

TRANSFIGURASI DALAM MODIFIKASI FUNGSI PADA PRODUK FURNITUR BERGAYA RETRO

LAPORAN PENELITIAN TERAPAN



Ketut Gura Arta Laras, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19810726 200812 1 002

Anggota:

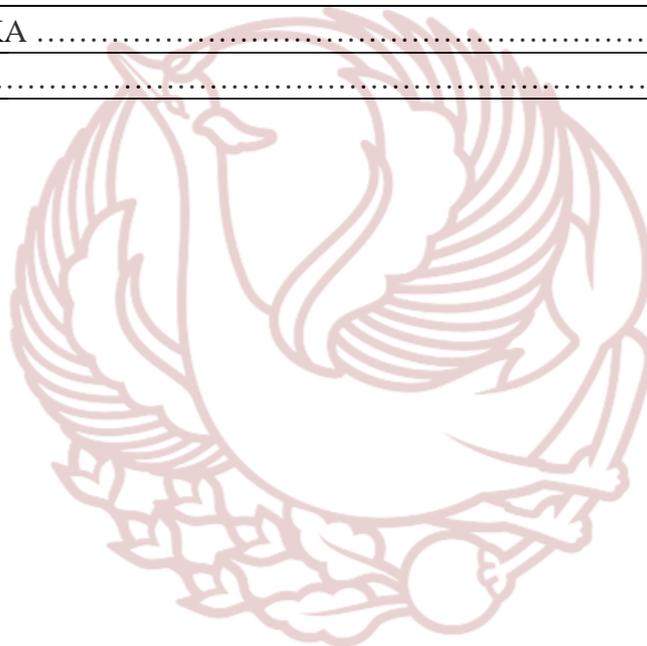
Johan Ies Wahyudi, S.Sn., M.Sn. NIP: 19790104 200812 1 001	Nasywa Rizqi Ananda NIM: 211521024
Risky Chairani Putri, S.Hum., M.A. NIP: 19920607 202203 2 010	Asma' Azizah Nurtiara NIM: 211521014

INSITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA

November 2023

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	i
DAFTAR ISI	ii
ABSTRAK	iii
BAB I : PENDAHULUAN	1
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA	4
BAB III : METODE PENELITIAN	6
BAB IV : ANALISIS HASIL	7
BAB V : LUARAN PENELITIAN	8
DAFTAR PUSTAKA	13
LAMPIRAN	14



ABSTRAK

Penelitian ini merupakan transfigurasi pada furniture dengan metode kolaboratif bidang ilmu fotografi dengan kriya yang mengutamakan modifikasi fungsi pada furnitur yang mengusung gaya retro. Modifikasi fungsi ini menggunakan benda teknologi saat ini yang diaplikasikan pada furnitur retro yang masih menggunakan teknologi sederhana, beberapa di antaranya adalah modifikasi furnitur lama seperti buffet dan televisi yang kemudian akan ditambahkan fungsi praktis dengan menambahkan peralatan seperti kipas angin yang dijadikan satu dengan buffet hingga televisi klasik yang diberi fitur tambahan seperti speaker aktif. Metode *transfer image* dengan *materingfile* fotografi digunakan sebagai pengganti ornament atau penghias. Modifikasi dalam perubahan bentuk dan menambahkan fungsi pada furnitur tersebut dapat menjadi suatu temuan untuk meningkatkan nilai estetis sebuah karya seni. Penelitian ini akan menghasilkan luaran publikasi ilmiah di lembaga yang kredibel, presentasi hasil penelitian terapan, desain/model dari modifikasi furniture retro, dan Kelayakan Intelektual (KI).

Kata Kunci : Furnitur Retro, Transfigurasi, *Transfer Image* Fotografi



BAB I. PENDAHULUAN

Perkembangan pengetahuan dan teknologi memberikan dampak pula pada selera konsumsi masyarakat. Tak terkecuali terkait pemilihan pada seni kriya yang turut mengalami perkembangan estetika dan bertransformasi seiring perubahan zaman. Seni kriya ini menjadi bagian media ekspresi bagi pengkarya dan menjadikan kriya sebagai ladang kreatifitas yang sarat dengan nilai ekonomis (Zam, dkk, 2022: 303). Seni kriya menjadi upaya manusia untuk menghadapi tantangan di kehidupan. Melalui medium dan keteknikannya, kriya dimanfaatkan untuk menyampaikan gagasan melalui garapan seni. Gagasan yang disampaikan seringkali mewakili selera ataupun ide dari pengkaryanya. Salah satu gagasan kriya yang tumbuh menjadi sebuah tren akhir-akhir ini adalah karya kriya menggunakan mode retro atau *retrospective*. Menariknya, karya kriya yang dihasilkan membawa semangat transformasi atau perubahan dalam hal fungsi namun tidak merubah bentuk dari benda atau kriya itu sendiri. Menurut D'Arcy Thompson, transformasi dimengerti sebagai sebuah proses perubahan bentuk dan keadaan (Najoan & Jill, 2011). Dalam hal ini transformasi seni kriya tidak melulu merubah keseluruhan bentuk, tetapi transformasi bisa saja menasar pada penambahan fungsi ataupun nuansa dari karya seni yang telah ada sebelumnya.

Retro atau *retrospective* menjadi tren saat ini dengan mengusung semangat menghadirkan kembali, menampilkan, memvisualkan nuansa ataupun gaya lama. Istilah retro menjadi populer untuk mendefinisikan atau menyebutkan model pengulangan yang disebut *revival, alchimia, eklektik, historisisme, rekonstruksi* dan duplikasi (Fajar & Daniar, 2022: 281). Sedangkan menurut bahasa, retro adalah *deliberately using styles of fashion or design from the recent past* (Longman Dictionary). Hal ini selaras dengan pengertian *retrospective* yaitu: *concerned with or thinking about the past; a show of the work of an artist, that include all the kinds of work they have done*. Retro menjadi sebuah bagian dari tren untuk menyebutkan suatu karya yang pernah muncul dan kemudian dimunculkan kembali. Kemunculan tersebut membawa pengulangan dengan nuansa baru dan tidak jarang mengalami penambahan dan perubahan sesuai dengan selera dan ide yang dimiliki oleh pengkarya. Tidak hanya berkaitan dengan ide dan selera, tapi retro juga berkaitan dengan hal praktis dan ekonomis. Ditegaskan oleh Fajar dan Daniar (2022: 281), retro dalam aplikasi kontemporer mengakulturasi unsur lama dengan kebaruan berupa gagasan, kemajuan teknologi visualisasi atau pencitraan. Kebaruan gagasan dan visualisasi yang akan diciptakan melalui metode cetak *transfer image* dengan menggunakan *mastering file fotografi*. Fotografi mampu menciptakan gambar presisi, mudah, cepat dan aplikatif, karena hal tersebut maka metode ini sangat cocok untuk digunakan

sebagai upaya untuk menampilkan jenis-jenis furnitur dengan kesan modern, pencitraan pada suatu karya seni menuntut penyesuaian dengan tren yang sedang berkembang dan menghadirkan keselarasan fungsi pada hal atau benda tersebut.

Gagasan menghadirkan kembali sesuatu yang telah lalu adalah strategi yang sangat berguna dalam pemasaran dan fenomena konsumsi retro. Gagasan retro berasal dari komersialisasi ide masa lalu dan pemakaian merek sebagai pen jembatan periode sejarah atau era sebelumnya (Hoglund & Olson, 2019: 3). Penciptaan retro banyak didasari oleh meningkatnya konsumsi retro oleh konsumen yang didasari beberapa alasan seperti rasa nostalgia (Brown, 2018), keaslian (*authenticity*) (Gilmore & Pine, 2007) dan pesona (Hartmann & Ostberg, 2013). Tren retro menjadi begitu populer karena minat dan semangat membawa masa lalu ke masa kini. Hal lain juga didasari oleh konsumsi retro yang dilihat sebagai identitas yang diidentifikasi sebagai nilai sejarah (Hemetsberger, Kittingger-Rosanelli dan Mueller, 2012). Studi lain juga menunjukkan jika konsumen dari retro ini adalah anak muda yang sedang mencari jati diri dan membangun nilai personal melalui budaya konsumsi (Adamson, Hartman & Lyxell, 1999).

Retro sendiri banyak diproduksi dalam berbagai produk di berbagai lini seperti otomotif, cafe, fesyen, hingga furnitur. Menurut Ivan Setiawan dkk (2022), mode retro dalam kurun waktu 5 tahun terakhir khususnya di Ibu Kota Jakarta, banyak dijumpai dan menjadi tren dan gaya hidup khususnya pada motor *retro style* dengan menghadirkan konsep modern futuristik di era kontemporer tetapi tetap memiliki ciri *retro style*. Hal ini menunjukkan bahwa konsep retro masih diterima di tengah masyarakat urban yang hidup di era modern seperti sekarang (Setiawan dkk, 2022: 134). Berdasarkan penjabaran di atas, patut kiranya dilakukan penelitian mendalam terkait gaya retro yang dihadirkan dalam modifikasi fungsi pada suatu benda atau karya seni yang tidak terbatas pada produk furnitur. Peneliti tertarik melakukan penciptaan produk furnitur dengan tren retro, khususnya kriya retro karena dalam segi karya seni dan praktis, kriya retro memberi banyak ruang inovasi yang tidak hanya menghadirkan tren retropektif di era kontemporer tetapi juga peluang untuk menghasilkan barang konsumtif bergaya retro.

Penelitian ini akan menciptakan transfigurasi pada furnitur dengan metode kolaborasi bidang ilmu fotografi dengan kriya seni dengan mengutamakan modifikasi fungsi dengan mengusung gaya retro pada furnitur bergaya retro. Modifikasi fungsi ini beberapa di antaranya adalah modifikasi furniture seperti buffet dan televisi yang kemudian akan ditambahkan fungsi

praktis seperti kipas angin yang dijadikan satu dengan buffet hingga televisi klasik yang diberi fitur tambahan seperti televisi led yang dilengkapi juga dengan audio yang menggunakan speaker aktif dan seterusnya dengan menggunakan metode *transfer image* dengan *matering file* fotografi. Modifikasi dalam perubahan bentuk dan keadaan pada furnitur nantinya diharapkan dapat menjadi suatu temuan untuk meningkatkan nilai karya seni sehingga karya seni memiliki nilai tambah dalam hal ekonomis dan juga menjadi sumbangsih untuk kemajuan dan perkembangan IPTEKS-Sosbud. Sumbangsih kemajuan dan perkembangan IPTEKS-Sosbud tersebut akan dimuat dalam luaran penelitian yaitu publikasi ilmiah di lembaga yang kredibel, presentasi hasil penelitian terapan, desain/model dari modifikasi furnitur retro, dan Kelayakan Intelektual (KI).



BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

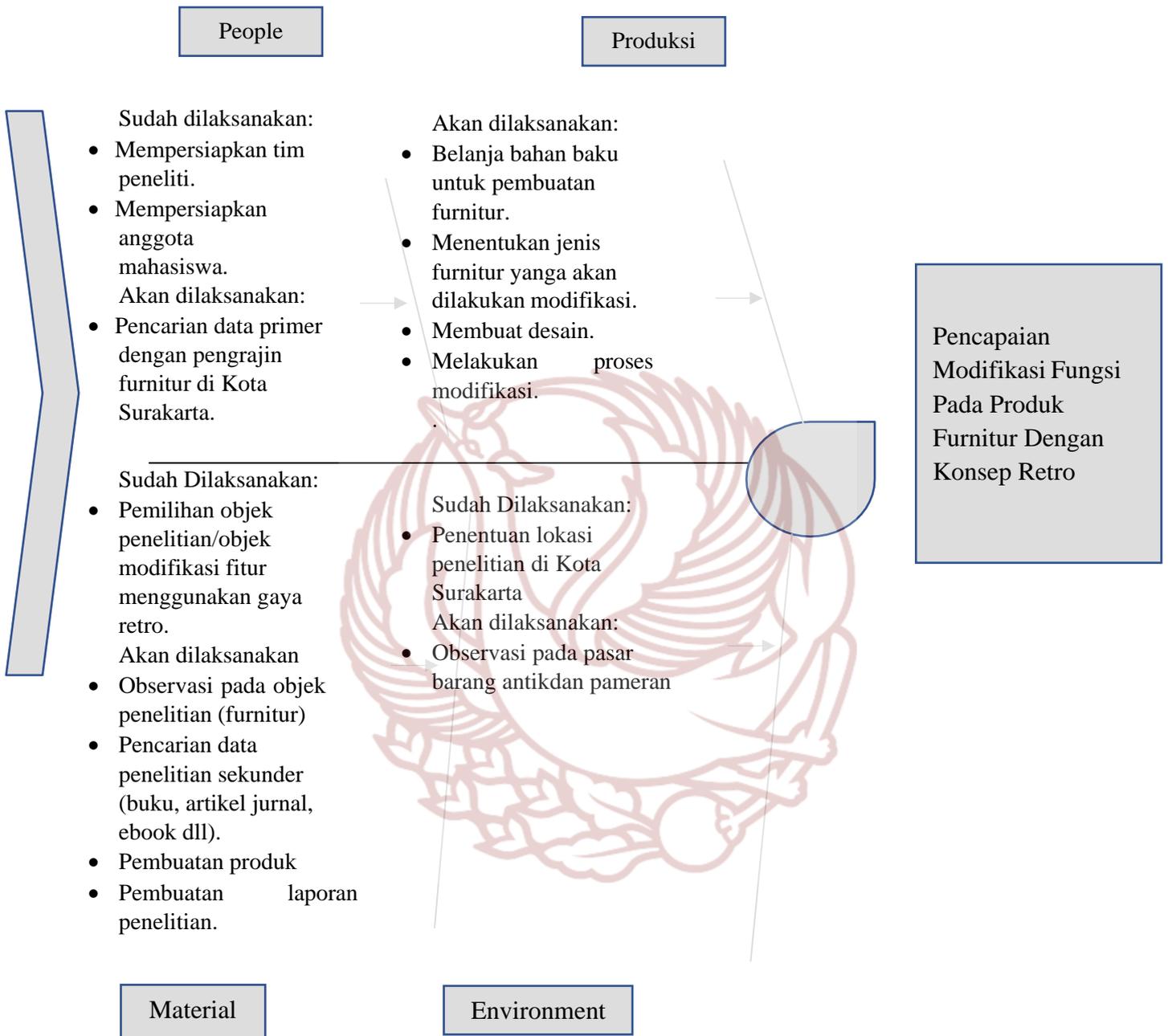
Modifikasi furnitur retro umumnya belum banyak dilaksanakan. Namun, penelitian serupa dengan mengungkap semangat retro telah dilakukan dengan objek penelitian yaitu motor dengan model retro. Kajian ini fokus menggunakan perspektif Kajian Budaya dengan studi kasus Komunitas Retro di Jakarta. Penelitian ini menggunakan perspektif Semiotika C. Sanders Pierce dengan analisis motor retro dan budaya populer dan motor retro dan relasi. Temuan dari penelitian ini adalah mistifikasi merupakan manifestasi dari praktik-praktik yang dilakukan oleh kelompok yang memiliki hubungan kesamaan ketertarikan terhadap sesuatu (motor retro). Dalam kaitan dengan budaya populer, mistifikasi dapat dijabarkan sebagai euforia, dan “pemujaan” oleh penggemarnya terhadap motor dengan gaya retrospektif yang kemudian menjadi populer di masyarakat urban Jakarta. Oleh sebab itu berbekal rasa percaya diri dan kemampuan (skill) yang mumpuni sehingga terjadi kolaborasi antara perakit dan pengguna untuk menyatukan gagasan kemudian di manifestasikan pada sebuah produk. Bentuk manifestasi retrospektif dapat terlihat dari tipe-tipe motor dengan gaya retro antara lain: tipe Café Racer, Scrambler dan Chopper (Setiawan dkk, 2022: 141-142).

Desain motor retrospektif vs hibriditas yaitu menggabungkan dua budaya yang mempunyai identitas yang berbeda menjadi satu kesatuan dalam sebuah motor retro custom menjadi sesuatu yang kompleks, oleh sebab itu para komunitas sub-kultur yang mempunyai karakter “memberontak” terhadap gaya strukturalis, berusaha memodifikasi motor mereka menjadi gaya retro. Objek motor retro dalam kajian semantika lebih mengkedepankan tentang pemaknaan antropomorfis yaitu penandaan secara simbolik dari bentuk-bentuk yang diambil

unsur-unsur alam kemudian diaplikasikan ke dalam desain industri ‘motor retrospektif’ (Reinhart Butter & Klaus Krippendorft, 1984). Seperti desain motor dimana bagian element-elementnya mengadopsi bentuk anatomi tubuh dari seekor hewan kemudian diaplikasikan ke dalam desain motor. Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber, diketahui penyebab minat mereka terhadap motor retro seperti: keterikatan dengan masa lalu (nostalgia), ketertarikan terhadap desain motor retro tertentu, *lifestyle*, hobi dan sebagai koleksi, hal ini merupakan *trigger* motor retro menjadi populer khususnya di komunitas masyarakat urban Jakarta (Setiawan dkk, 2022: 142). Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada objek penelitian dan luaran yang dihasilkan. Penelitian ini akan berfokus pada modifikasi furnitur dan luaran yang fokus pada publikasi naskah dan model atau produk yang telah dilakukan modifikasi fungsi dengan menggunakan gaya retro.



BAB III. METODE PENELITIAN



BAB IV. ANALISIS HASIL

Dalam proses penelitian terapan ini, pemilihan furnitur lebih pada furnitur yang kurang diminati para kolektor maupun penghobi furnitur bergaya retro di pasaran karena mempunyai kualitas yang kurang, baik dari segi bentuk, material maupun model. Hal ini menjadi peluang untuk bagaimana meningkatkan kualitas furnitur tersebut agar memiliki nilai dan fungsi kembali dengan memodifikasi furniture tersebut.



BAB V. LUARAN PENELITIAN

Proses perwujudan penelitian terapan ini, melakukan proses penciptaan karya seni yang dibuat dengan melakukan observasi di berbagai tempat pengepul barang bekas khususnya pengepul furnitur bekas, penjual barang-barang antik. Banyak ditemukan furniture bekas dengan kualitas yang beragam, baik dari keutuhan bentuk, kualitas bahan, maupun keunikannya.

Para kolektor ataupun penggemar barang antik akan lebih mencari yang memang dari segi kualitas secara keseluruhan dalam keadaan baik. Bentuk yang masih utuh, tidak ada pecah ataupun keropos dari barang tersebut juga menjadi salah satu pertimbangan dalam memilih sebuah barang antik khususnya furniture untuk dikoleksi. Mencari furniture yang mungkin kurang diminati oleh konsumen baik itu kolektor ataupun pecinta barang antik karena faktor keutuhan bentuk, kualitas bahan, dan model yang kurang digemari dipasaran. Furniture yang dipilih dalam penelitian ini salah satu furniture digunakan yakni buffet tv. Secara kualitas barang, furniture ini mempunyai banyak kekurangan dri aspek keutuhan bentuk maupun kualitas kayu maupun modelnya.



Gambar. Buffet tv
(Dokumentasi pribadi)

Buffet Tv yang dilengkapi dengan tv hitam putih diganti dengan tv led digital yang ukurannya disesuaikan dengan ukuran aslinya. Terdapat beberapa perubahan konstruksi yang dilakukan. Melepas tabung tv aslinya dan diganti dengan tv led. Masih mempertahankan bentuk aslinya agar tema masih sesuai dengan aslinya. Tv led menggunakan merk Advance yang banyak beredar di pasar. Tv ini mempunyai beberapa keunggulan fitur, antara lain, sudah difasilitasi tv digital yang memberikan layanan saluran tv dengan kualitas gambar yang baik, dilengkapi juga usb untuk memutar audio maupun video, dan audio out agr bisa dihubungkan dengan perangkat audio eksternal (speaker aktif).



Aspek suara menggunakan speaker aktif merk Polytron PMA 9527 yang mempunyai keunggulan suara. Speaker akan ditempatkan dibagian bawah buffet tv. Agar tidak terlalu terlihat tampilan dari speaker tersebut, di bagian bawah depan buffet ditambahkan kawat ram aluminium berwarna coklat.





Dari hasil perubahan tersebut, buffet tv yang sebelumnya tidak mempunyai nilai fungsi, dengan adanya penggantian beberapa komponen aslinya yang diganti dengan produk saat ini memberikan perubahan baik secara fungsi dari furniture tersebut maupun dari aspek visual yang lebih estetik.

Furnitur retro box speaker menjadi objek penelitian terapan selanjutnya. Yang selama ini furniture tersebut hanya menjadi sebuah benda pajangan, tetapi dalam penelitian ini dilakukan beberapa penambahan perangkat agar furniture tersebut bisa memiliki kembali nilai fungsi dan juga nilai secara estetis.



Gambar. Box Speaker
(Dokumentasi pribadi)



Gambar. Kipas angin
(Dokumentasi pribadi)



Hasil luaran berikutnya dengan memanfaatkan box speaker yang sudah berfungsi lagi. Darifungsinya, speaker yang seharusnya dipasang di furniture tersebut sudah tidak ada. Karena speaker tersebut tidak ada, ruang dalam furniture tersebut menjadi kosong. Dalam penelitian ini akan merubah fungsi dari box speaker tersebut diaplikasikan kipas angin. Kipas angin dengan diameter 16 inch masih bisa dimasukkan ke dalam box speaker tersebut tanpa merubah bentuk kontruksi dalam maupun tampilan luar dari furniture tersebut. Pada bagian depan, mengganti kain yang sudah sobek, diganti dengan ram jarring aluminium berwarna coklat yang diselaraskan dengan warna furniture tersebut. Bentuk luar dari furniture tersebut di finishing ulang menggunakan clear melamin agar memberikan kesan bersih.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, Stephen, Kozinets, Robert V., & Sherry John F. Jr. (2003). Teaching old brands new tricks: Retro branding. *Journal of Marketing*, 67(3), 19-33.
- Brown, Stephen. (2018). Retro galore! is there no end to nostalgia?. *Journal of Customer Behaviour*. 17. 9-29. 10.1362/147539218X15208755279216.
- Fajar, A.P., Daniar, A. (2022). Fenomena kembalinya desai retro sepeda motor modern. *Desain Kolaborasi Interdisipliner di Era Digital. Prosiding SNADES 2022*, 281-286.
- Gilmore, J. H., & Pine, B. J. (2007). Authenticity: What consumers really want. Harvard Business Press.
- Hartmann, B. J., & Ostberg, J. (2013). Authenticating by re-enchantment: the discursive making of craft production. *Journal of Marketing Management*, 29(7-8), 882-911.
- Hoglund, J., Olson, M. (2019). How young consumers use retro brands and retro products to mediate and express discontent towards the present: A qualitative study describing young consumers' sense making of retro consumption. *Provided by School of business, economics and law the department of business administration: University of Gothenburg*. 1-42.
- Najoan, Stephanie Jill., J. C. M. (2011). Transformasi sebagai strategi desain. *Media Matrasain*, 8(2), 117-130. <https://doi.org/https://doi.org/10.35792/matrasain.v8i2.330>.
- Setiawan, I., Rianingrum, C. J., Saidi, A. I. (2022). Motor retro style dalam perspective kajian budaya (study kasus komunitas motor retro Jakarta). *Jurnal Seni & Reka Rancang*. 5 (1). 133-143.
- Zam, R., Dharsono., Raharjo (2022). Transformasi estetik seni kriya; kelahiran dan kriya masa kini. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11 (2). 302-310