
<p>KRIYA / KRIYA SENI</p>
<p>NAMA/NIM MAHASISWA</p>
<p>IRIHAN SUSANTO 12147106</p>
<p>JUDUL</p>
<p>GAMBAR KERJA TUGAS AKHIR DETAIL SPEAKER HOME THEATER</p>
<p>DOSEN PEMBIMBING</p>
<p>RAHAYU ADI PRABOWO, S.Sn., M.Sn</p>
<p>KETERANGAN</p>
<p>PENGESAHAN PEMBIMBING</p>



PERSPEKTIF



INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
ISI SURAKARTA

JURUSAN / PROGRAM STUDI

KRIYA / KRIYA SENI

NAMA/NIM
MAHASISWA

IKHWAN SUSANTO
12147106

JUDUL

GAMBAR KERJA
TUGAS AKHIR
PROYEKSI SPEAKER HOME THEATER
(BASS)

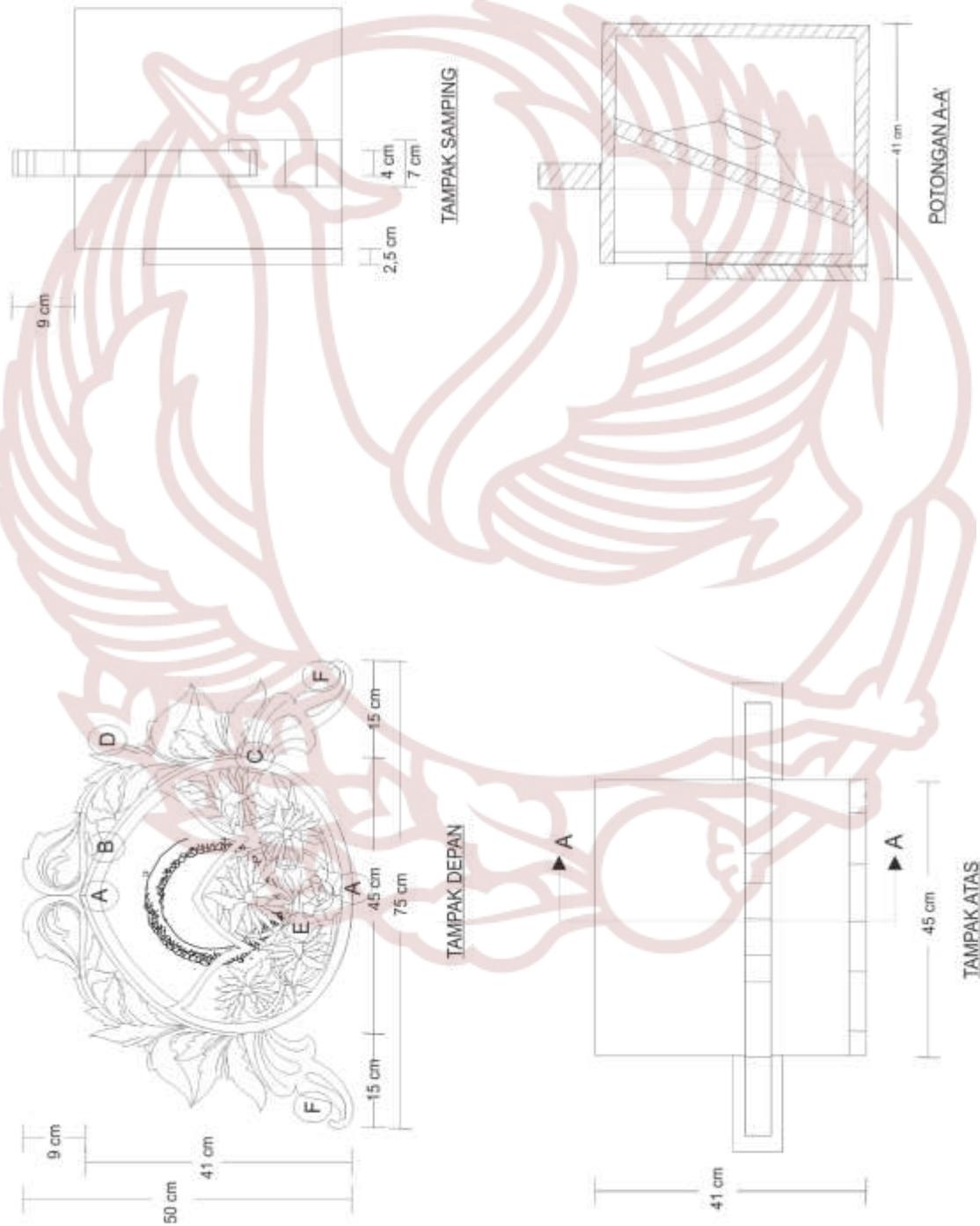
DOSEN PEMBIMBING

RAHAYU ADI PRABOWO, S.Sn., M.Sn

KETERANGAN

skala 1:10

PENGESAHAN PEMBIMBING





**INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
ISI SURAKARTA**

JURUSAN / PROGRAM STUDI

KRIYA / KRIYA SENI

**NAMA/NIM
MAHASISWA**

**IKHWAN SUSANTO
12147106**

JUDUL

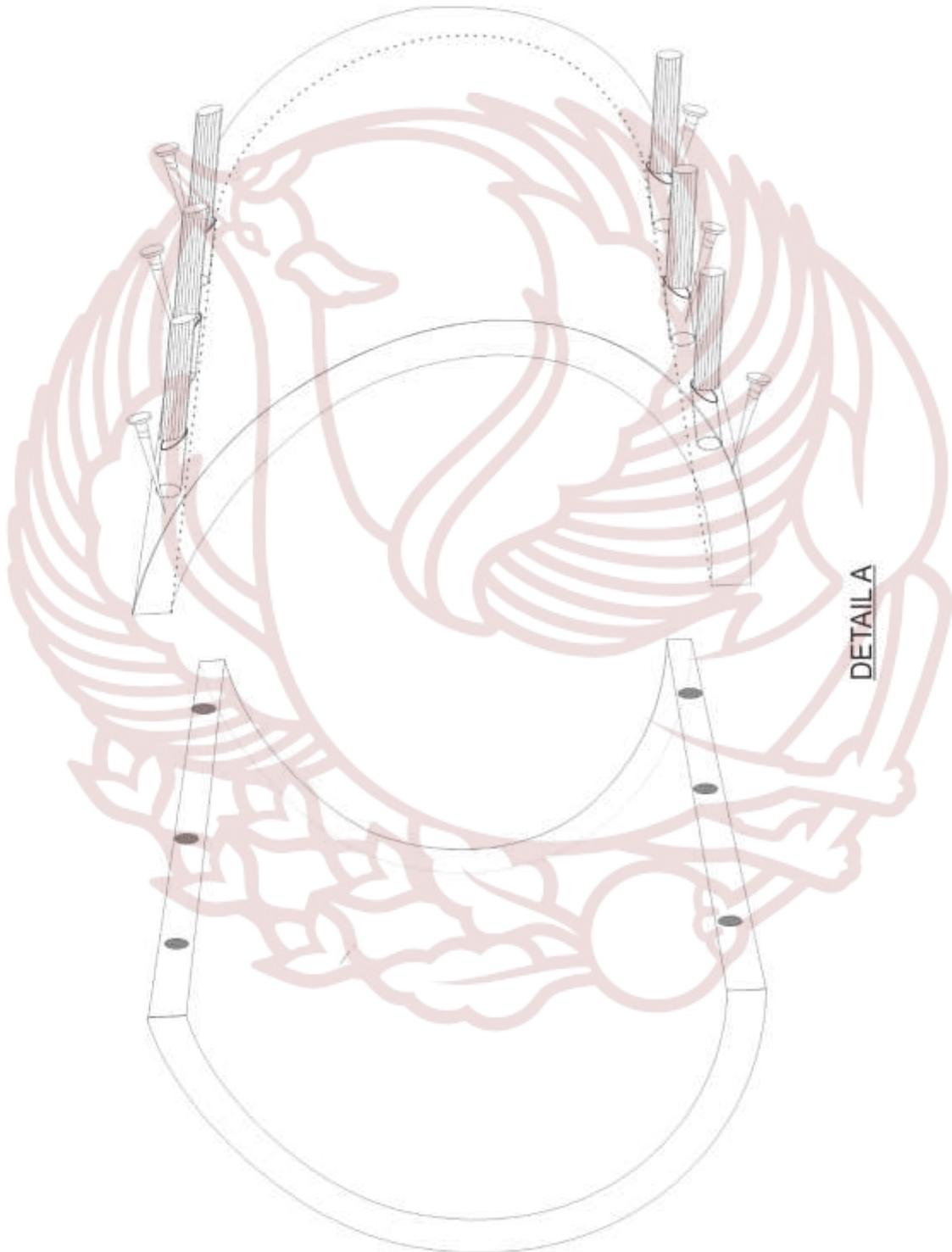
**GAMBAR KERJA
TUGAS AKHIR
DETAIL SPEAKER HOME THEATER
(BASS)**

DOSEN PEMBIMBING

RAHAYU ADI PRABOWO, S.Sc., M.Sn

KETERANGAN

PENGESAHAN PEMBIMBING





**INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
ISI SURAKARTA**

JURUSAN / PROGRAM STUDI

KRIYA / KRIYA SENI

**NAMA/NIM
MAHASISWA**

**IKHWAN SUSANTO
12147106**

JUDUL

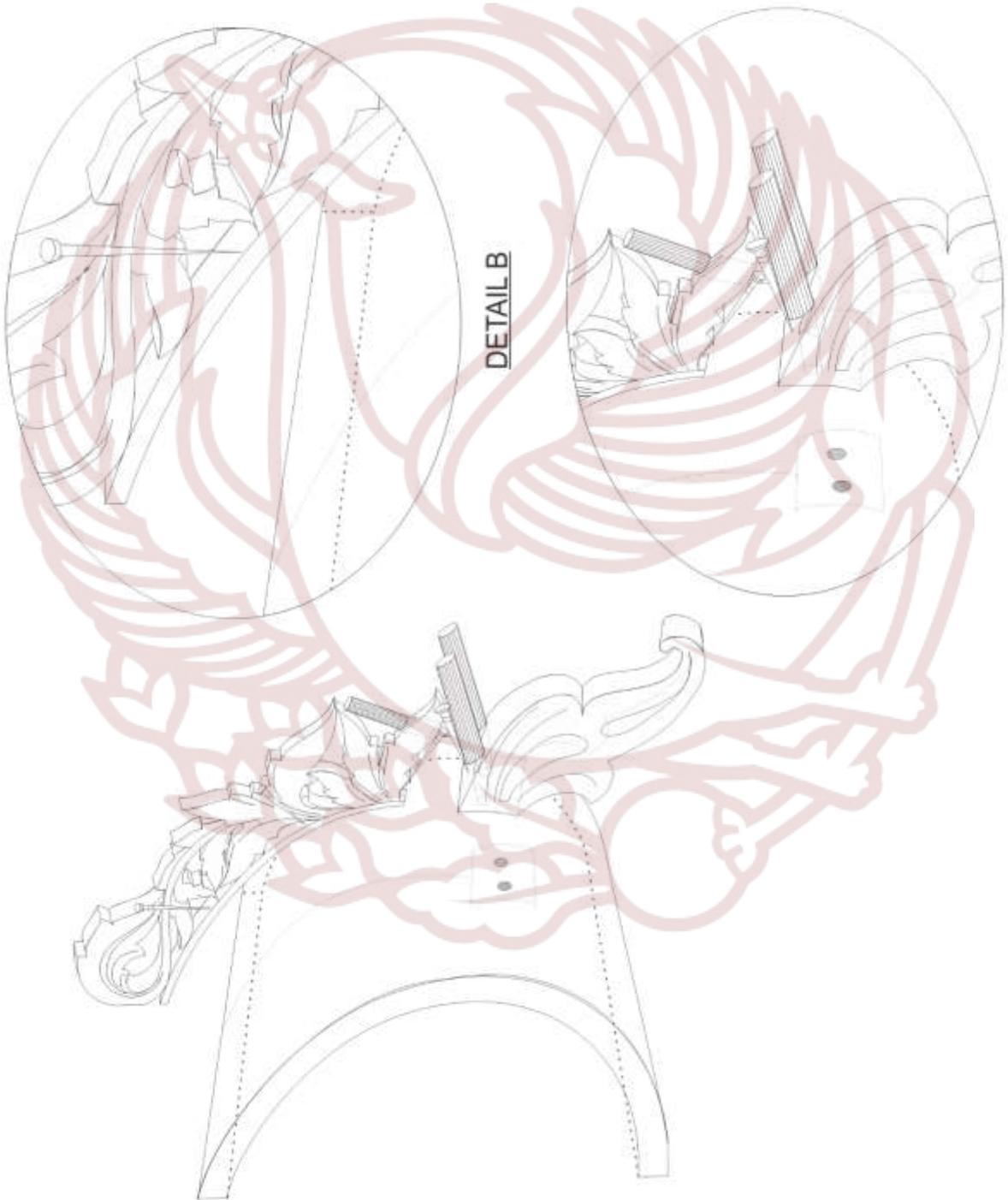
**GAMBAR KERJA
TUGAS AKHIR
DETAIL SPEAKER HOME THEATER
(BASS)**

DOSEN PEMBIMBING

RAHAYULADI PRABOWO, S.Su., M.Su

KETERANGAN

PENGESAHAN PEMBIMBING



DETAIL C

DETAIL B



INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
ISI SURAKARTA

JURUSAN / PROGRAM STUDI

KRIYA / KRIYA SENI

NAMA/NIM
MAHASISWA

IKHWAN SUSANTO
12147106

JUDUL

GAMBAR KERJA
TUGAS AKHIR
DETAIL SPEAKER HOME THEATER
(BASS)

DOSEN PEMBIMBING

BAHAYU AIDI PRABOWO, S.Sa., M.Sn

KETERANGAN

PENGESAHAN PEMBIMBING





**INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
ISI SURAKARTA**

JURUSAN / PROGRAM STUDI

KRIYA / KRIYA SENI

**NAMA/NIM
MAHASISWA**

**IKHJWAN SUSANTO
121417106**

JUDUL

**GAMBAR KERJA
TUGAS AKHIR
PERSPEKTIF SPEAKER
HOME THEATER
(BASS)**

DOSEN PEMBIMBING

RAHAYU ADI PRABOWO, S.Si., M.Sn

KETERANGAN

PENGESAHAN PEMBIMBING



PERSPEKTIF



INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
ISI SURAKARTA

JURUSAN / PROGRAM STUDI

KRIYA / KRIYA SENI

NAMA/NIM
MAHASISWA

IKHWAN SUSANTO
12147106

JUDUL

GAMBAR KERJA
TUGAS AKHIR
PROYEKSI SPEAKER KOMPUTER

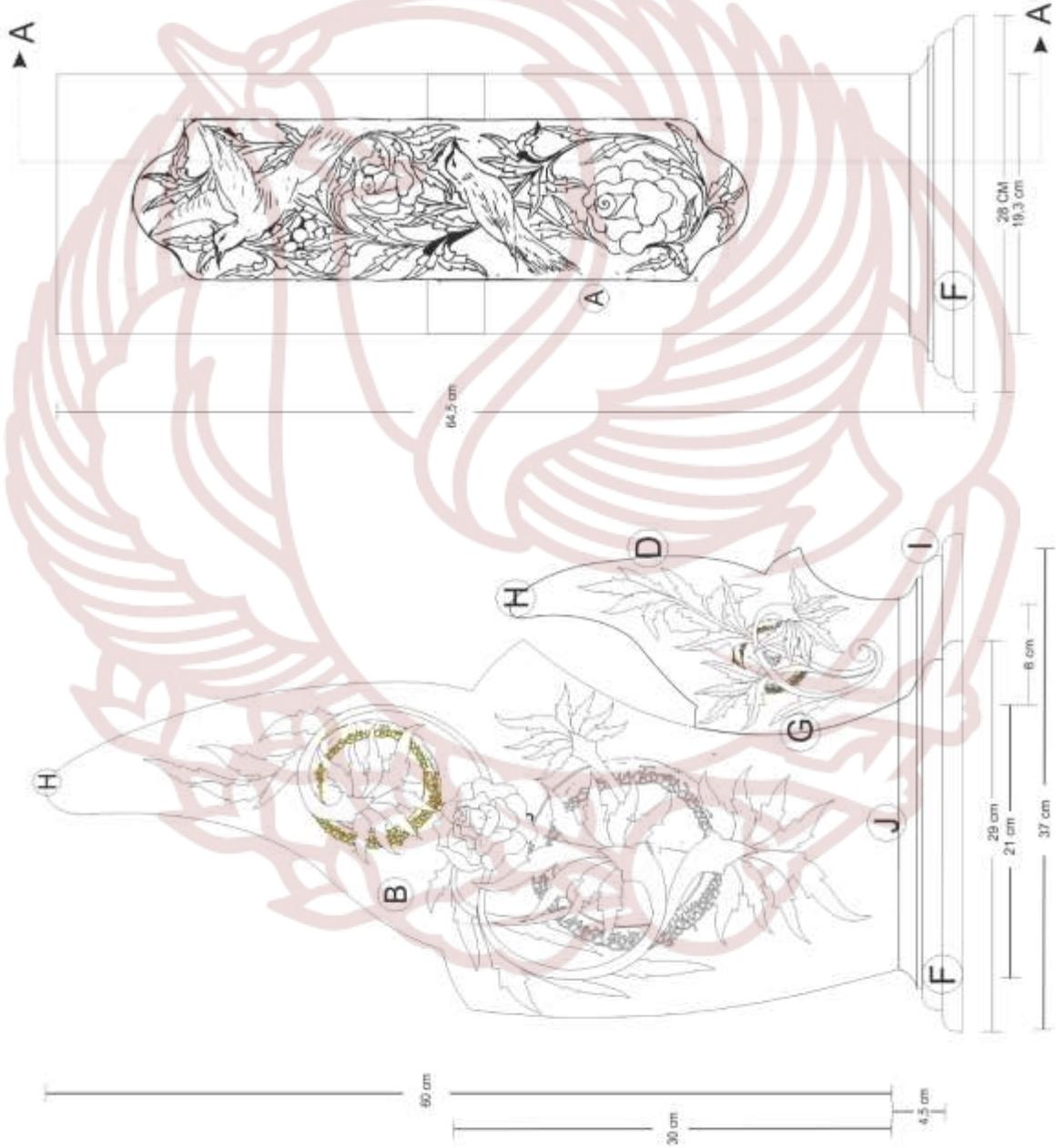
DOSEN PEMBIMBING

RAHAYU ADI PRABOWO, S.Sn., M.Sn

KETERANGAN

Skala 1: 5

PENGESAHAN PEMBIMBING



TAMPAK DEPAN

TAMPAK SAMPING KIRI



INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
ISI SURAKARTA

JURUSAN / PROGRAM STUDI

KRIYA / KRIYA SENI

NAMA ANIM
MAHASISWA

IKHWAN SUSANTO
12147106

JUDUL

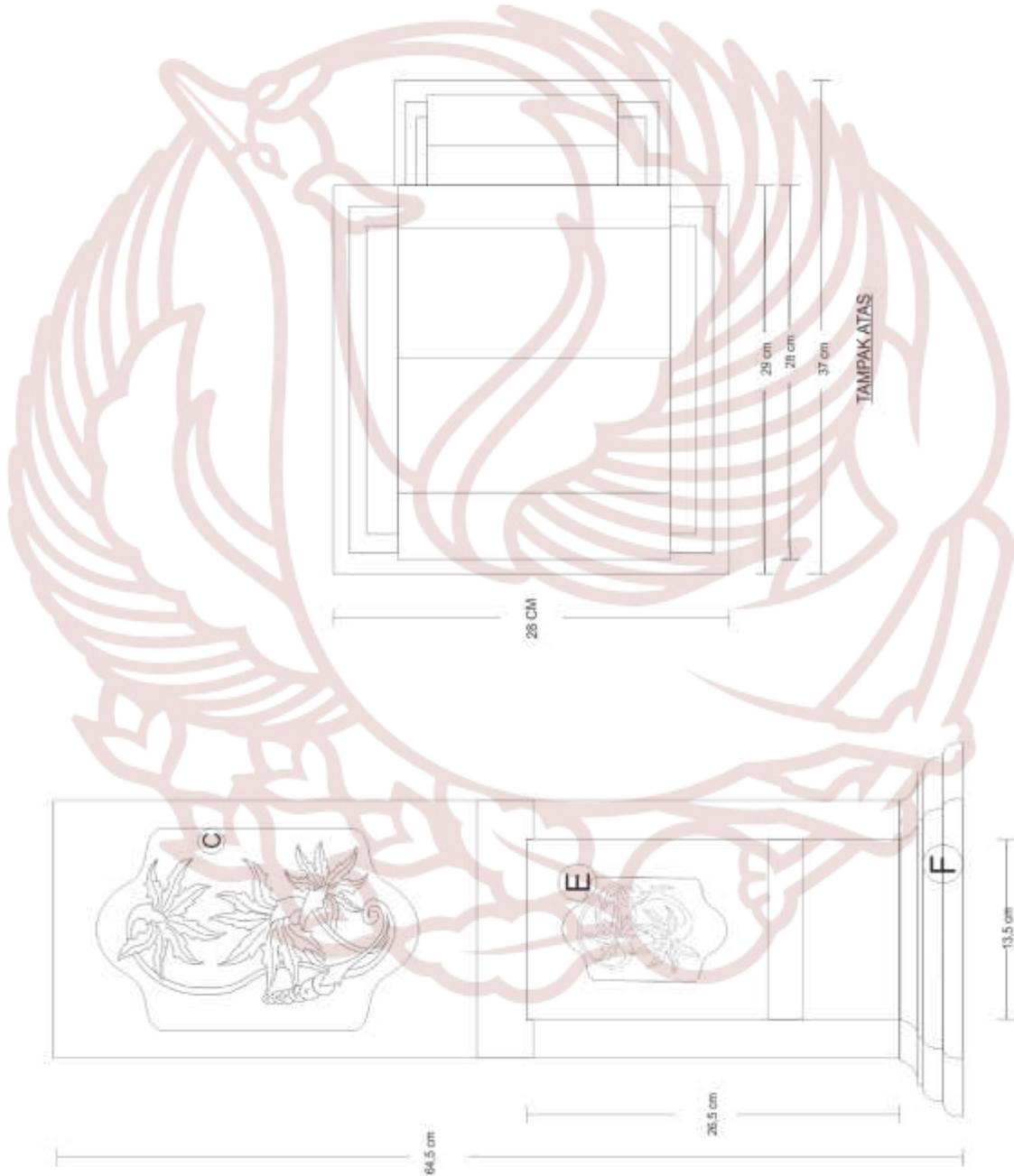
GAMBAR KERJA
TUGAS AKHIR
PROYEKSI SPEAKER KOMPUTER

DOSEN PEMBIMBING

RAMILYU ADI PRABOWO, S.Sn., M.Sn

KETERANGAN

PENGESAHAN PEMBIMBING



Skala 1 : 5



**INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
ISI SURAKARTA**

JURUSAN / PROGRAM STUDI

KRIYA / KRIYA SENI

**NAMA/NIM
MAHASISWA**

**EKIWAN SUSANTO
12147106**

JUDUL

**GAMBAR KERJA
TUGAS AKHIR
POTONGAN A-A
SPEAKER KOMPUTER**

DOSEN PEMBIMBING

RAHAYU ADI PRABOWO, S.Su., M.Sn

KETERANGAN

PENGESAHAN PEMBIMBING





**INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
ISI SURAKARTA**

JURUSAN / PROGRAM STUDI

KRIYA / KRIYA SENI

**NAMA ANIM
MAHASISWA**

**IKHWAN SUSANTO
12147106**

JUDUL

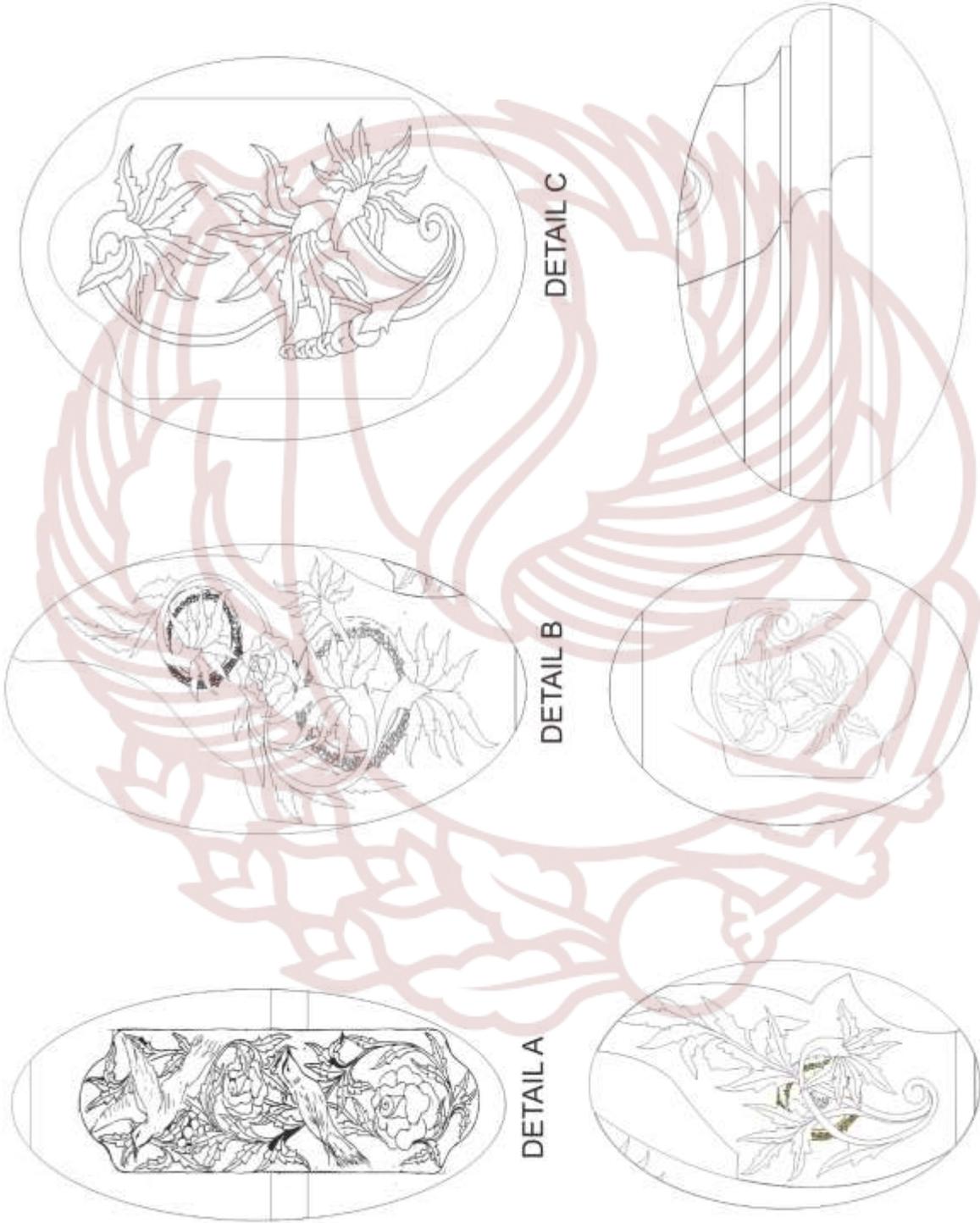
**GAMBAR KERJA
TUGAS AKHIR
DETAIL SPEAKER KOMPUTER**

DOSEN PEMBIMBING

RAHAYU ADI PRABOWO, S.Sc., M.Sn

KETERANGAN

PENGESAHAN PEMBIMBING



DETAIL A

DETAIL B

DETAIL C

DETAIL D

DETAIL E

DETAIL F



**INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
ISI SURAKARTA**

JURUSAN / PROGRAM STUDI

KRIYA / KRIYA SENI

**NAMA/NIM
MAHASISWA**

**IKHWAN SUSANTO
12147106**

JUDUL

**GAMBAR KERJA
TUGAS AKHIR
DETAIL SPEAKER KOMPUTER**

DOSEN PEMBIMBING

RAHAYU ADI PRABOWO, S.Sn., M.Sn

KETERANGAN

PENGESAHAN PEMBIMBING



DETAIL G



**INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
ISI SURAKARTA**

JURISAN / PROGRAM STUDI

KRIYA / KRIYA SENI

**NAMA/NIM
MAHASISWA**

**IKHWAN SUSANTO
12147106**

JUDUL

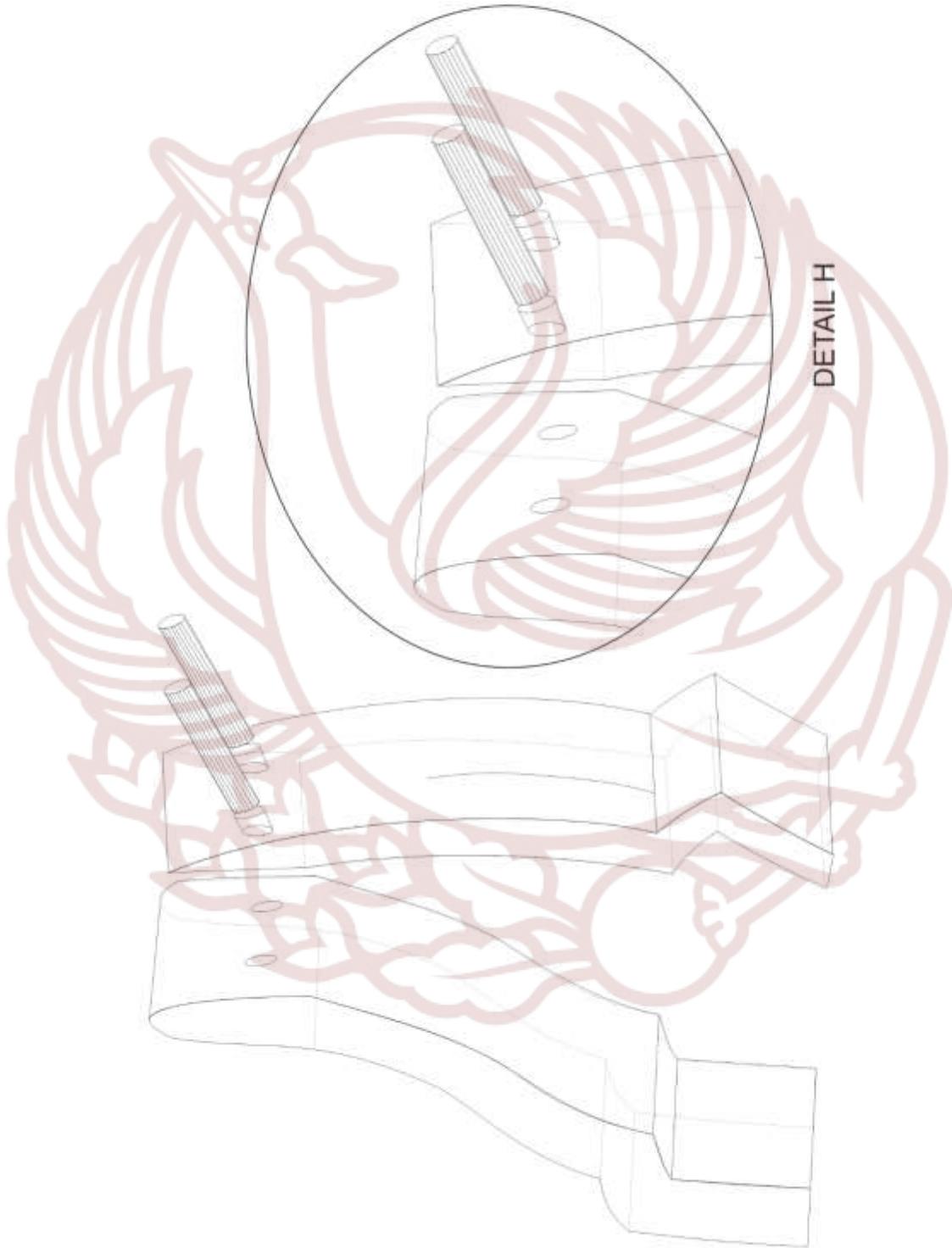
**GAMBAR KERJA
TUGAS AKHIR
DETAIL SPEAKER KOMPUTER**

DOSEN PEMBIMBING

RAHAYU ADI PRABOWO, S.Sn., M.Sn

KETERANGAN

PENGESAHAN PEMBIMBING





**INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
ISI SURAKARTA**

JURUSAN / PROGRAM STUDI

KRIYA / KRIYA SENI

**NAMA/NIM
MAHASISWA**

**IKHWAN SUSANTO
12147106**

JUDUL

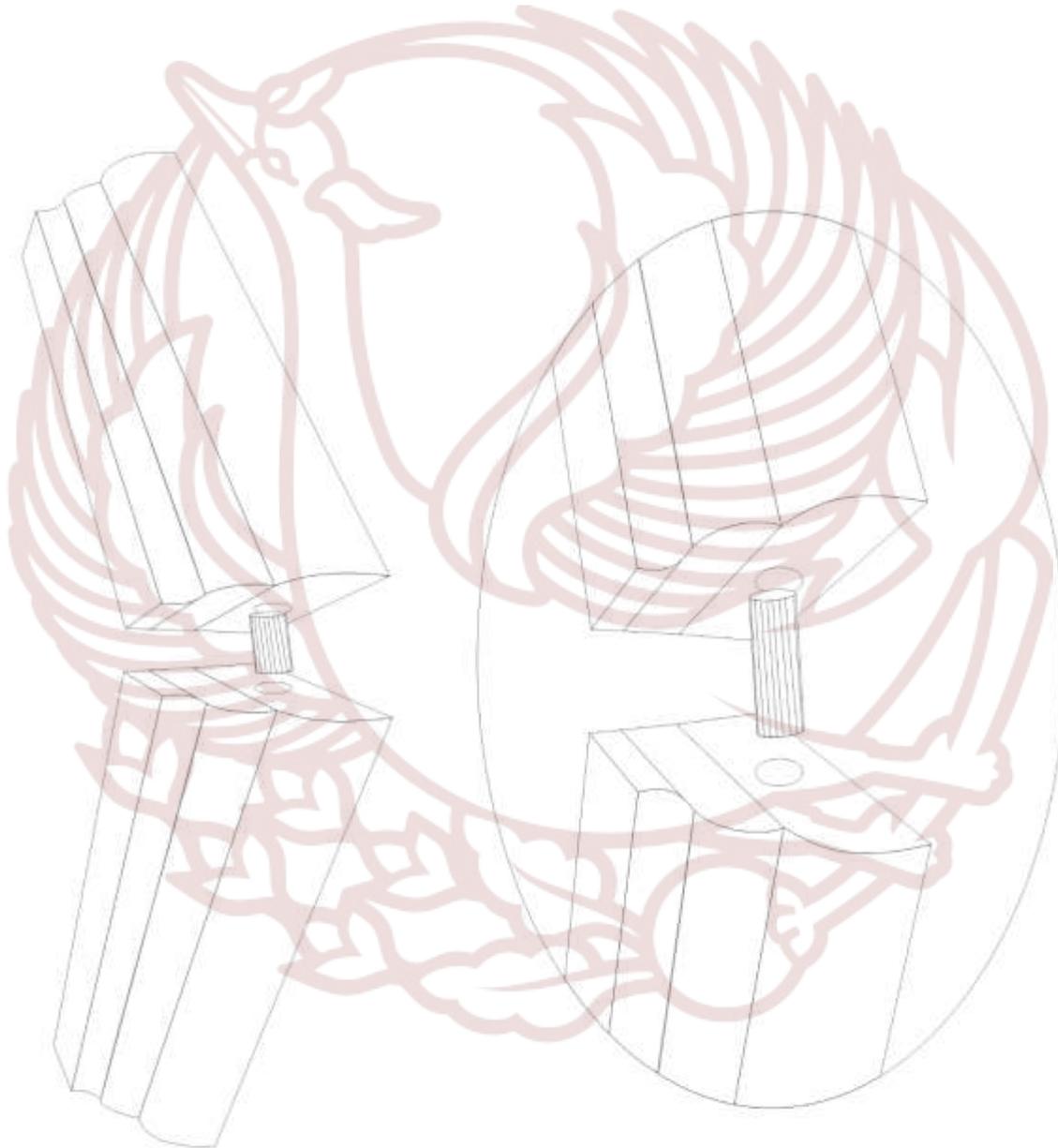
**GAMBAR KERJA
TUGAS AKHIR
DETAIL SPEAKER KOMPUTER**

DOSEN PEMBIMBING

RAHAYU ADI PRABOWO, S.Sn., M.Sn

KETERANGAN

PENGESAHAN PEMBIMBING



DETAIL I



**INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
ISI SURAKARTA**

JURUSAN / PROGRAM STUDI

KRIYA / KRIYA SENI

**NAMA/NIM
MAHASISWA**

**IKHWAN SUSANTO
12142106**

JUDUL

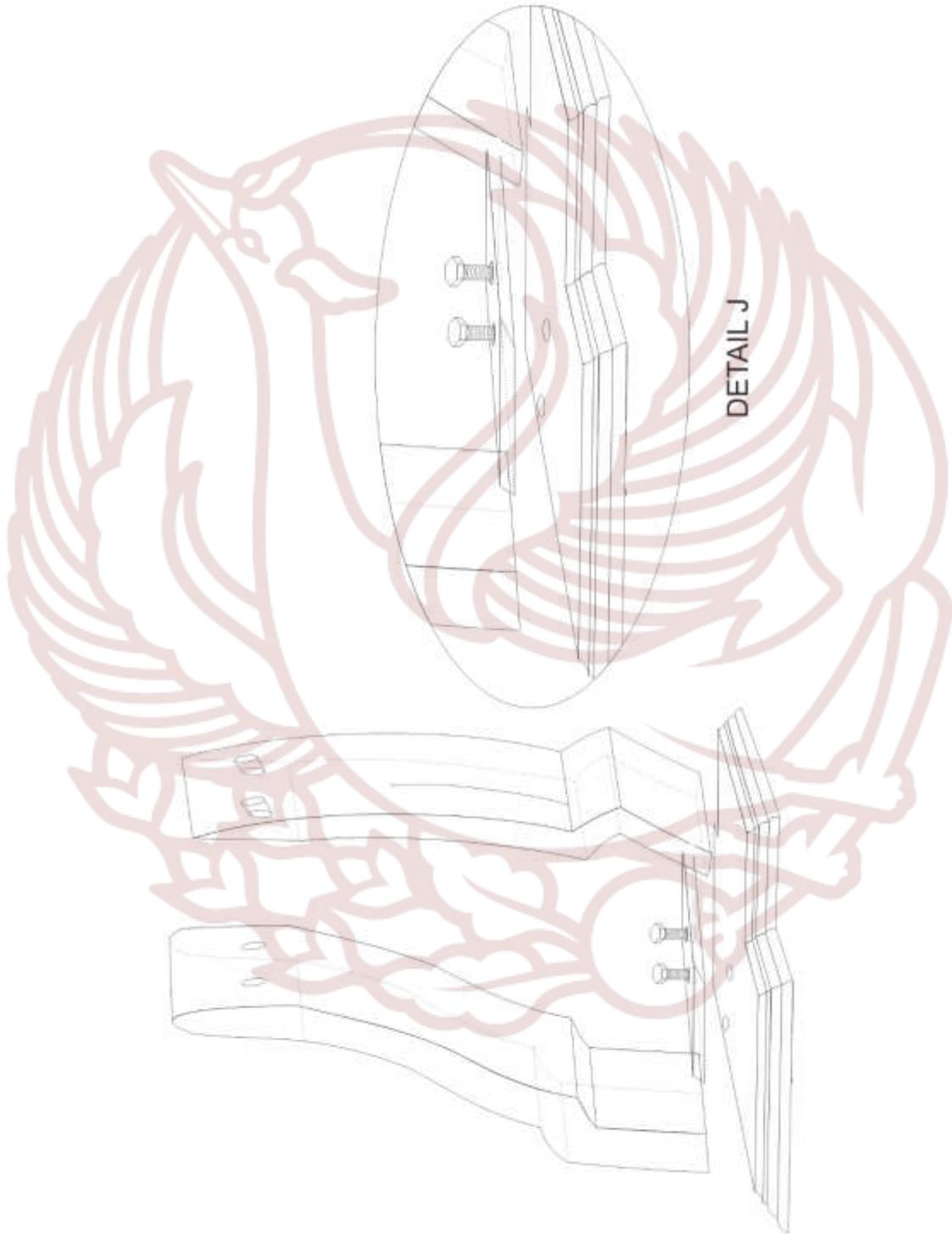
**GAMBAR KERJA
TUGAS AKHIR
DETAIL SPEAKER KOMPUTER**

DOSEN PEMBIMBING

RAHAYU ADI PRABOWO, S.Sc., M.Sc

KETERANGAN

PENGESAHAN PEMBIMBING





**INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
ISI SURAKARTA**

JURUSAN / PROGRAM STUDI

KRIYA / KRIYASENI

**NAMA/NIM
MAHASISWA**

**IKHWAN SUSANTO
12147106**

JUDUL

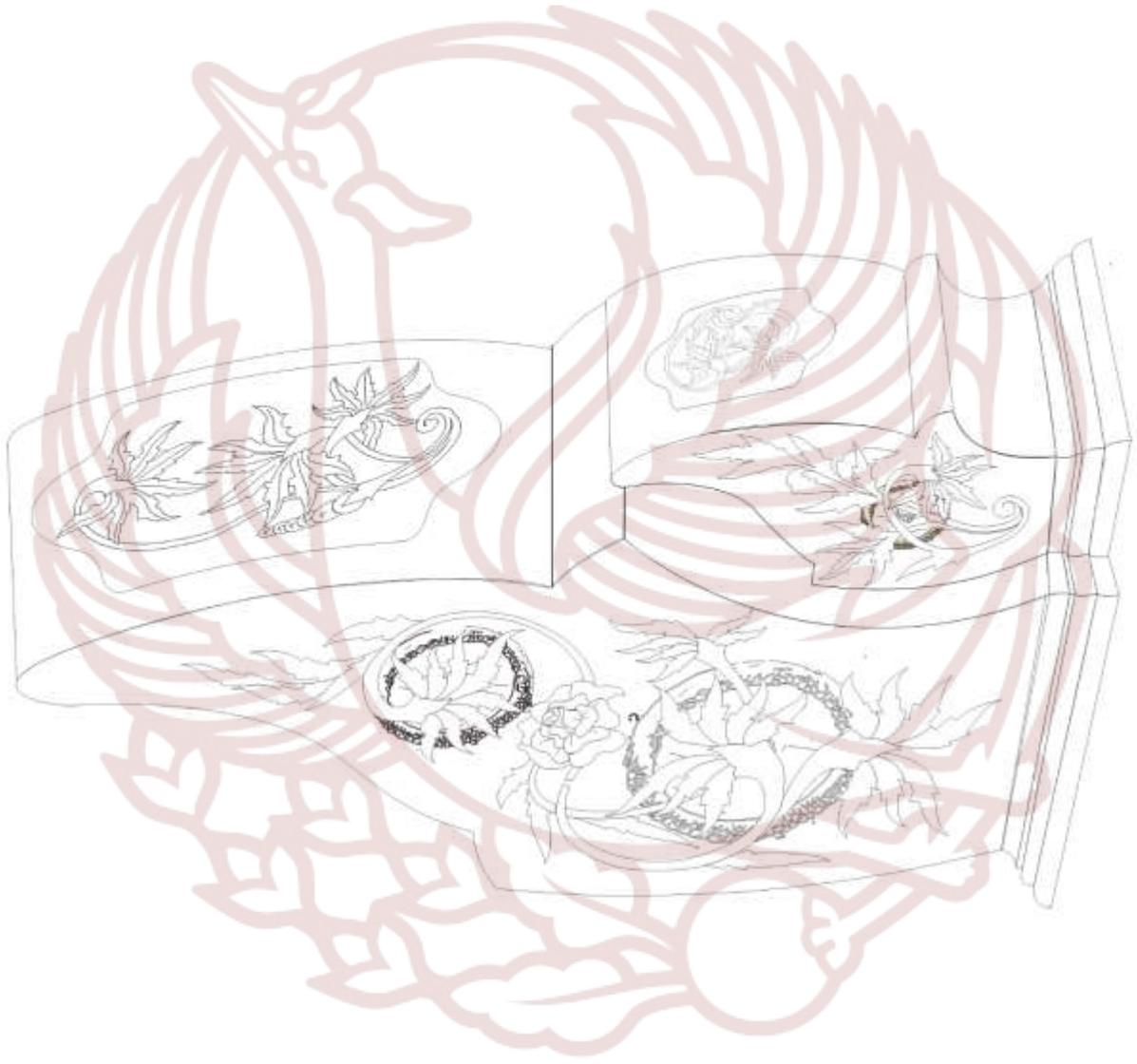
**GAMBAR KERJA
TUGAS AKHIR
PERPEKTIF SPEAKER KOMPUTER**

DOSEN PEMBIMBING

RAHAYU ADI PRABOWO, S.Su., M.Su

KETERANGAN

PENGESAHAN PEMBIMBING



PERPEKTIF

D. Proses Perwujudan Karya

proses perwujudan karya merupakan proses mewujudkan gambar kerja menjadi wujud karya atau sebuah produk melalui beberapa tahapan diantaranya tahapan perencanaan dimulai dari pemilihan bahan, peralatan yang digunakan selama proses. Proses pembuatan karya akan berjalan lancar dan tercipta dengan baik jika didukung dengan adanya bahan serta alat yang memadai, kemudian dilakukan proses pembentukan yang diawali dari pengolahan bahan mentah menjadi suatu karya seni.

Adapun penjelasan mengenai tahapan-tahapan tersebut diatas sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Proses perencanaan dalam pembuatan karya tugas akhir ini menggunakan dan membutuhkan beberapa bahan serta alat. Uraian tentang bahan dan alat yang digunakan selama proses sebagai berikut:

a. Bahan Baku

Bahan baku yang dimaksud adalah bahan-bahan yang digunakan dalam proses pembuatan karya tugas akhir ini. Bahan yang digunakan dalam pembuatan *box speaker* menggunakan bahan dasar kayu jati dan kayu olahan *MDF*. Kayu jati ini mudah diolah dan di bentuk dengan mesin-mesin *wood working*, dan mudah didapat sehingga menjadi favorit bagi para pelaku industri mebel. Kayu jati memiliki serat dan pori-pori yang lembut tetapi memiliki karakter serat kuat, dengan *finishing*

yang tepat maka kayu jati akan menghasilkan produk dengan penampilan yang menarik. Kayu jati ini digunakan untuk ukiran dan kerangka *box speaker*.



Gambar 28
Kayu jati
(Foto: Ikhwan S, 10 April 2017)

Sedangkan *speaker* yang digunakan menggunakan *speaker woofer* ukuran enam *inch*, empat *inch*, dan sepuluh *inch* untuk *speaker subwoofer*. Rangkaian *amplifier* menggunakan rangkaian *stereo 125 watt x 2* untuk *home theater*, 150 *watt* untuk komputer, dan 150 *watt* untuk *subwoofer*.

b. Bahan Penunjang

Selain menggunakan bahan dari kayu dan kulit tersebut dalam pembuatan karya ini masih membutuhkan adanya bahan-bahan penunjang yang berfungsi untuk melengkapi bahan pokok. Adapun bahan penunjang lain yang dipergunakan antara lain: lem *epoxy*, lem *fox* (lem putih), lem *alteco*, *skrup*, paku dan kertas mall sebagai pembentuk. Bahan penunjang tersebut membantu dalam proses pengerjaan karya ini. Lem *epoxy* dan lem *fox* dipilih karena cukup kuat untuk penyambungan pada

kayu, sedangkan lem *alteco* merupakan jenis lem serba guna untuk kayu, keramik, dan sebagainya, len ini kuat dan tahan lama.



Gambar 29
Lem *Alteco*
(Foto: Ikhwan S, 12 April 2017)



Gambar 30
Lem Putih / Fox
(Foto: Ikhwan S, 12 April 2017)

c. Bahan *Finishing*

Sebagai tahap penyempurnaan akhir dalam karya ini maka dilakukan tahap *finishing*. *Finishing* yang digunakan dalam karya ini adalah politur. Politur merupakan salah satu jenis *finishing* yang cukup populer pada pembuatan mebel. Politur bukan sekedar melapisi dan mengkilapkan permukaan kayu, melainkan juga memperindah dan mempertegas pola serat kayu dan yang paling penting menjaga kayu dari cuaca dan hama. Bahan politur yang digunakan adalah *Aqua Politur*, bahan ini adalah politur berbasis air (pengencer menggunakan air). Politur ini diaplikasikan ke karya dengan teknik semprot menggunakan spet (*spray gun*) dan menggunakan bantuan dari kompresor sebagai alat penghasil angin.



Gambar 31
Cairan politur dan *clear*
(Foto: Ikhwan S, 22 April 2017)

Cairan politur dan *clear* berfungsi sebagai lapisan permukaan kayu yang bisa menjadikan permukaan kayu bisa lebih halus, mengkilat dan dapat menutup pori-pori kayu. politur juga dapat menampilkan serat kayu dengan sempurna sehingga dapat memberi nilai keindahan. *Clear* berfungsi sebagai lapisan paling akhir setelah warna politur yang diinginkan sudah sesuai.

d. Alat yang Digunakan

Alat yang dimaksud adalah berbagai jenis alat yang digunakan dalam proses perwujudan karya. Penggunaan peralatan yang baik dan memadai sangat berpengaruh dalam suatu proses kekarya. Alat bertujuan untuk membantu, meringankan, mengoptimalkan, serta mempercepat suatu proses di dalam pengerjaan perwujudan karya. Adapun peralatan yang digunakan antara lain:

No.	Alat proses pemotongan kayu dan Penyambungan	Alat proses perakitan	Alat proses pemahatan	Alat proses finishing
1.	Mesin <i>Circle Saw</i>	Palu besi besar dan kecil	Palu kayu	Amplas
2.	Mesin <i>Jointer</i>	Mesin bor	Pahat <i>penilat</i>	Kuas dan kain perca
3.	Mesin <i>planner</i>	Paku Tembak	Pahat <i>penguku</i>	<i>Kompresor</i>
4.	Mesin <i>hand planner</i>	Meteran	Pahat <i>kol</i>	<i>Spray gun</i> atau <i>spet</i>
5.	<i>Klem</i> manual		Pahat <i>coret</i>	
6.	Gergaji tangan		Pahat <i>penilat bengkok</i>	
7.			Pahat <i>kol ceper</i>	
8.			Pahat <i>bladokan</i>	
9.			Pahat <i>pletakan</i>	

Tabel 1
Peralatan yang digunakan menurut jenis pekerjaan dalam pembuatan karya

Adapun uraian peralatan disesuaikan penggunaannya adalah sebagai berikut:

1) Alat Proses pemotongan kayu dan laminasi

a) Mesin *Circle Saw*

Mesin *Circle Saw* digunakan untuk pemotongan kayu lurus yang akan dilaminasi untuk bahan pembuatan *box speaker*. Mesin ini ada yang pembuatan dengan cara rakitan sendiri (kerangka terbuat dari meja kayu) dan ada yang pabrikan (kerangka terbuat dari besi).



Gambar 32
Mesin *Circle Saw*
Foto: Ikhwan S, 19 April 2017

b) Mesin *Jik Saw* (mesin *bobok*)

Mesin ini digunakan untuk proses pemotongan kayu yang bersifat bengkok, lengkung, atau berbelok. Selain itu alat ini digunakan untuk *membobok* ukiran yang memerlukan alat ini untuk melubangi bagian-bagian ukiran.



Gambar 33
Mesin *jik saw* atau *bobok*
(Foto: Ikhwan S, 19 April 2017)

c) Mesin *Jointer*

Pada proses laminasi peran mesin *Jointer* sangatlah penting karena mesin ini berfungsi untuk menghaluskan satu atau dua sisi kayu yang akan dilaminasi (penyambungan). Alat ini mempunyai mata pisau yang digerakkan memutar dengan bantuan dinamo.



Gambar 34
Mesin *Jointer*
(Foto: Ikhwan S, 18 April 2017)

d) Mesin *Hand Planner* (serut atau pasah mesin)

Pada dasarnya alat ini mempunyai kegunaan yang sama dengan mesin *Planner* perbedaanya terletak pada bentuk dan ukurannya.



Gambar 35
Mesin *Hand Planner*
(Foto: Ikhwan S, 19 April 2017)

e) *Klem* atau *Pres* Manual

Klem atau *pres* manual ini merupakan alat bantu laminasi atau penyambungan. Alat ini berfungsi sebagai alat tekan supaya kayu yang disambung bisa menyatu dengan sisi atau permukaan kayu yang lain, di samping itu kualitas lem juga berpengaruh pada proses ini dan juga dalam proses ini memerlukan tali karet ban untuk membantu merekatkan antar bagian kayu.



Gambar 36
Klem atau Pres
(Foto: Ikhwan S, 19 April 2017)

2) Alat Proses Perakitan

Alat yang digunakan dalam proses perakitan terdiri dari palu besi besar dan kecil, mesin bor, meteran dan ada tambahan bahan pendukung yaitu lem putih (lem *fox*), lem *epoxy*, sekrup dan *dowel*. Adapun uraiannya sebagai berikut:

a) Palu Besi Kecil dan Besar

Alat ini berfungsi untuk memukul kayu dalam proses perakitan yang bertujuan untuk membantu memposisikan permukaan sambungan pada tempatnya supaya sejajar dengan permukaan yang lain.

b) Mesin Bor

Alat berikut berguna untuk melubangi kayu dan membantu memutar sekrup kedalam kayu untuk menggantikan peran paku dan tehnik ini membantu mengurangi guncangan yang dapat menggeser kayu yang sudah sejajar. Sebelum disekrup terlebih dahulu permukaan kayu yang akan ditempelkan dilumuri lem yang berguna untuk merekatkan kedua permukaan sambungan kayu. Selain untuk memutar skrup bor ini juga berfungsi untuk membuat lubang *dowel*.

c) Meteran

Alat ini berfungsi sebagai alat ukur untuk mengukur ketepatan suatu produk atau karya.

3) Alat Proses Penghalusan dan Meratakan Permukaan Kayu

Alat yang digunakan dalam proses ini menggunakan dua alat yaitu *hand planner* (serut) dan gerinda mesin tangan (*kalter*). Alat tersebut digunakan untuk mempercepat dan mempermudah proses pengerjaan.

Adapun uraian alat sebagai berikut:

a) *Hand Planner*

alat ini digunakan untuk meratakan permukaan kayu yang lurus dan melengkung kedalam.

b) Gerinda Mesin Tangan (*kalter*)

alat tersebut berguna untuk meratak permukaan kayu yang sifatnya melengkung keluar atau medan yang sulit di jangkau dengan mesin *hand planner*.

4) Alat Proses Pemahatan

Dalam proses ini memerlukan alat yaitu alat ukir satu set yang terdiri dari: palu kayu, pahat *penilat*, pahat *penguku*, pahat *coret*, pahat *kol*, dan ada tambahan alat sebagai alat untuk mempermudah pengerjaan di bagian yang sulit seperti: pahat *penilat bengkok*, pahat *kol bengkok*, pahat *kol ceper*, pahat *bladokan*, dan pahat *pletakan*. pahat yang bagus akan menentukan kualitas karya yang dihasilkan.

Adapun uraian alat sebagai berikut:

a) Palu Kayu

Palu Kayu ini berfungsi sebagai alat pemukul pahat ukir yang memiliki kepala kayu yang cukup besar terbuat dari kayu yang keras seperti kayu sawo dan kayu jambu biji.

b) Pahat *Penilat*

Pahat *Penilat* berjumlah sepuluh batang, ukuran yang paling kecil 2 mm dan yang paling besar 3 cm. Pahat ini digunakan untuk mengerjakan bagian-bagian yang lurus, rata, membuat dasaran, siku-siku tepi ukiran dan sebagainya.

Cara menajamkan pahat penilat dengan diasah menggunakan batu asah yang datar dimulai dari pahat yang terbesar kemudian bergantian menuju pahat terkecil.

c) Pahat *Penguku*

Pahat *Penguku* ini berjumlah 20 batang dan mempunyai mata pahat lengkung menyerupai kuku manusia, mempunyai ukuran terkecil 3 mm dan terbesar 3 cm. Kegunaan pahat ini untuk mengerjakan bagian-bagian lengkung, melingkar, membuat bentuk cembung, ikal dan pecahan garis.

d) Pahat *Kol*

Pahat ini juga sering disebut pahat setengah bulat karena memang berbentuk setengah bulat. Fungsi dari pahat ini hampir sama dengan pahat penguku namun memiliki cekungan yang lebih dalam. Jumlah pahat ini tidak pasti tergantung keperluan para pengukir.

Cara menajamkan pahat penguku diasah pada sisi sudut batu asah, dimulai dari pahat yang terkecil sampai pahat yang paling besar.

e) Pahat *Coret*

Pahat ini mempunyai bentuk mata pahat seperti huruf V. Kegunaan pahat ini berfungsi sebagai membuat *cawenan* atau mecahi.

f) Pahat *Penilat Bengkok*

Pahat ini berfungsi untuk mempermudah dalam proses *nglemahi* yang tidak dapat terjangkau oleh pahat *penilat* biasa.

g) Pahat *Kol Ceper*

Pahat ini mempunyai bentuk seperti pahat *kol* namun lengkungannya hanya *ceper* dan pahat ini berfungsi untuk membuat gelombang pada *lemahan* atau permukaan dasaran.

h) Pahat *Bladokan*.

Pahat ini mempunyai bentuk sama seperti pahat pada umumnya, hanya saja mempunyai ketebalan lebih dari pahat biasanya. Seperti namanya pahat ini berfungsi sebagai alat *bladok* atau alat untuk *nglemahi*, fungsi dibuat lebih tebal supaya tidak mudah patah dan rusak karena pahat ini khusus untuk membuat relief dan patung karena patung dan relief identik dengan bahan yang tebal dan besar.

i) Pahat *Pletekan*

Pahat ini berbentuk menyerupai pahat coret mempunyai mata pahat berbentuk huruf V tetapi sedikit lebar dan berfungsi sebagai alat untuk *nyaweni* atau *mleteki*.

5) Alat Proses *Finishing*

a) Amplas

Amplas juga disebut dengan kertas pasir. Amplas digunakan untuk membuat permukaan ukir yang masih kasar menjadi lebih halus dengan cara menggosokkan permukaan kasarnya ke permukaan suatu bahan atau benda. Kertas amplas yang digunakan dalam proses ini tingkat kehalusan berukuran 120-200, Semakin tinggi angkanya maka semakin halus tingkat kekasarannya.

b) Mesin Kompresor

Mesin kompresor ini adalah mesin penghasil angin yang berfungsi untuk meniup angin untuk proses *finishing* dengan teknik semprot.



Gambar 37
Mesin kompresor
(Foto: Ikhwan S, 22 April 2017)

c) *Spet* atau *Spray Gun*

Spet atau *Spray Gun* merupakan alat yang digunakan untuk menyemprotkan cat pada suatu permukaan menggunakan udara yang bertekanan dengan bantuan mesin kompresor.



Gambar 38
Spet atau *Spray Gun*
(Foto: Ikhwan S, 22 April 2017)

2. Tahap Pembentukan Karya

Tahap pembentuka karya dalam penciptaan karya tugas kahir ini diantaranya dijelaskan dalam uraian sebagai berikut:

a. Pembuatan Mal

Sebelum pembentukan karya dilakukan untuk mempermudah dalam mewujudkan karya, terlebih dahulu membuat rancangan desain alternatif hingga desain terpilih. Kemudian dilanjutkan pada gambar kerja dengan skala diperkecil

dari ukuran sebenarnya untuk mempermudah dan mempercepat dalam proses pengerjaannya. Selain gambar kerja dibuat gambar dengan ukuran sebenarnya yang berguna untuk mal sebelum dilakukan pembentukan *box speaker*.



Gambar 39
Membuat mal
(Foto: Ikhwan S, 5 Mei 2017)

b. Proses Pemotongan Papan Kayu

Proses ini bertujuan untuk memotong papan kayu dan memilah kayu yang akan di sambung untuk bahan *box speaker* sesuai ukuran.



Gambar 40
Pemotongan bahan
(Foto: Ikhwan S, 6 Mei 2017)

c. Proses Penyambungan Papan Untuk *Box Speaker*

Sebelum proses pembentukan terlebih dahulu kayu disambung dan dibuat papan sesuai dengan ukuran bentuk *box speaker* yang akan dibuat. Proses ini dilakukan dengan cara membuat sambungan tempel dengan bantuan lem *epoxy* sebagai perekat sambungan kayu kemudian di jepit dengan *klem* penjepit.



Gambar 41
Pengeleman/laminasi
(Foto: Ikhwan S, 8 Mei 2017)

d. Proses Pembuatan Pola Kayu Dengan Menggunakan Mal

Pengerjaan dalam proses ini adalah tahapan pemindahan pola atau mal ke dalam media kayu. Alat yang digunakan yaitu bolpoint dan spidol.



Gambar 42
Proses *ngemal*
(Foto: Ikhwan S, 10 Mei 2017)

e. Proses Pemotongan Gambar Mal

Proses pemotongan ini dilakukan dengan menggunakan mesin *bobok*, *jik saw* atau mesin skrol dan serkel. Digunakanya alat ini karena bentuknya yang rumit dan ukuran cukup kecil dengan lengkunga yang tajam sehingga diharapkan mempercepat proses pembentukan bagian-bagain *box speaker*. Alat ini juga digunakan untuk *membobok* kayu yang akan digunakan untuk ukiran yang perlu proses *mbobok* atau skrol.



Gambar 43
Pemotongan hasil mal
(Foto: Ikhwan S, 13 Mei 2017)

f. Proses Penyambungan Bagian-bagian *Box Speaker*

Proses ini dilakukan untuk menyatukan bagian-bagian yang masih terpisah setelah melalui proses pemotongan dengan mesin *jik saw*, yang bertujuan untuk membentuk kerangka dan media ukir dari *box speaker*.



Gambar 44
Hasil pemotongan
(Foto: Ikhwan S, 20 Mei 2017)



Gambar 45
Penyambungan
(Foto: Ikhwan S, 22 Mei 2017)

g. Proses Meratakan Permukaan Kayu

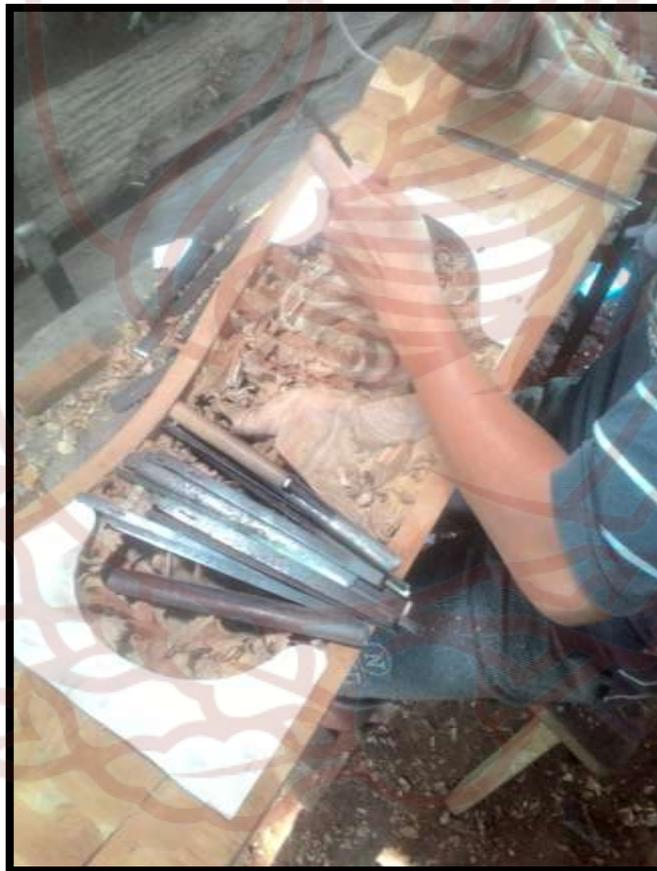
Proses meratakan ini bertujuan untuk membersihkan bekas lem hasil sambungan dan meratakan permukaan kayu yang belum presisi. Proses ini menggunakan alat gerinda mesin dan juga *hand planner*.



Gambar 46
Meratakan atau *Grindo*
(Foto: Ikhwan S, 2 Juni 2017)

h. Proses Pemahatan pada *Box Speaker*

Proses selanjutnya adalah proses pembuatan ukiran pada *box speaker*, yang terlebih dahulu gambar desain dari kertas yang sudah difoto kopi kemudian ditempelkan pada permukaan kayu dan siap dipahat. Ukiran yang berada pada *box speaker* ini terletak pada bagian samping kanan, kiri, dan depan atau bagian muka *box speaker*. Hal tersebut agar *box speaker* tidak hanya dinikmati dari satu sisi saja namun dapat dinikmati dari sisi yang lainnya.



Gambar 47
Memahat ukir relief
(Foto: Ikhwan S, 8 Juni 2017)

i. Proses Pembuatan Konstruksi atau Perakitan

Proses pembuatan konstruksi atau sambungan pada *box speaker* menggunakan alat bor yang digunakan untuk membuat lubang yang akan digunakan untuk proses penyambungan pada bagian kerangka *box speaker*. Selain menggunakan alat tersebut juga menggunakan *hand palnner*, gerinda mesin. Untuk membantu merekatkan konstruksi digunakan *dowel* dan menggunakan lem kayu agar sambungan lebih kuat.



Gambar 48
Perakitan *box* kecil
(Foto: Ikhwan S, 15 Juli 2017)

j. Bentuk Awal *Box Speaker*

Beberapa foto dibawah merupakan bentuk awal *box speaker* setelah proses perakitan *box speaker*. Beberapa bentuk tersebut terdiri dari *box speaker home theater* dan *box speaker* untuk perangkat komputer. Kedua bentuk *box speaker* tersebut memili banyak kesamaan karena ide dasar mengambil dari gambar motif Jepara sehingga bentuk *box speaker* tersebut memiliki ciri khas motif Jepara berupa daun simbar dan motif ukiran yang menghiasinya.



Gambar 49
Bentuk awal *box speaker home theater*
(Foto: Ikhwan S, 29 Juli 2017)

k. Proses *Finishing Box Speaker*

Proses pengamplasan pada tahap *finishing* ini menggunakan dua cara yaitu dengan manual dan menggunakan gerinda mesin. Pengerjaan yang dikira cukup sulit dikerjakan dengan manual dan bagian yang mudah juga bisa dijangkau dengan mesin dilakukan menggunakan mesin berupa gerinda mesin dengan amplas halus. Proses pemlituran dan pengamplasan dilakukan berulang kali sampai memperoleh hasil yang diinginkan.

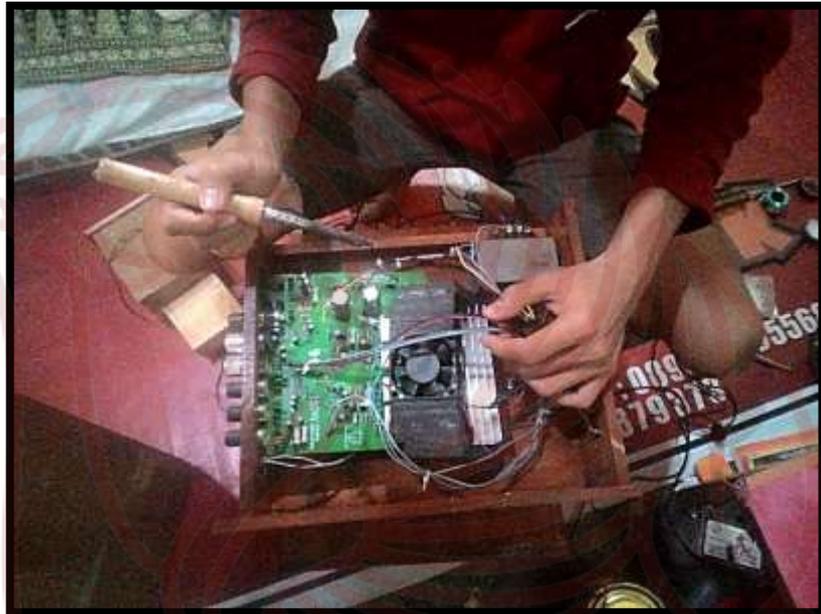


Gambar 50
Proses *finishing*
(Foto: Ikhwan S, 10 agustus 2017)

1. Proses Perakitan Komponen Elektronik

Proses ini berupa penyambungan antara *trafo*, *amplifier*, dan *speaker*.

Bertujuan supaya semua rangkaian berfungsi dengan baik.



Gambar 51
Proses perakitan elektronik
(Foto: Ikhwan S, 10 Juli 2017)

Perakitan elektronik pertama-tama mempersiapkan semua bahan yang digunakan mulai dari bahan pokok sampai bahan penunjang. Bahan-bahan yang digunakan pada rangkaian ampli untuk *speaker* komputer terdiri dari: 2 buah *speaker* 6 inch, 2 buah *speaker* 4 inch, 1 buah rangkaian *amplifier stereo* 150 watt, 1 buah *travo* 5 ampere, 1 kipas DC 12 V, 3 buah *kapasitor* 4700uf/50 V, dan 6 buah *dioda* 50 V.

Rangkaian *amplifier* yang ke 2 tentunya untuk *home theater*, pada rangkaian ini membutuhkan bahan pokok antara lain: 4 buah *speaker* 6 inch, 2 buah *speaker* 4 inch, *speaker subwoofer* 10 inch, 1 buah rangkaian *amplifier stereo* 150 watt, 1 buah rangkaian *amplifier mono* 140 watt, 1 buah *travo* 5 ampere, 1 buah *travo* 3

ampere, 5 buah *kapasitor* 4700uf/50 V, 10 *dioda* 50 V (*kapastitor* dan *dioda* digunakan sebagai penyaring dan penyearah arus *DC* yang keluar dari *travo*), kipas *DC* 2 buah, dan *crossover subwoofer*.

Bahan pokok tersebut tidaklah berguna kalau tidak didukung dengan bahan penunjang antara lain: kabel, timah solder (tenol), *jak input*, *jak output*, *jak AC*, lem G, spon hati, tali krek, dan solatip. Alat berpengaruh sangat penting dalam proses perakitan ini, karena alat berguna untuk membantu dan mempermudah pekerjaan. Proses perkitan ini menggunakan alat solder 40 *watt*, gunting, tespen, dan tang. Proses selanjutnya yaitu proses perakitan setelah bahan serta alat terpenuhi, akan tetapi harus dipersiapkan tempat atau kotak dari rangkaian *amplifier* tersebut yang berfungsi sebagai wadah. Komponen-komponen yang digunakan disesuaikan tata letaknya dengan kotak *amplifiernya*, setelah semuanya dirasa sudah baik siaplah dimulai dari proses penyolderan(penyambungan) antara kabel dengan komponen yang lain sesuai dengan alurnya, pada proses ini menggunakan alat solder dan didukung dengan timah solder.

m. Karya Jadi

Setelah melalui beberapa proses serta tahapan yang dilakukan dalam penggarapan tugas akhir ini. Berbagai teknik serta cara yang dilakukan guna menyelesaikan karya tugas akhir ini sehingga memunculkan hasil sebagai berikut.

Hasil karya 1



Gambar 52
Box Speaker Home Theater
(Foto: Ikhwan S, 15 Agustus 2017)

Judul	: Trubus Wisnu Murti Ayom
Jenis	: <i>Box speaker Home Theater</i>
Ukuran <i>box speaker</i> kanan dan kiri (woofer)	: P. 69 cm x L. 38,5 cm x T. 104,5 cm
Ukuran <i>box Subwoofer</i>	: P. 75 cm x L.41 cm x T. 50 cm
Bahan	: Kayu jati dan <i>MDF</i>
Teknik	: Pertukangan kayu dan tatah ukir kayu
Fungsi	: Pengeras suara
<i>Finishing</i>	: Politur (semprot)

Hasil karya 2



Gambar 53
Box Speaker Komputer
(Foto: Ikhwan S, 15 Agustus 2017)

Judul	: Trubus Godong Mengo Teken
Jenis	: <i>Box speaker</i> untuk komputer
Ukuran	: P. 37 cm x L. 28 cm x T. 64,5 cm
Bahan	: Kayu jati dan <i>MDF</i>
Teknik	: Pertukangan kayu dan tatah ukir kayu
Fungsi	: Pengeras suara
<i>Finishing</i>	: Politur (semprot)

BAB IV

ULASAN KARYA DAN KALKULASI BIAYA

A. Ulasan Karya

Penciptaan karya harus mempunyai alur dan cara untuk menggali sumber-sumber referensi yang dibutuhkan serta pengalaman yang telah dilalui oleh seniman guna untuk menghasilkan karya dengan konsep yang berkualitas. Pada konteks metodologi penulis menggunakan langkah tiga tahap penciptaan seni kriya, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Metode tersebut sangat membantu dalam penciptaan karya *box speaker* yang menjadi objek garap penulis. Tahap pertama dimulai dari tahap eksplorasi, dalam tahap ini terdapat dua langkah yaitu; pengembaraan jiwa berupa pengamatan lapangan, penggalian sumber referensi, dan informasi.

Tahap pertama ini penulis melakukan eksplorasi di Kota Solo dengan sasaran toko-toko elektronik disekitar jalan Slamet Riyadi salah satunya toko Joga Elektronik, pada toko tersebut terdapat gambaran tentang *box speaker* mulai dari bahan pembuatan sampai suara yang dihasilkan. Pada proses eksplorasi ini ditemukan permasalahan bahwa *speaker* dengan suara yang bagus tetapi mempunyai desain *box*nya sangat sederhana kalau dilihat dari kacamata mahasiswa kriya. Pada kesempatan yang lain penggalian sumber-sumber ini penulis lakukan di Kota Jepara dengan tujuan penggalian gambaran motif atau penerapan motif Jepara pada produk mebel yang berada di toko-toko sekitaran Kecamatan Tahunan dan Kecamatan Senenan.

Tahap selanjutnya yaitu penggalian landasan teori dan referensi tentang motif Jepara dan *box speaker* dari buku-buku yang ada di perpustakaan ISI Surakarta dan perpustakaan daerah Jepara. Referensi tersebut sangat berguna untuk mendapatkan konsep penciptaan yang berkualitas, pencarian referensi tersebut dimulai dari data material, alat, konstruksi, teknik ukir, metode, bentuk unsur estetik dan aspek filosofis.

Setelah data-data yang dibutuhkan dirasa sudah terpenuhi sampailah ketahap perancangan, yaitu berupa penuangan ide gagasan yang sudah melalui proses pengendapan ide dari penggalian referensi ke dalam bentuk rancangan 2 dimensi berupa sket alternatif yang dalam perancangannya mengacu dari tema “Penciptaan *Box Speaker* Dengan Motif Jepara”, dalam perancangan awal ini ada hal-hal yang penulis pertimbangkan antara lain; material yang akan digunakan, teknik yang digunakan dalam pembuatan(konstruksi dan teknik ukir), keamanan, keselarasan, bentuk unsur estetik, ekonomi, dan budaya serta peluang masa depan. Hal tersebut yang menjadi pertimbangan dalam penciptaan karya penulis.

Selanjutnya tahap pemilihan hasil sket alternatif hasil perancangan yang dilanjutkan ketahap pembuatan gambar kerja berupa gambar perspektif dan proyeksi dengan gambar diskala. Sebelum pembuatan tentunya dilakukan pemilihan sket yang paling selaras dengan tema, pada pembuatan gambar kerja dibuatlah gambar tampak yaitu gambar tampak depan, tampak samping, tampak atas dan juga untuk mempermudah proses pengerjaan pada tahap perwujudan perlu dibuatkan gambar kerja dengan ukuran yang sebenarnya.

Tahap ketiga dalam langkah ke lima yaitu proses perwujudan. Proses perwujudan ini ketersediaan bahan sangat penting guna untuk merealisasikan hasil rancangan dari sket terpilih kemudian dilanjutkan pada gambar kerja dan direalisasikan pada tahap perwujudan. Penciptaan karya ini menggunakan bahan kayu jati sebagai bahan utamanya, sebagai bodi dan media ukir. Dalam proses perwujudan peran alat tidak kalah penting guna untuk mempermudah proses pengerjaan, alat-alat yang digunakan yaitu alat pertukangan kayu dan alat ukir kayu.

Langkah terakhir yaitu melakukan penilaian atau evaluasi terhadap karya yang telah diselesaikan. Dalam tahap ini meliputi berbagai aspek penilaian antara lain; dari segi tekstual yaitu berupa deskripsi karya, dan konstekstual yaitu karya seni yang dirancang dari ide gagasannya dan berfungsi sebagaimana mestinya karya itu diciptakan, penilaiannya meliputi, kualitas karya(fisik dan nonfisik). Selesai setelah proses pertimbangan berdasarkan kriteria sudah terpenuhi maka karya dapat dilepas ke tengah-tengah masyarakat dengan cara diadakanya pameran-pameran. Pada kesempatan ini penciptaan karya yang dilakukan penulis tergolong dalam karya yang mempunyai fungsi praktis yaitu *box speaker* yang berguna sebagai pengeras suara dan memiliki fungsi lain yaitu sebagai penghias ruangan.

Berikut ulasan karya yang tersaji dari tugas akhir dengan menggunakan langkah-langkah penciptaan karya seni yang telah terurai di atas.

Ulasan karya tersaji sebagai berikut:

1. Ulasan Karya *Box Speaker Home Theater*

Karya *box speaker* yang pertama ini memiliki satu simbar berada di tengah dan trubusan berada di kanan dan kiri, terdapat karya buah terpisah yang berfungsi sebagai *subwoofer*. Karya ini ide dasarnya mengambil dari motif Jepara. Simbar yang berada di tengah merupakan *box speaker* utama dan trubusan yang berada di samping kanan dan kiri sebagai *speaker tweeter*. Makna atau maksud dari judul karya yang diambil dari kata “trubus wisnu murti ayom” adalah sebagai berikut. Kata *trubus* dalam bahasa Jawa-Indonesia berarti tunas, trubusan dalam motif Jepara sebagai tunas daun baru (kecil), kata tersebut dipilih karena harapan penulis karya yang tercipta nantinya akan menjadi cikal bakal karya-karya selanjutnya yang tercipta dan memiliki kebaruan. Wisnu murti adalah sebutan ciri perkutut yang baik dipelihara, mempunyai ciri-ciri fisik kaki, mata serta paruh berwarna hitam, filosofinya mempunyai dampak kewibawaan serta umumnya dipelihara oleh pemimpin atau raja.³¹ Sedangkan *ayom* berarti teduh, sejuk dan terlindungi. Orang yang berjiwa ayom berarti bisa dijadikan tempat berteduh, tempat berlindung yang menyejukan.³² Kata-kata tersebut diartikan seorang pemimpin yang berwibawa dan mempunyai sifat mengayomi. Prinsip seorang pemimpin yaitu menciptakan kesejahteraan anak buahnya terlebih dahulu, baru dirinya berhak mengenyam kenikmatan.

Maksud dari judul karya tersebut dalam bentuk *box speaker* yang mempunyai lengkungan dinamis diibaratkan sebagai sifat penyesuaian

³¹ Ki Panji Erkananta, *Burung Perkutut Katuranggan dan Rahasiannya*, (Semarang: Aneka Ilmu), 1995, 6.

³² Purwadi, *Filsafat Jawa Ajaran Hidup yang Berdasarkan Nilai Kebijakan Tradisional*, (Yogyakarta), 2006, 247.

(akomodatif) pemimpin untuk menjaga keterpaduan, keseimbangan, dan keselarasan dalam kehidupan. Kemudian trubusan yang berada di sisi-sisi simbar diartikan sebagai anak buah yang diayomi seorang pemimpin, bila seorang pemimpin keluarga (kepala keluarga) bisa mengayomi keluarganya. Sedangkan keharuman dan kewibawaan seorang pemimpin digambarkan dengan motif bunga yang berada di bagian ukiran.

Pembuatan karya ini menggunakan media kayu jati dan *MDF*. Proses pengerjaan dengan menggunakan teknik pertukangan kayau (kontruksi) dan menggunakan teknik tatah ukir kayau. *box speaker* ini berwarna coklat tua. Pada bagian sisi samping luar menggunakan tatah ukir relief, bagian depan tatah ukir tempelan dan baguan sampung dalam menggunakan tatah ukir *lemahan*. Ornamen yang digunakan juga ide dasarnya motif Jepara yang sudah mengalami deformasi bentuk.

Karya *box speaker* ini menampilkan sebuah bentuk baru akan tetapi bentuk tersebut tidak mempengaruhi fungsi dari *box speaker* itu sendiri malah menambah fungsi lain lagi yaitu sebagai penghias ruangan. bentuk daun simbar yang menjadi ciri khusus dari *box speaker* ini merupakan ciri dari motif Jepara. Karya ini berfungsi sebagai *speaker home theater* sederhana, sekaligus berfungsi sebagai penghias ruangan. karya ini diharapkan mampu memberi sebuah nuansa baru pada ruang tersebut.

Penempatan mesin elektronik pada karya ini di tempatkan pada wadah tersendiri, dikarenakan pertimbangan berikut: Pada ukiran yang rawan patah dan bobot *box speaker* berat, bilamana terjadi kerusakan pada mesin maka untuk memperbaiki tidak membawa *box speaker* dan hanya membawa kotak mesinya saja. Dari pertimbangan tersebut maka dipilihlah jalan keluar dengan cara dibuatkan

kotak tersendiri dengan tujuan mempermudah dalam perawatan dan keamanan dari karya tersebut.

2. Ulasan Karya *Box Speaker* Komputer

Bentuk pokok simbar tetap menjadi ciri dari karya tugas akhir ini, sebab masih dalam satu konsep utama yaitu motif Jepara sebagai ide penciptaannya. Sehingga makna yang terkandungnya hampir sama dengan karya sang sebelumnya. Namun karya yang kedua ini berjudul “Trubus Godong Mengo Teken”. Kata trubus tetap dipakai dengan harapan yang sama yaitu: harapan penulis karya ini akan menjadi cikal bakal karya-karya selanjutnya yang tercipta dan memiliki kebaruan di dalamnya. Gedong Mengo merupakan nama burung perkutut yang baik untuk dipelihara, ciri burungnya apabila matahari terbit, burung ini suka berbunyi, menurut kepercayaan burung ini akan memujikan atau mendoakan yang punya agar selamat, banyak rejekinya.³³ Serta *teken* secara harfiah bermakna tongkat yang digunakan sebagai penegak orang yang berjalan, biasanya *teken* dipakai orang yang sudah lanjut usia. Dalam konteks *piwulang* dan *pasemon* atau ajaran moral simbolik, kata *teken* berarti pedoman, petunjuk dan tuntunan hidup. Dapat juga diartikan sebagai alat yang digunakan untuk mencapai tujuan.³⁴ Kata tersebut dapat diartikan seorang pemimpin yang tentram dan dapat dijadikan panutan (positif). Namun tetap didasari dengan sikap selalu ingat kepada sang pencipta. Melalui

³³ Ki Panji Erkananta, *Burung Perkutut Katuranggan dan Rahasiannya*, (Semarang: Aneka Ilmu), 1995, 10.

³⁴ Purwadi, *Filsafat Jawa Ajaran Hidup yang Berdasarkan Nilai Kebijakan Tradisional*, (Yogyakarta), 2006, 253.

konsep yang diusung dalam karya ini diharapkan mampu menjadi karya panutan dalam menciptakan karya-karya selanjutnya. Selain itu diharapkan dapat memberikan susasana yang bernuansa tradisi dan menunjukkan sebuah desain *box speaker* baru dengan konsep dari karya tradisi yaitu motif Jepara.

Karya *box speaker* ini berdimensi lebih kecil dari karya sebelumnya dan memiliki satu trubusan di bagian samping simbar. Ukiran pada bagian sisi luar menggunakan teknik ukiran relief, sisi dalam menggunakan teknik ukiran lemahhan, dan bagian depan menggunakan teknik ukiran tempelan.

Pada rangkaian elektronik menggunakan *power suplay travo* tiga *ampere*, rangkaian *amplifier*-nya menggunakan *power* bekapasitas 125 *watt*. *Speaker* menggunakan ACR 60 *watt*, ukuran diameter 6 *inch*, masing-masing *box* terdapat dua *speaker woofer* dan satu *speaker tweeter*.

Proses pengerjaan *box speaker* ini menggunakan teknik pertukangan kayu dan tatah ukir kayu. *Box speaker* ini berwarna coklat dof. Karya ini digunakan untuk *speaker* komputer.

B. Kalkulasi Biaya

Biaya yang dibutuhkan dalam proses pengerjaan tugas akhir ini dibagi menjadi beberapa bagian yaitu: pertama, bagian pengadaan material berupa bahan baku, bahan penunjang, dan bahan *finishing*. Kedua, pembiayaan untuk pengerjaan pribadi maupun pekerjaan yang diperbantukan dalam proses karya di bengkel studio maupun lingkungan luar. Bentuk pengupahan pekerja yaitu dengan upah borongan.

Berikut rincian dari biaya bahan dan upah yang digunakan dalam proses pengerjaan karya yang di bagi menjadi bagian bahan baku, bahan tambahan, bahan *finishing*, dan upah pekerja.

1. Kalkulasi Biaya Karya 1 *Box Speaker Home Theater*:

No	Jenis	Ukuran (P x L x T)	Harga	Satuan	Jumlah Biaya
1	Kayu Jati	160 cm X 17 cm X 6 cm	Rp 160.000,00	1 buah	Rp 160.000,00
2	Kayu Jati	100 cm X 15 cm X 6 cm	Rp 110.000,00	1 buah	Rp 110.000,00
3	Kayu Jati	160 cm X 19 cm X 6 cm	Rp 180.000,00	1 buah	Rp 180.000,00
4	Kayu Jati	100 cm X 25 cm X 6 cm	Rp 150.000,00	1 buah	Rp 150.000,00
5	Kayu Jati	150 cm X 17 cm X 6 cm	Rp 160.000,00	1 buah	Rp 160.000,00
6	Kayu Jati	170 cm X 23 cm X 2,5 cm	Rp 80.000,00	1 buah	Rp 80.000,00
7	Kayu Jati	180 cm x 23 cm X 2,5 cm	Rp 97.000,00	1 buah	Rp 97.000,00
8	Kayu Jati	200 cm X 23 cm X 2,5 cm	Rp 110.000,00	1 buah	Rp 110.000,00
9	Kayu Jati	200 cm X 20 cm X 2,5 cm	Rp 90.000,00	2 buah	Rp 180.000,00
10	Kayu Jati	200 cm X 15 cm X 1,8 cm	Rp 60.000,00	1 buah	Rp 60.000,00
11	Kayu Jati	200 cm X 13 cm X 1,8 cm	Rp 55.000,00	1 buah	Rp 55.000,00
12	Kayu Jati	200 cm X 12 cm x 1,8 cm	Rp 45.000,00	1 buah	Rp 45.000,00
Jumlah Biaya Bahan Baku Kayu <i>Box Speaker Home Theater</i>					Rp 1.387.000,00

Tabel 2. Biaya bahan baku *box speaker home theater*.

No	Jenis	Harga	Satuan	Jumlah Biaya
1	<i>Amplifier stereo 150 watt</i>	Rp 185.000,00	1 buah	Rp 185.000,00
2	<i>Speaker 6 inch</i>	Rp 55.000,00	4 buah	Rp 220.000,00
3	<i>Speaker 4 inch</i>	Rp 40.000,00	2 buah	Rp 80.000,00
4	<i>Speaker tweeter</i>	Rp 30.000,00	2 buah	Rp 60.000,00
5	<i>Travo 5 ampere</i>	Rp 95.000,00	1 buah	Rp 95.000,00
6	<i>Travo 3 ampere</i>	Rp 80.000,00	1 buah	Rp 80.000,00
7	<i>Dioda 5 ampere</i>	Rp 2.000,00	14 buah	Rp 28.000,00
8	<i>Kapasitor 4700uf/50v</i>	Rp 4.500,00	7 buah	Rp 31.500,00
9	Tenol	Rp 25.000,00	2 rol	Rp 50.000,00
10	<i>Power mono 150 watt</i>	Rp 90.000,00	1 buah	Rp 90.000,00
11	Kipas DC 12v	Rp 12.500,00	2 buah	Rp 25.000,00
12	Kabel	Rp 3.500,00	15 meter	Rp 52.500,00
13	Jak AC	Rp 17.000,00	1 buah	Rp 17.000,00
14	Jak input	Rp 2.500,00	1 buah	Rp 2.500,00
15	Jak jepit	Rp 3.000,00	6 buah	Rp 18.000,00
16	<i>Speaker subwoofer 10 inch</i>	Rp 350.000,00	1 buah	Rp 350.000,00
17	<i>Crossover subwoofer</i>	Rp 95.000,00	1 buah	Rp 95.000,00
18	Filter subwoofer aktif	Rp 45.000,00	1 buah	Rp 45.000,00
19	Jumlah Biaya Bahan Elektronik Speaker Home Theater			Rp 1.524.500,00

Tabel 3. Biaya bahan elektronik *box speaker home theater*

No	Jenis	Harga	Satuan	Jumlah Biaya
1	Lem alteko	Rp 4.000,00	10 buah	Rp 40.000,00
2	Lem fox/lem putih	Rp 9.000,00	3 buah	Rp 27.000,00
3	lem alfa besar	Rp 75.000,00	1 botol	Rp 75.000,00
4	lem laminasi	Rp 50.000,00	4 botol	Rp 200.000,00
5	Lem kuning	Rp 25.000,00	4 botol	Rp 100.000,00
6	Sekrup	Rp 10.000,00	2 bungkus	Rp 20.000,00
7	MDF 18 mm	Rp 235.000,00	1 lembar	Rp 235.000,00
8	Amplas gerinda	Rp 8.000,00	3 buah	Rp 24.000,00
9	Paku tembak	Rp 35.000,00	1 dus	Rp 35.000,00
10	Paku payung	Rp 2.000,00	3 dus	Rp 6.000,00
11	Spon hati 3 mm	Rp 25.000,00	2 lembar	Rp 50.000,00
12	Baut nomor 10	Rp 2.500,00	12 buah	Rp 30.000,00
13	Jumlah Biaya Bahan Penunjang			Rp 842.000,00

Tabel 4. Biaya bahan Penunjang *box speaker home theater*

No	Jenis	Harga	Satuan	Jumlah Harga
1	<i>Propan Aqua Politur SHP Brown</i>	Rp 75.000,00	2 botol	Rp 150.000,00
2	<i>Propan aqua lacquer clear dof</i>	Rp 50.000,00	1 botol	Rp 50.000,00
3	Amplas Ukuran 1000	Rp 3.000,00	5 lembar	Rp 15.000,00
4	Amplas gerinda	Rp 7.000,00	3 buah	Rp 21.000,00
5	Kuas besar	Rp 4.000,00	1 buah	Rp 4.000,00
6	Kuas kecil	Rp 1.500,00	1 buah	Rp 1.500,00
7	Kuas sedang	Rp 2.500,00	1 buah	Rp 2.500,00
8	Kain perca	Rp 15.000,00	½ kg	Rp 7.500,00
9	Sewa kompresor	Rp 25.000,00	2 hari	Rp 50.000,00
10	Sewa <i>spet/ spray gun</i>	Rp 15.000,00	2 hari	Rp 30.000,00
11	Amplas ukuran 150	Rp 15.000,00	1 meter	Rp 15.000,00
12	Amplas ukuran 80	Rp 13.000,00	1 meter	Rp 13.000,00
13	Jumlah Biaya Bahan <i>Finishing</i>			Rp 359.500,00

Tabel 5. Biaya bahan *finishing box speaker home theater*

No	Jenis	Tenaga	Harga	Satuan	Jumlah Biaya
1	Nyekrol/mbobok	Borongon	Rp 400.000,00	1 karya	Rp 400.000,00
2	Tukang kayu	Borongon	Rp 1.700.000,00	1 karya	Rp 1.700.000,00
3	Tukang pahat ukiran tempelan	Borongon	Rp 30.000,00	15 buah	Rp 450.000,00
4	Tukang pahat ukiran relief	Borongon	Rp 2.000.000,00	1 karya	Rp 2.000.000,00
5	Tukang pahat ukiran lemahhan	Borongon	Rp 900.000,00	1 karya	Rp 900.000,00
6	Tukang amplas	Harian	Rp 30.000,00	5 hari	Rp 150.000,00
7	Tukang finishing	Borongon	Rp 700.000,00	1 hari	Rp 700.000,00
8	Jumlah Biaya Upah Pekerja				Rp 6.300.000,00

Tabel 6. Biaya upah pekerja *box speaker home theater*

No	Jenis	Jumlah Biaya
1	Biaya bahan baku kayu	Rp 1.387.000,00
2	Biaya bahan elektronik	Rp 1.524.500,00
3	Biaya bahan penunjang	Rp 842.000,00
4	Biaya bahan <i>finishing</i>	Rp 359.500,00
5	Biaya upah pekerja	Rp 6.300.000,00
6	Total Kalkulasi Biaya Karya <i>Box Spekaer Home Theater</i>	Rp 10.413.000,00

Tabel 7. Total biaya pembuatan *box speaker home theater*

2. Kalkulasi Biaya Karya 2 *Box Speaker* Komputer

No	Jenis	Ukuran (P x L x T)	Harga	Satuan	Jumlah Biaya
1	Kayu Jati	200 cm X 23 cm X 2,5 cm	Rp 110.000,00	2 buah	Rp 220.000,00
2	Kayu Jati	200 cm X 20 cm X 2,5 cm	Rp 96.000,00	2 buah	Rp 192.000,00
3	Kayu Jati	200 cm X 26 cm X 2,5 cm	Rp 124.000,00	1 buah	Rp 124.000,00
4	Kayu Jati	200 cm x 25 cm X 2,5 cm	Rp 120.000,00	2 buah	Rp 240.000,00
5	Kayu Jati	200 cm X 22 cm X 2,5 cm	Rp 110.000,00	1 buah	Rp 110.000,00
6	Kayu Jati	200 cm X 23 cm X 2,5 cm	Rp 110.000,00	1 buah	Rp 110.000,00
7	Kayu Jati	200 cm X 13 cm X 1,8 cm	Rp 55.000,00	1 buah	Rp 55.000,00
8	Kayu Jati	200 cm X 14 cm X 1,8 cm	Rp 60.000,00	1 buah	Rp 60.000,00
9	Jumlah Biaya bahan baku <i>Box Speaker Komputer</i>				Rp 1.111.000,00

Tabel 8. Biaya bahan baku *box speaker komputer*

No	Jenis	Harga	Satuan	Jumlah Biaya
1	<i>Amplifier stereo 125 watt</i>	Rp 110.000,00	1 buah	Rp 110.000,00
2	<i>Speaker 6 inch</i>	Rp 55.000,00	2 buah	Rp 110.000,00
3	<i>Speaker 4 inch</i>	Rp 40.000,00	2 buah	Rp 80.000,00
4	<i>Speaker tweeter</i>	Rp 30.000,00	2 buah	Rp 60.000,00
5	<i>Travo 5 ampere</i>	Rp 95.000,00	1 buah	Rp 95.000,00
6	<i>Dioda 5 ampere</i>	Rp 2.000,00	8 buah	Rp 16.000,00
7	<i>Kapasitor 4700uf/50v</i>	Rp 4.500,00	3 buah	Rp 13.500,00
8	Tenol	Rp 25.000,00	1 rol	Rp 25.000,00
9	Kipas DC 12v	Rp 12.500,00	1 buah	Rp 12.500,00
10	Kabel	Rp 3.500,00	15 meter	Rp 52.500,00
11	Jak AC	Rp 17.000,00	1 buah	Rp 17.000,00
12	Jak Input	Rp 2.500,00	1 buah	Rp 2.500,00
13	Jak jepit	Rp 3.000,00	4 buah	Rp 12.000,00
14	Jumlah Biaya bahan Elektronik			Rp 606.000,00

Tabel 9. Biaya bahan elektronik *box speaker komputer*

No	Jenis	Harga	Satuan	Jumlah Biaya
1	Lem alteko	Rp 4.000,00	7 buah	Rp 28.000,00
2	Lem fox/ lem putih	Rp 9.000,00	2 buah	Rp 18.000,00
3	Lem alfa besar	Rp 75.000,00	1 botol	Rp 75.000,00
4	Lem laminasi	Rp 50.000,00	2 botol	Rp 100.000,00
5	Lem kuning	Rp 25.000,00	2 botol	Rp 50.000,00
6	Sekrup	Rp 10.000,00	2 dus	Rp 20.000,00
7	MDF 18 mm	Rp 235.000,00	1 lembar	Rp 235.000,00
8	Amplas gerinda	Rp 8.000,00	3 buah	Rp 24.000,00
9	Paku tembak	Rp 35.000,00	1 dus	Rp 35.000,00
10	Paku payung	Rp 2.000,00	3 dus	Rp 6.000,00
11	Spon hati 3 mm	Rp 25.000,00	2 lembar	Rp 50.000,00
12	Baut nomor 10	Rp 2.500,00	6 buah	Rp 15.000,00
13	Jumlah Biaya Bahan Penunjang			Rp 656.000,00

Tabel 10. Biaya bahan penunjang *box speaker* komputer

No	Jenis	Harga	Satuan	Jumlah Biaya
1	<i>Propan aqua politur SHP brown</i>	Rp 75.000,00	1 botol	Rp 75.000,00
2	<i>Propan aqua lacquer clear dof</i>	Rp 50.000,00	1 botol	Rp 50.000,00
3	Amplas ukuran 1000	Rp 3.000,00	5 lembar	Rp 15.000,00
4	Amplas gerinda	Rp 7.000,00	3 buah	Rp 21.000,00
5	Kuas besar	Rp 4.000,00	1 buah	Rp 4.000,00
6	Kuas sedang	Rp 2.500,00	1 buah	Rp 2.500,00
7	Kuas kecil	Rp 1.500,00	1 buah	Rp 1.500,00
8	Kain perca	Rp 15.000,00	½ kg	Rp 7.500,00
9	Sewa kompresor	Rp 25.000,00	2 hari	Rp 50.000,00
10	Sewa <i>spet/ spray gun</i>	Rp 15.000,00	2 hari	Rp 30.000,00
11	Amplas ukuran 150	Rp 15.000,00	1 meter	Rp 15.000,00
12	Amplas ukuran 80	Rp 15.000,00	1 meter	Rp 15.000,00
13	Jumlah Biaya Bahan Finishing			Rp 286.500,00

Tabel 11. Biaya bahan *finishing box speaker* komputer

No	Jenis	Tenaga	Harga	Satuan	Jumlah Biaya
1	<i>Nyekrol/mbobok</i>	Borongon	Rp 300.000,00	1 karya	Rp 300.000,00
2	Tukang kayu	Borongon	Rp 1.300.000,00	1 karya	Rp 1.300.000,00
3	Tukang pahat ukir tempelan	Borongon	Rp 30.000,00	4 buah	Rp 120.000,00
4	Tukang pahat ukir relief	Borongon	Rp 1.700.000,00	1 karya	Rp 1.700.000,00
5	Tukang pahat ukir lemahan	Borongon	Rp 600.000,00	1 karya	Rp 600.000,00
6	Tukang amplas	Harian	Rp 30.000,00	5 hari	Rp 150.000,00
7	Tukang <i>finishing</i>	Borongon	Rp 500.000,00	1 hari	Rp 500.000,00
8	Jumlah Biaya Upah Pekerja				Rp 4.670.000,00

Tabel 12. Biaya upah pekerja *box speaker* komputer

No	Jenis	Jumlah Biaya
1	Biaya bahan Baku Kayu Jati	Rp 1.111.000,00
2	Biaya Bahan Elektronik	Rp 606.000,00
3	Biaya Bahan Penunjang	Rp 656.000,00
4	Biaya Bahan <i>Finishing</i>	Rp 286.500,00
5	Biaya Upah Pekerja	Rp 4.670.000,00
6	Jumlah Biaya Pembuatan <i>Box speaker</i> Komputer	Rp 7.329.500,00

Tabel 13. Biaya pembuatan *box speaker* komputer

3. Total Keseluruhan Biaya Pembuatan Karya

Pembuatan karya tugas akhir ini dari awal sampai akhir memerlukan biaya yang tidak sedikit mulai dari perencanaan, pembahanan, sampai biaya pengerjaan. Total keseluruhan pembuatan karya ini adalah sebagai berikut:

No	Jenis	Jumlah Biaya
1	Karya pertama, 1 set <i>box speaker home theater</i>	Rp 10.413.000,00
2	Karya kedua, 1 set <i>box speaker</i> komputer	Rp 7.329.500,00
3	Transportasi	Rp 700.000,00
4	Total Seluruh Biaya Tugas akhir	Rp 18.442.500,00

Tabel 14. Kalkulasi biaya keseluruhan pembuatan karya tugas akhir *box speaker*

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Motif Jepara merupakan motif yang diwariskan secara turun temurun telah mengalami perubahan dan perkembangan, dimana pengembangan dan perubahan tidak lepas dari kreatifitas. Selain daripada itu kemampuan kreatifitas intuitif dan inovatif juga harus didasari mentalitas, komitmen serta kemauan, yang pada akhirnya mampu melahirkan karya-karya yang kreatif inovatif yang dibutuhkan masyarakat.

Motif Jepara merupakan sumber penciptaan yang tidak ada habisnya, untuk itu perlu dilestarikan dengan pengembangan-pengembangan yang mengarah pada orisinalitas, inovatif, dan keberanian mengeksplorasi.

Motif Jepara pada umumnya diterapkan sebagai elemen hias pada mebel biasa, namun dengan berkembangannya pemikiran serta ide-ide kreatif mengaplikasikan motif tersebut sebagai sumber penciptaan karya dengan media serta teknik pengerjaan yang berbeda. Hal tersebut menunjang bahwa motif tersebut tidak hanya dapat diterapkan pada mebel biasa pada umumnya, akan tetapi mampu dijadikan sebuah sumber inspirasi ide penciptaan sebuah karya baru yang bernilai kekinian. Pembuatan *box speaker* ini mengambil dari bentuk dasar motif Jepara yang memiliki simbar, trubusan, benangan, dan buah di dalamnya yang semula dibuat dalam bentuk panel dan ukiran biasa kemudian dalam kesempatan ini

bagian-bagian ukiran tersebut diolah menjadi benda yang memiliki ruang yaitu *box speaker*.

Bersumber dari bentuk daun simbar, daun trubusan, dan buah susun kemudian dieksplorasi bentuknya ke dalam bentuk *box speaker* yang representatif, yaitu bentuk-bentuk tersebut diolah menjadi benda fungsional berupa *box speaker* yang tetap berfungsi dengan baik sebagai penguat suara. Wujud karya yang tidak biasa dari produk dengan fungsi serupa akan tetapi tetap berfungsi sebagai mana mestinya maka karya ini termasuk karya yang luar biasa.

Bahan utama yang digunakan dalam proses pembuatannya menggunakan kayu jati sebagai kerangka dan media ukir, kayu *MDF* digunakan sebagai bahan tambahan yang digunakan sebagai tutup belakang *box speaker*. Penggunaan bahan kayu jati sebagai bahan utama karena kayu tersebut tergolong kayu yang kuat terhadap cuaca maupun hama, memiliki serat yang bagus dan cocok dijadikan media ukir maupun kerangka dari karya ini. Kayu olahan *MDF* digunakan sebagai tutup belakang daripada *box speaker* yang tak lain untuk menghemat biaya dan menghindari sambungan papan kayu pada bagian tutup.

Pengaplikasian motif Jepara pada penciptaan karya ini menggunakan beberapa teknik pengerjaan diantaranya teknik pertukangan kayu (konstruksi), teknik ukir relief kayu, dan teknik ukir biasa. Penerapan ukiran dan teknik ukir yang digunakan tidak mengganggu fungsi dari *box speaker* dan berfungsi menambah keindahan dari karya tersebut. Penggunaan teknik-teknik dalam menciptakan karya sangatlah mempengaruhi harga karya tersebut, teknik pertukangan kayu harganya lumayan mahal seperti yang tertera pada kalkulasi biaya, karena melihat dari bentuk

karya yang tergolong rumit dan tidak biasa memiliki desain yang melengkung-lengkung. Berbeda dengan teknik pertukangan kayu, teknik ukir relief juga mempunyai harga yang lumayan karena dilihat dari bentuk ukirannya yang sangat rumit dan membutuhkan ketelitian dan ketelatenan tingkat tinggi, harga yang digunakan pengukir biasanya per desimeter persegi yang berkisar puluhan ribu sampai ratusan ribu, namun upah yang penulis gunakan bersifat borongan dan hal itu membuat harga semakin tinggi dan pekerjaan cepat selesai.

Diaplikasikanya beberapa teknik yang digunakan mampu menampilkan sebuah karya yang maksimal dan menjadikan karya ini sebuah produk yang berbeda dengan produk sejenisnya. Selain beberapa hal diatas sebuah karya akan terlihat menarik dengan sentuhan *finishing* yang sempurna. *Finishing* yang digunakan dalam karya ini adalah *finishing* politur satu warna yaitu warna *SHP brown* dengan teknik aplikasi semprot dan kuat.

Pengembangan yang dilakukan penulis untuk tugas akhir ini lebih menekankan pada eksplorasi bentuk untuk menciptakan karya kreatif. Karya kreatif dengan bentuk yang berbeda diharapkan dapat memberikan perhatian lebih bagi penikmat yang tertarik dan membutuhkannya. Karya ini cenderung tidak menitik beratkan pada nilai praktisnya saja, melainkan lebih menekankan nilai estetikanya.

Proses pembuatan karya ini tidak terlepas dari beberapa faktor pendukung dan faktor penghambat. Faktor pendukung dibuatnya sket awal dan gambar kerja proyeksi dan prespektif secara lengkap disertai dengan keterangan-keterangannya, sehingga mempermudah dalam perwujudan karya tugas akhir. Ada beberapa sedikit faktor penghambat dalam proses pembuatannya ialah karena desain tersebut

menggunakan bentuk simbar, terubusan, dan buah yang semuanya bersifat lengkungan sehingga harus dengan cermat dan teliti dalam pembuatannya sehingga dapat meminimalisir banyaknya kayu yang digunakan dan yang terbuang. Beberapa faktor penghambat tersebut dapat diatasi sehingga proses pembuatannya karya ini berjalan dengan lancar.

Hasil akhir karya tugas akhir ini merupakan sebuah karya fungsional baru yang kreatif, inovatif, dan unik. Serta memiliki ciri tersendiri dari bentuk, dan teknik yang digunakan dalam pembuatannya sehingga menjadikan karya ini berbeda dengan karya yang lainya. Selain itu karya ini diharapkan mampu memberikan sebuah wawasan serta ikut andil dalam memperkaya desain-desain dalam dunia pendidikan seni dan industri.

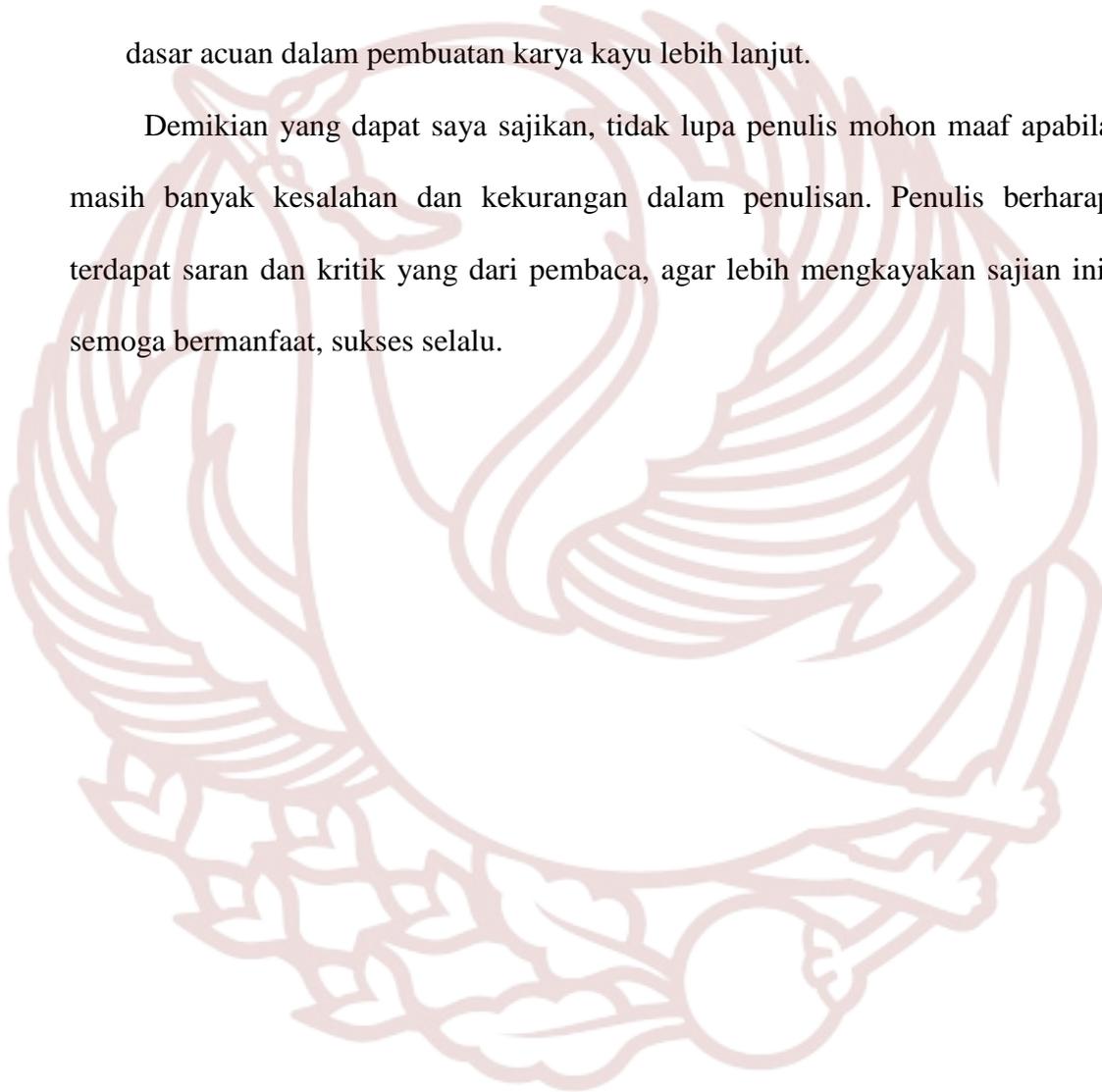
B. Saran

Institut Seni Indonesia Surakarta merupakan institusi seni yang bergerak dibidang pendidikan kesenian dengan basis seni tradisi. Program studi S-1 karya seni merupakan salah satu bagian dari program studi yang berada dalam Jurusan Kriya, FSRD. Program studi S-1 kriya seni mempunyai tujuan menciptakan kriyawan yang handal dapat memahami kriya serta mampu bereksperimen, kreatif, dan inovatif. Oleh karena itu, sebagai penulis memberi saran sebagai berikut.

1. Bagi para mahasiswa, semoga dapat mengembangkan ilmunya dengan baik dan tingkatkan belajar sehingga dapat menciptakan karya-karya baru yang lebih kreatif dan inovatif serta apa yang dicita-citakan dapat tercapai.

2. Bagi Institusi, koleksi kepustakaan seperti buku-buku, majalah dan lain-lain yang ada di kampus lebih dilengkapi lagi agar dalam penciptaan karya lebih berani lagi untuk mendukung penciptaan karya dengan konsep yang kuat, demikian juga tentang pustaka lain sehingga dapat dipergunakan sebagai dasar acuan dalam pembuatan karya kayu lebih lanjut.

Demikian yang dapat saya sajikan, tidak lupa penulis mohon maaf apabila masih banyak kesalahan dan kekurangan dalam penulisan. Penulis berharap terdapat saran dan kritik yang dari pembaca, agar lebih menghayati sajian ini. semoga bermanfaat, sukses selalu.



DAFTAR PUSTAKA

- A.A.M. Djelantik. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*, Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Agus Sachari dan Yan Yan Sunarya. 2001. *Desain dan Dunia Kesenian Rupa Indonesia Dalam Wacana Transformasi Budaya*, Bandung: ITB.
- Aryo Sunaryo. 2009. *Ornamen Nusantara*, Semarang: Efthar Ofset Semarang.
- Darsono Soni Kartika. 2004. *Pengantar Estetika*, Bandung: REKAYASA SAINS.
- Guntur. 2004. *Ornamen Sebuah Pengantar*, Surakarta: STSI Press.
- Hadi Priyanto. 2013. *Mozaik Seni Ukir Jepara*, Semarang: Surya Offset.
- J.F Damanauw. 1981. *Mengenal Sifat-sifat Kayu dan Penggunaannya*, Yogyakarta: Kanisius.
- J.f Damanauw. 1982. *Mengenal Kayu*, Jakarta: PT Gramedia.
- Okto S Pratiknjo. 2002 *Menghasilkan Perkuatut Berkualitas*, Jakarta: Agrimedia Pustaka.
- Soedarsono. 2006. *Trilogi Seni, (penciptaan, eksistensi, dan kegunaan seni)*, Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Soepratno, B.A. 1989. *Ornamen Ukir Kayu Tradisional Jawa*, Semarang: EFFHAR.
- Soegeng Toekio M. 1987. *Mengenal Ragam Hias Indonesia*, Bandung: Angkasa.

Soegeng Toekio M. 2003. *Tinjauan Kosa Karya Kriya Indonesia*, STSI PRESS,
Surakarta.

Soegeng Toekio M. 2007. *Kekriyaan Nusantara*, Surakarta: ISI PRESS.

SP.Gustami. 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur, Ide Dasar
Penciptaan Seni Kriya Indonesia* Yogyakarta:Prasista.

Sp. Gustami. 2008. *Nukilan Seni Ornamen Indonesia*, Yogyakarta: Arindo.

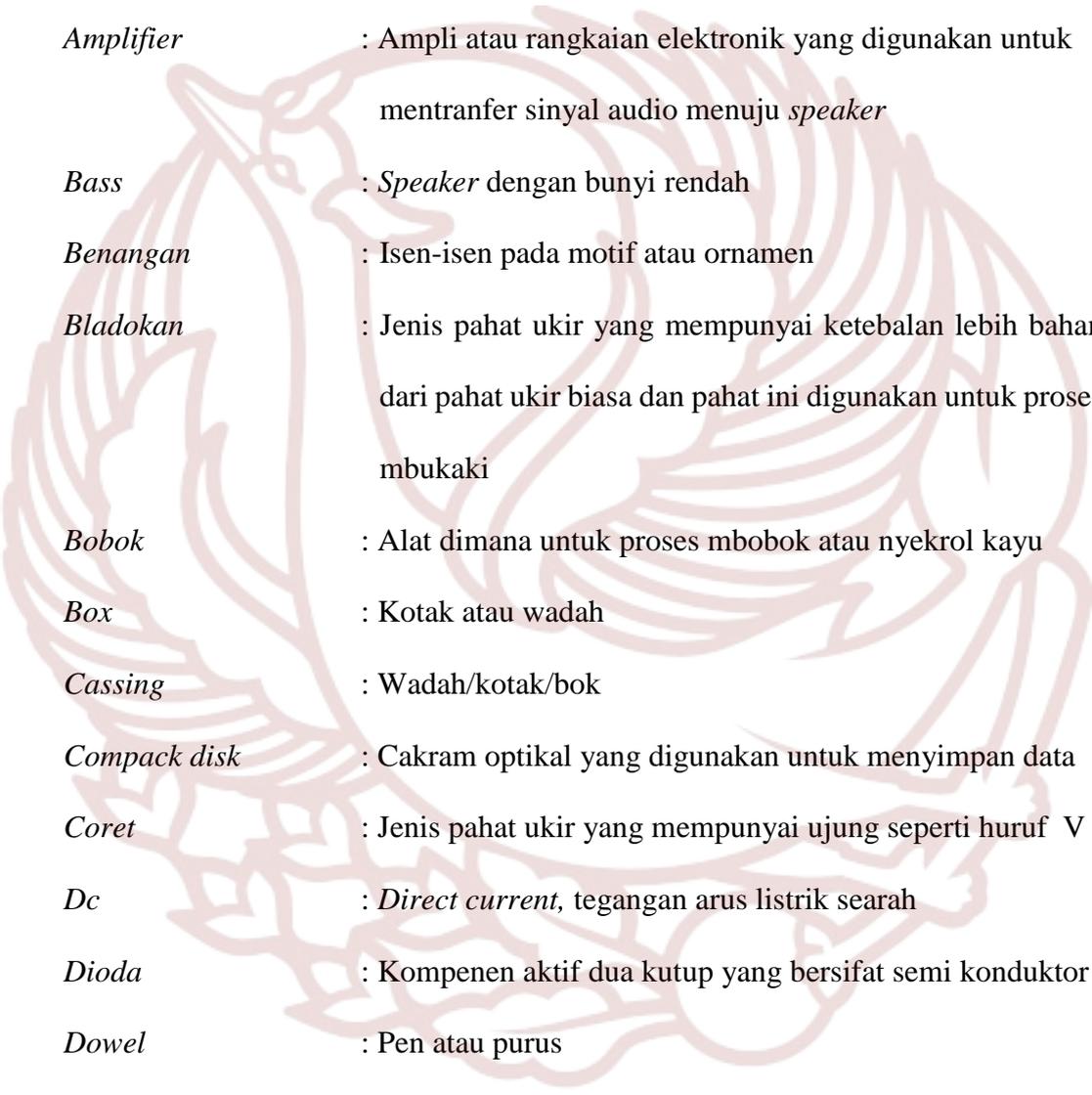
Tikno Lensufiie. 2008. *Bisnis Furniture & Handicraf Berkualitas ekspor,
penekanan pada pengetahuan dasar tentang pengecatan*, Jakarta:
Gelora Aksara Pratama.

Sumber Internet:

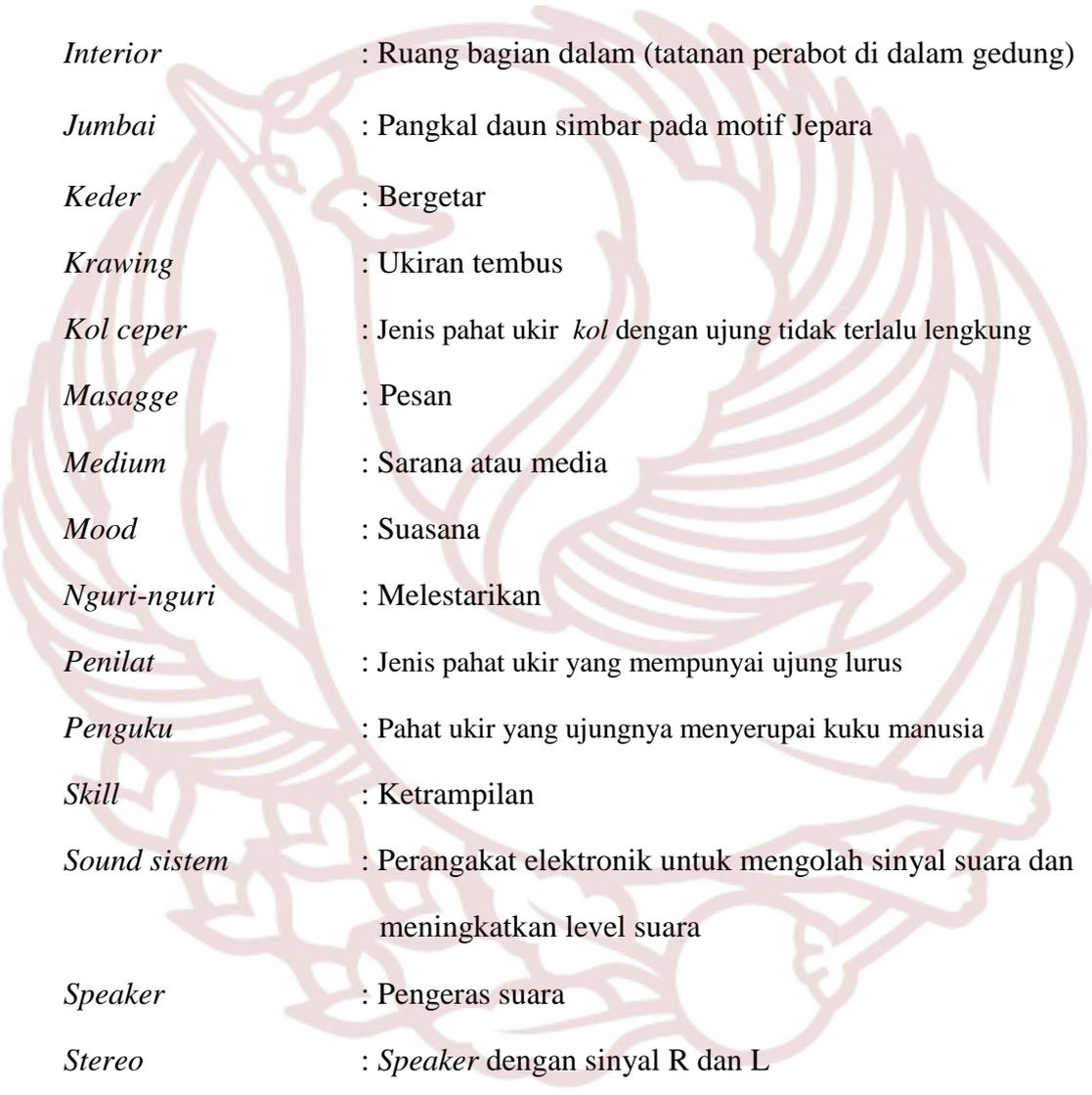
<https://id.m.wikipedia.org/wiki/transformator>. Diakses pukul: 09.26 WIB,
20 Agustus 2017

https://id.m.wikipedia.org/wiki/cakram_padat. Diakses pukul: 11.23 WIB,
20 Agustus 2017

GLOSARIUM



<i>Ac</i>	: <i>Alternating current</i> , tegangan listrik bolak-balik
<i>Ampere</i>	: Satuan ukur tegangan listrik
<i>Amplifier</i>	: Ampli atau rangkaian elektronik yang digunakan untuk mentranfer sinyal audio menuju <i>speaker</i>
<i>Bass</i>	: <i>Speaker</i> dengan bunyi rendah
<i>Benangan</i>	: Isen-isen pada motif atau ornamen
<i>Bladokan</i>	: Jenis pahat ukir yang mempunyai ketebalan lebih bahan dari pahat ukir biasa dan pahat ini digunakan untuk proses mbukaki
<i>Bobok</i>	: Alat dimana untuk proses mbobok atau nyekrol kayu
<i>Box</i>	: Kotak atau wadah
<i>Cassing</i>	: Wadah/kotak/bok
<i>Compack disk</i>	: Cakram optikal yang digunakan untuk menyimpan data
<i>Coret</i>	: Jenis pahat ukir yang mempunyai ujung seperti huruf V
<i>Dc</i>	: <i>Direct current</i> , tegangan arus listrik searah
<i>Dioda</i>	: Komponen aktif dua kutup yang bersifat semi konduktor
<i>Dowel</i>	: Pen atau purus
<i>Finishing</i>	: Pekerjaan akhir yang bertujuan untuk memperindah karya (pengecetan)
<i>Form</i>	: Wujud, bentuk atau rupa



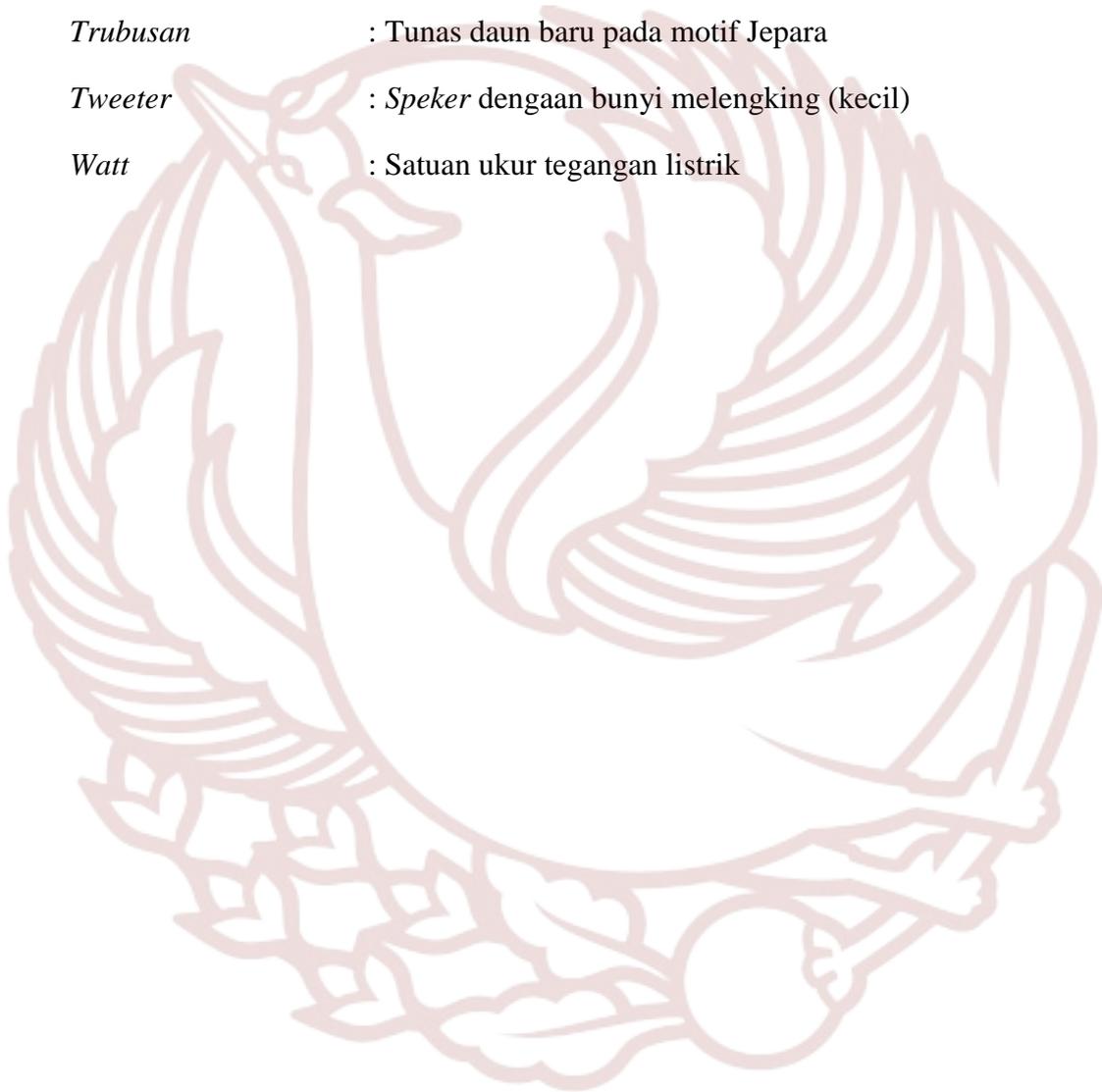
<i>Home theater</i>	: Kombinasi dari rancangan komponen elektronik (audio) untuk menciptakan pengalaman nonton film didalam rumah
<i>Idea</i>	: Ide atau gagasan
<i>Interior</i>	: Ruang bagian dalam (tatanan perabot di dalam gedung)
<i>Jumbai</i>	: Pangkal daun simbar pada motif Jepara
<i>Keder</i>	: Bergetar
<i>Krawing</i>	: Ukiran tembus
<i>Kol ceper</i>	: Jenis pahat ukir <i>kol</i> dengan ujung tidak terlalu lengkung
<i>Masagge</i>	: Pesan
<i>Medium</i>	: Sarana atau media
<i>Mood</i>	: Suasana
<i>Nguri-nguri</i>	: Melestarikan
<i>Penilat</i>	: Jenis pahat ukir yang mempunyai ujung lurus
<i>Penguku</i>	: Pahat ukir yang ujungnya menyerupai kuku manusia
<i>Skill</i>	: Ketrampilan
<i>Sound sistem</i>	: Perangkat elektronik untuk mengolah sinyal suara dan meningkatkan level suara
<i>Speaker</i>	: Pengeras suara
<i>Stereo</i>	: <i>Speaker</i> dengan sinyal R dan L
<i>Stiliran</i>	: Penggayaan
<i>Subwoofer</i>	: <i>Speker</i> dengan bunyi <i>bass</i>
<i>Talent</i>	: Bakat
<i>Tape</i>	: Tip atau radio

Travo : *Transformator* atau *travo*, alat yang memindahkan tenaga listrik antar dua rangkaian listrik atau lebih melalui induksi elektromagnetik (rangkaiian kumparan penyearah tegangan *AC* ke *DC*)

Trubusan : Tunas daun baru pada motif Jepara

Tweeter : *Speker* dengan bunyi melengking (kecil)

Watt : Satuan ukur tegangan listrik



LAMPIRAN

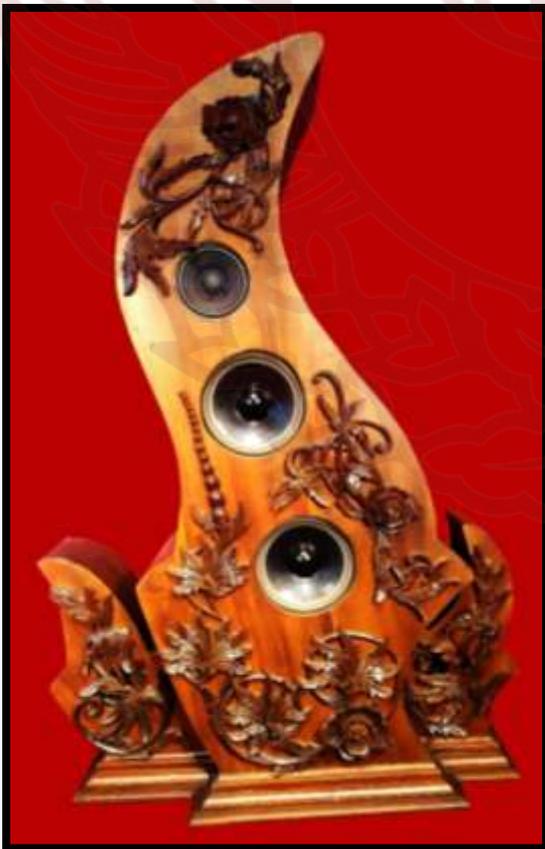
Lampiran 1 Foto Karya



Lampiran Gambar 1
Box speaker home theater
(foto: Ikhwan S, 23 November 2017)



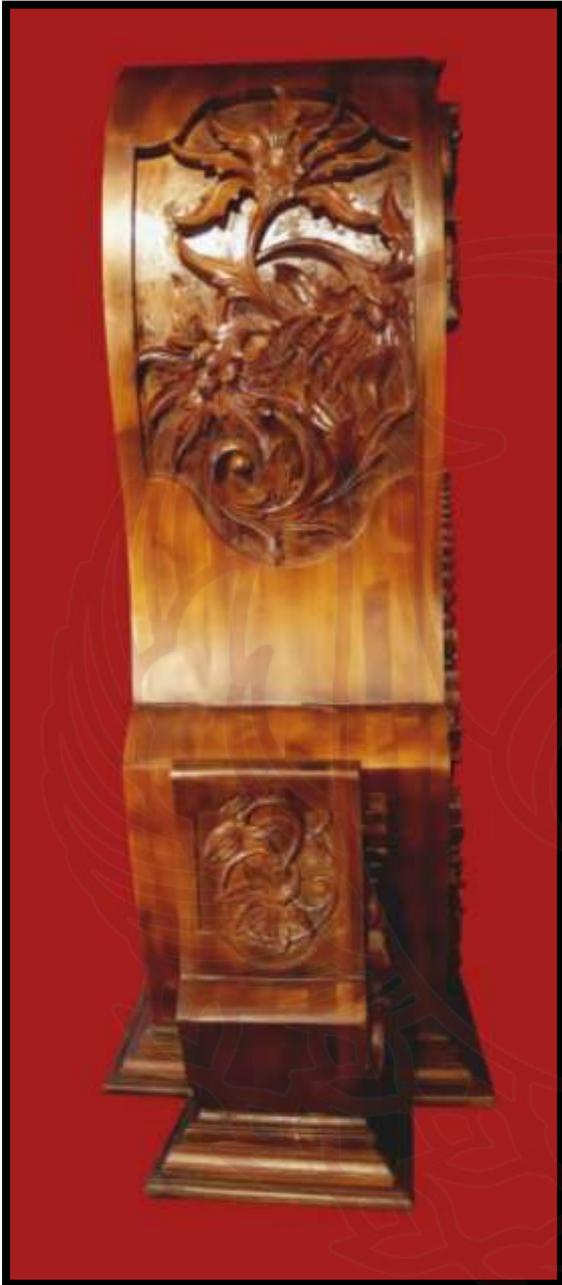
Lampiran Gambar 2
Box speaker home theater (bass)
(foto: Ikhwan S, 23 November 2017)



Lampiran Gambar 3
Box speaker home theater tampak depan
(foto: Ikhwan S, 23 November 2017)



Lampiran Gambar 4
Box speaker home theater (bass)
(foto: Ikhwan S, 23 November 2017)



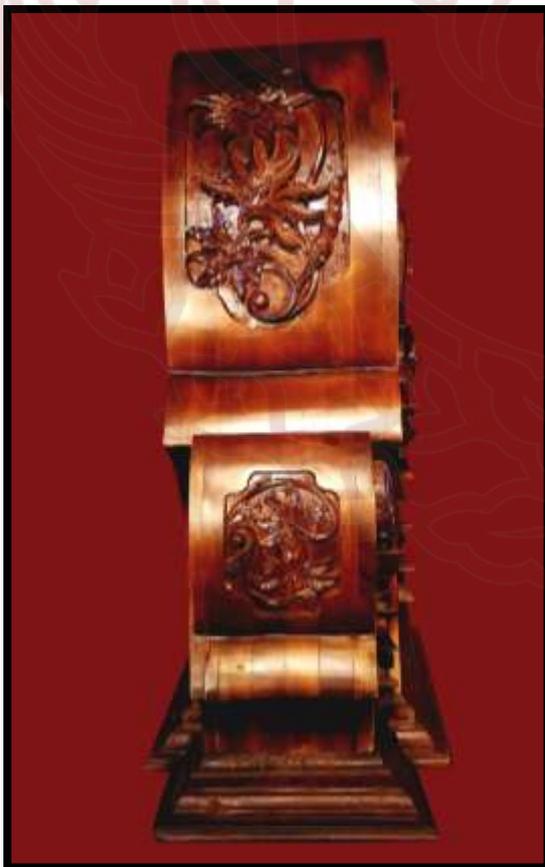
Lampiran Gambar 5
Box speaker home theater
tampak samping dalam
(foto: Ikhwan S, 23 November 2017)



Lampiran Gambar 6
Box speaker home theater
tampak samping luar
(foto: Ikhwan S, 23 November
2017)



Lampiran Gambar 7
Box speaker komputer
(foto: Ikhwan S, 23 November 2017)



Lampiran Gambar 8
Box speaker komputer tampak samping dalam
(foto: Ikhwan S, 23 November 2017)



Lampiran Gambar 9
Box speaker komputer tampak samping luar
(foto: Ikhwan S, 23 November 2017)

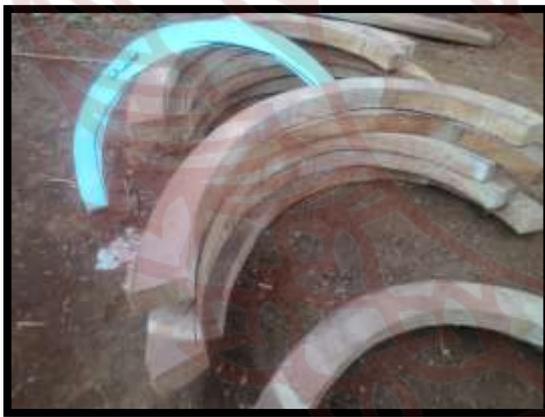
Lampiran 2 Foto Proses Pengerjaan



Lampiran Gambar 10
Bahan kayu jati
(foto: Ikhwan S, 23 10 april 2017)



Lampiran Gambar 11
Laminasi/penyambungan papan
(foto: Ikhwan S, 8 Mei 2017)



Lampiran Gambar 12
Hasil Pemotongan mal
(foto: Ikhwan S, 21 Mei 2017)



Lampiran Gambar 13
Hasil Pemotongan mal
(foto: Ikhwan S, 20 Mei 2017)



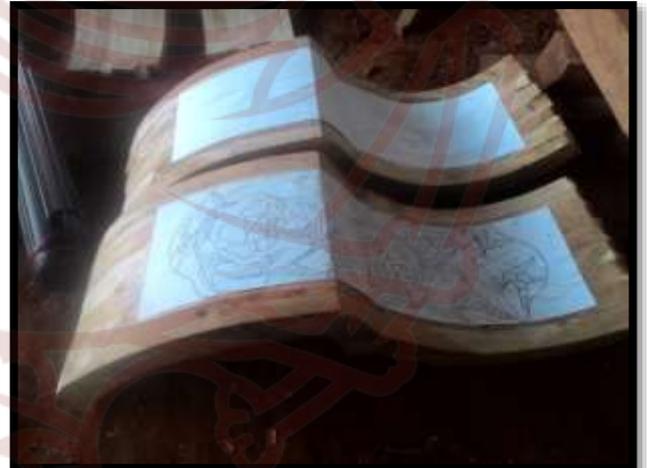
Lampiran Gambar 14
Laminasi/penyambungan hasil pemotongan
(foto: Ikhwan S, 22 Mei 2017)



Lampiran Gambar 15
Hasil laminasi/penyambungan
(foto: Ikhwan S, 22 Mei 2017)



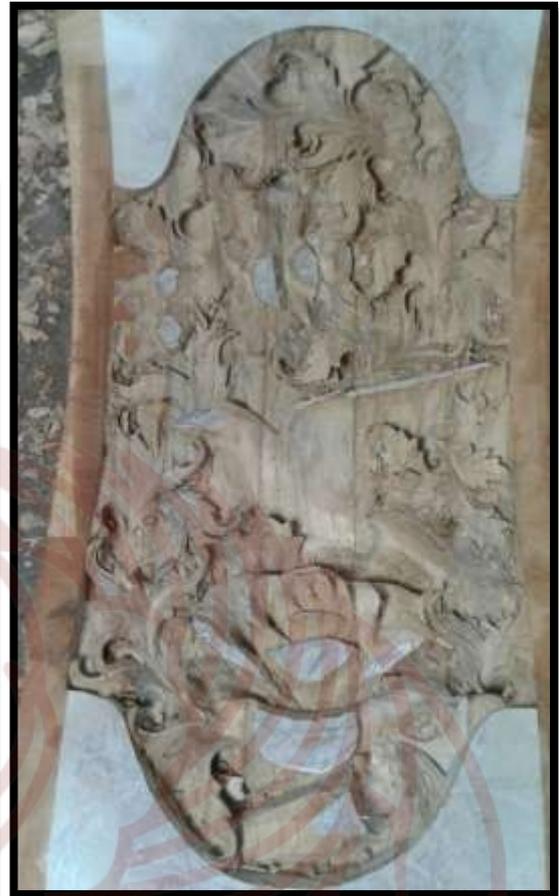
Lampiran Gambar 16
Penempelan mal ornamen
(foto: Ikhwan S, 5 Juni 2017)



Lampiran Gambar 17
Penempelan mal ornamen
(foto: Ikhwan S, 5 Juni 2017)



Lampiran Gambar 18
Pemahatan 1
(foto: Ikhwan S, 10 Juni 2017)



Lampiran Gambar 19
Pemahatan 2
(foto: Ikhwan S, 20 Juni 2017)



Lampiran Gambar 20
Perakitan 1
(foto: Ikhwan S, 15 Juli 2017)



Lampiran Gambar 21
Perakitan 2
(foto: Ikhwan S, 29 Juli 2017)



Lampiran Gambar 22
Finishing
(foto: Ikhwan S, 9 Agustus 2017)



Lampiran Gambar 23
Finishing
(foto: Ikhwan S, 9 Agustus 2017)



Lampiran Gambar 24
Finishing
(foto: Ikhwan S, 9 Agustus 2017)