

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sumber inspirasi dalam penciptaan karya seni sangatlah luas dan bebas, hampir semua hal yang dapat dilihat dan dipikirkan memiliki potensi dan pesona untuk dibuat menjadi karya seni. Beberapa seniman ingin diakui keberadaan diri dan karya-karyanya, yaitu dengan menampilkan karakter, gaya yang berbeda dalam mengungkapkan karyanya.

Dalam berkarya seni, seorang seniman tidak hanya menumpahkan ide atau gagasannya saja akan tetapi dapat pula merespon lingkungan tempat ia berada. Salah satu obyek yang menarik adalah alam. Di samping memiliki kelebihan yang berwujud fisik, alam menawarkan berbagai keindahannya dan banyak hal menarik lainnya.

Menurut Jacob Sumardjo (2000:81), manusia kreatif adalah manusia yang memiliki kemampuan kreatif. Kemampuan kreatif antara lain kesigapan menghasilkan gagasan baru

Sumber inspirasi berkarya dapat muncul kapan saja dan dimana saja, tanpa mengenal ruang dan waktu. Kawasan pantai merupakan kawasan yang baik bagi ikan – ikan untuk memilih daerah asuhan dan mencari makan. Hal ini tidak terlepas dari kualitas lingkungan pesisir yang masih baik. Ikan Tuna merupakan ikan komersial, komoditas perikanan tangkap yang penting. Di daerah tempat tinggal penulis ikan tuna menjadi salah satu ikan yang banyak ditangkap oleh para nelayan.

Tuna adalah ikan laut yang terdiri dari beberapa spesies dari famili *Scombridae*, terutama genus *Thunnus*. Ikan ini adalah perenang handal, tidak seperti kebanyakan ikan yang memiliki daging berwarna putih, daging tuna berwarna merah muda sampai merah tua (<http://id.wikipedia.org/wiki/Tuna>).

Ikan tuna memiliki karakteristik bentuk yang menarik, yaitu dengan bentuk tubuh yang sedikit banyak mirip dengan torpedo, sedikit memipih di sisi-sisinya dan dengan moncong meruncing. Sirip punggung dua berkas, sirip punggung pertama berukuran relatif kecil dan terpisah dari sirip punggung kedua. Di belakang sirip punggung dan sirip dubur terdapat sederetan sirip-sirip kecil tambahan dan sirip ekor bercabang dalam. Ikan tuna adalah ikan yang memiliki bentuk seperti torpedo dengan kepala yang lancip.

Ikan tuna memiliki manfaat banyak manfaat gizi yang mampu menyehatkan orang dewasa dan mencerdaskan anak-anak. Ikan ini memiliki kadar lemak yang rendah dan kalori yang kaya akan protein dan omega-3 membuat ikan itu sangat disukai, terlebih ikan tuna merupakan salah satu ikan yang memiliki harga yang murah.

Tatang Djuhandha (1981) menyatakan bahwa:

... tuna adalah jenis ikan dengan kandungan protein yang tinggi dan lemak yang rendah, ikan tuna mengandung protein antara 22,6 -26,2 gram/100 gram daging, lemak antara 0,2-2,7 gram/100 gram daging, di samping itu ikan tuna mengandung mineral kalsium, fosfor, besi dan sodium, vitamin A (*retinol*) dan vitamin B (*thiamin, riboflavin* dan *niacin*).

Tuna adalah ikan yang membentuk gerombolan dan hidup di perairan tropis sampai subtropis. Aspek yang luar biasa dari fisiologi tuna adalah

kemampuannya untuk menjaga suhu tubuh lebih tinggi daripada suhu lingkungan. Beberapa spesies tuna yang lebih besar, seperti tuna sirip biru (*Thunnus thynnus*), dapat menaikkan suhu darahnya di atas suhu air dengan aktivitas ototnya (<http://id.wikipedia.org/wiki/Tuna>).

Setiap jenis ikan memiliki karakter, keunikan dan keistimewaan berbeda-beda, yang mana perbedaan tersebut menimbulkan nilai estetik terletak pada bentuk, susunan sisik, sirip, ekor, warna bermacam-macam serta tingkah laku dan gerakan yang luwes. Selain menghadirkan kesan alam, nilai estetika sangat penting dalam terbentuknya suatu karya. Nilai estetika merupakan suatu identitas baru yang setiap saat bisa berubah dan selalu berkembang, seiring dengan berkembangnya pola pikir manusia.

Dengan karakter ikan tuna menimbulkan nilai estetik terletak pada bentuk, susunan sisik, sirip, ekor, warna bermacam-macam serta tingkah laku dan gerakan yang luwes. Selain menghadirkan kesan alam, nilai estetika sangat penting dalam terbentuknya suatu karya.

Menurut Djelantik (1999:23), nilai estetika sendiri timbul dari ungkapan rasa dan perasaan yang menyenangkan terhadap sesuatu yang dicintai. Sesuatu tersebut akan hadir sebagai ungkapan rasa dan tindakan secara kreatif, inovatif dan berusaha mendatangkan perasaan senang bagi orang yang melihatnya. Tentunya untuk mencapai nilai estetika tersebut dibutuhkan konsep, ide, kemampuan pemahaman, pengalaman, sarana prasarana yang digunakan dalam pembuatan karya sehingga nilai estetika tersebut masuk ke dalam suatu karya yang terwujud dengan berbagai kreasi secara bervariasi

Sejalan dengan hal tersebut di atas, maka perlu kiranya untuk menjadikan bentuk ikan tuna sebagai sumber inspirasi sebuah karya seni lampu hias. Ikan tuna yang semula hanya bermanfaat sebagai komoditi perikanan tangkap yang penting serta manfaatnya sebagai sumber protein yang banyak mengandung gizi, kemudian di wujudkan sebagai barang pemenuhan kebutuhan interior.

Lampu hias mampu memberikan suasana yang berbeda pada ruangan dengan keindahannya. Warna cahaya, redup terangnyanya cahaya, dan bentuk yang dihasilkan lampu dapat memberikan nuansa ruang yang berbeda. Ruangan juga tampak cantik dengan cahaya yang terang atau remang-remang.

Dengan penataan cahaya yang sedemikian rupa, ruangan akan terasa lembut dan ramah. Hal ini akan membuat pemilik rumah akan nyaman bahkan dapat juga membangkitkan energi bagi sang pemilik saat berada di rumah. Tata cahaya yang baik dapat mengubah ruang yang gelap dimalam hari menjadi hidup dan bernyawa (Imelda Akmal 2006: 4).

B. Identifikasi Masalah

Setiap jenis ikan hias memiliki karakter, keunikan dan keistimewaan berbeda-beda. Ikan tuna memiliki karakteristik bentuk yang menarik, yaitu dengan bentuk tubuh yang sedikit banyak mirip dengan torpedo, sedikit memipih di sisi-sisinya dan dengan moncong meruncing.

Ikan tuna yang semula hanya bermanfaat sebagai komoditi perikanan tangkap yang penting serta manfaatnya sebagai sumber protein yang banyak mengandung gizi, kemudian di wujudkan sebagai barang pemenuhan kebutuhan interior.

Berdasarkan latar belakang di atas ada beberapa identifikasi masalah, diantaranya adalah:

1. Pengembangan bentuk ikan tuna kedalam bentuk lampu hias.
2. Proses pembuatan mulai dari awal sampai akhir.
3. Karya yang hendak dibuat.
4. Pengembangan teknik pembentukan lampu hias dalam mencapai bentuk yang sesuai dengan bentuk ikan tuna.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, ikan tuna menjadi sumber inspirasi dalam pembuatan karya seni lampu hias dengan media kayu jati. Karya seni lampu hias ini nantinya akan menjadi benda yang dapat difungsikan sebagai pemenuhan kebutuhan hidup sehari-hari. Selain itu dapat berfungsi sebagai benda hias pada interior rumah.

Dalam proses pembentukan, menerapkan beberapa teknik yaitu ukir, sekrol, *cutting* dengan laser, konstruksi, dan *finishing*, akan tetapi dalam penggunaan beberapa teknik pembentukan diatas, dilakukan juga penggabungan beberapa teknik dalam satu bentuk lampu hias dengan cara mengkombinasikan teknik satu dengan yang lain. Penggabungan teknik yang dimaksud yaitu ukir dan sekrol. Untuk *finishing* digunakan *finishing melamine*, karena bagus menutup pori-pori kayu, sangat cepat kering, dan daya lekatnya baik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pemikiran di atas, maka pokok permasalahan yang muncul dalam pengerjaan karya ini yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep karya seni lampu hias?
2. Bagaimana proses pembuatan lampu hias?
3. Bagaimana cara pengembangan bentuk ikan tuna pada lampu hias?
4. Bagaimana finishing pada karya seni lampu hias?

E. Tujuan

Tujuan dari pembuatan karya seni lampu hias dengan judul Ikan Tuna Sebagai Inspirasi dalam Pembuatan Lampu Hias adalah:

1. Menyusun konsep karya seni lampu hias yang terinspirasi dari ikan tuna.
2. Merancang dan membentuk (memvisualisasikan) bentuk lampu hias yang terinspirasi dari ikan tuna.
3. Mengembangkan bentuk ikan tuna pada lampu hias.
4. Mengetahui proses finishing lampu hias.

F. Manfaat

Dengan mengambil judul “Ikan Tuna Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Lampu Hias” diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

Menjadi salah satu perancangan dan pembuatan karya seni kayu berupa lampu hias dan dunia pendidikan kesenian khususnya bidang seni kerajinan kayu,

dan tidak menutup kemungkinan akan menjadi bagian dari banyak gagasan yang dapat memberi kontribusi bagi khasanah perkembangan seni kerajinan kayu.

2. Manfaat secara praktis

Manfaat yang dapat dirasakan langsung dan memberikan kontribusi setimpal oleh pihak yang terkait dan berkentingan di bidang ini, antara lain:

- a. Bagi penulis, yang sekaligus sebagai pencipta karya m endapat manfaat tersendiri yaitu dapat menjadikan bahan wacana dan evaluasi dalam rangka pengembangan diri penulis untuk dapat di tumbuh kembangkan keterampilan dan cita rasa seni pribadi, sehingga dapat menjadi bekal untuk masa sekarang maupun masa yang akan datang.
- b. Adanya karya seni lampu hias ini, diharapkan dapat mengenang dan mengenal kembali karya pada zaman dulu. Dulu lampu tempel dikenal dengan nama lampu teplok, lampu ini berbahan bakar minyak tanah. Dengan kemajuan jaman, lampu teplok berubah menjadi lampu hias dengan menggunakan listrik sebagai sumber daya utamanya. Karya lampu hias ini menggunakan tempurung kelapa sebagai kap lampu. Dulu lampu hanya digunakan sebagai penerangan ruangan saja, tapi sekarang selain digunakan sebagai lampu penerangan juga digunakan sebagai penghias interior. Selain itu masyarakat jadi lebih menikmati suasana perlengkapan rumah dengan bentuk-bentuk baru yang lebih estetik dan unik.
- c. Pembuatan karya seni lampu hias ini, diharapkan dapat menambah referensi dan koleksi, serta dapat digunakan sebagai acuan dalam pembuatan karya yang akan datang, dan mudah-mudahan dengan adanya koleksi dan referensi

tersebut dapat menciptakan karya baru dan lebih memiliki nilai estetika dari karya sebelumnya.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Ikan Tuna

Tuna adalah ikan laut yang terdiri dari beberapa spesies dari famili *Scombridae*, terutama genus *Thunnus*. Ikan ini adalah perenang handal (pernah diukur mencapai 77 km/jam). Tidak seperti kebanyakan ikan yang memiliki daging berwarna putih, daging tuna berwarna merah muda sampai merah tua (<http://id.wikipedia.org/wiki/Tuna>).

Ikan Tuna merupakan ikan komersial, komoditas perikanan tangkap yang penting. Penulis yang kagum terhadap bentuk ikan tuna yang memiliki karakteristik dengan bentuk tubuh yang sedikit banyak mirip dengan torpedo. Sirip punggung dua berkas, sirip punggung pertama berukuran relatif kecil dan terpisah dari sirip punggung kedua. Di belakang sirip punggung dan sirip dubur terdapat sederetan sirip-sirip kecil tambahan, sirip ekor bercabang.

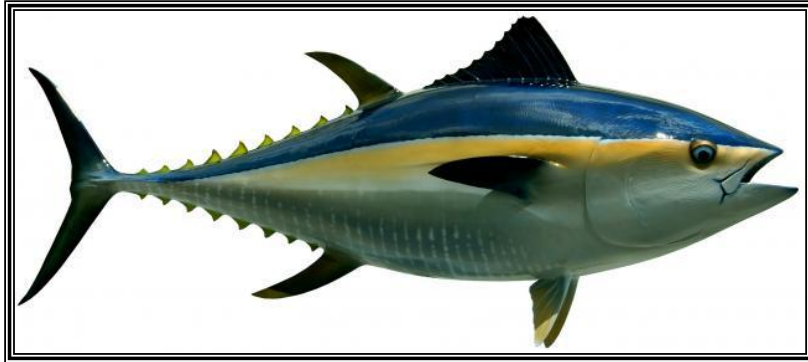
Ikan tuna memiliki manfaat banyak manfaat gizi yang mampu menyehatkan orang dewasa dan mencerdaskan anak-anak. Ikan ini memiliki kadar lemak yang rendah dan kalori yang kaya akan protein dan omega-3 membuat ikan itu sangat disukai, terlebih ikan tuna merupakan salah satu ikan yang memiliki harga yang murah.

Di Indonesia ada beberapa jenis ikan tuna yang banyak ditangkap antara lain:

1. Tuna Sirip Biru

Nama Lain: *Bluefin Tuna*, *Giant Tuna*, *Horse Mackerel*. Jenis: *Thunnus*

thynnus. Ukuran: Umumnya 100-300 kg, kadang mencapai 450 kg. Karakter: Petarung yang tangguh dilaut dalam. Diantara keluarga Tuna, Tuna Sirip Biru adalah yang terbesar dan petarung yang paling tangguh dikarenakan ukurannya yang sangat besar.



Gambar 1 : Tuna Sirip Biru

(Sumber: <http://id.wikipedia.org/wiki/Tuna>.

Diunduh pada tanggal 22 Februari 2013)

2. Tuna Sirip Kuning

Nama Lain: *Yellowfin Tuna*, *Allison Tuna*, *Ahi*. Jenis: *Thunnus albacores*.

Ukuran: Umumnya lebih dari 100 kg, maximum dapat mencapai 200 kg.

Karakter: Petarung yang tangguh kedua setelah Tuna Sirip Biru dan hanya dikarenakan oleh ukurannya yang lebih kecil dibandingkan dengan Tuna Sirip Biru. Hidup di perairan yang bersuhu 17-31°C.



Gambar 2 : Tuna Sirip Kuning
(Sumber: <http://id.wikipedia.org/wiki/Tuna>.
Diunduh pada tanggal 22 Februari 2013)

3. Tuna Mata Besar

Nama Lain: *Bigeye Tuna*. Jenis: *Thunnus obesus*. Ukuran: Umumnya 25-500 kg, kadang mencapai 150 kg. Karakter: Ukuran Tuna yang baik dan perlawanan yang setara dengan ukurannya.



Gambar 3 : Tuna Mata Besar
(Sumber: <http://id.wikipedia.org/wiki/Tuna>.
Diunduh pada tanggal 22 Februari 2013)

4. Tuna Gigi Anjing

Nama Lain: *Dogtooth Tuna*, *Scaleless Tuna*, *Peg tooth Tuna*. Jenis: *Gymnosarda unicolor*. Ukuran: Umumnya berkisar 150 kg



Gambar 4 : Tuna Gigi Anjing

(Sumber: <http://id.wikipedia.org/wiki/Tuna>.

Diunduh pada tanggal 22 Februari 2013)

5. Tuna Sirip Panjang

Nama Lain: *Albacore*, *Longfin Tuna*. Jenis: *Thunnus alalunga*. Ukuran:

Umum 5-25 kg, kadang mencapai 40 kg lebih. Karakter: Dikenal karena

kegigihannya, bahkan diantara keluarga Tuna yang tangguh sekalipun.



Gambar 5 : Tuna Sirip Panjang

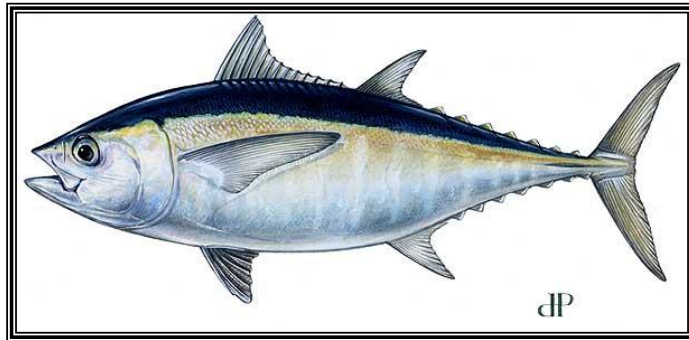
(Sumber: <http://id.wikipedia.org/wiki/Tuna>.

Diunduh pada tanggal 22 Februari 2013)

6. Tuna Sirip Hitam

Nama Lain: *Blackfin Tuna*, Bermuda Tuna. Jenis: *Thunnus atlanticus*. Ukuran:

Umum 1-10 kg, kadang mencapai 20 kg lebih



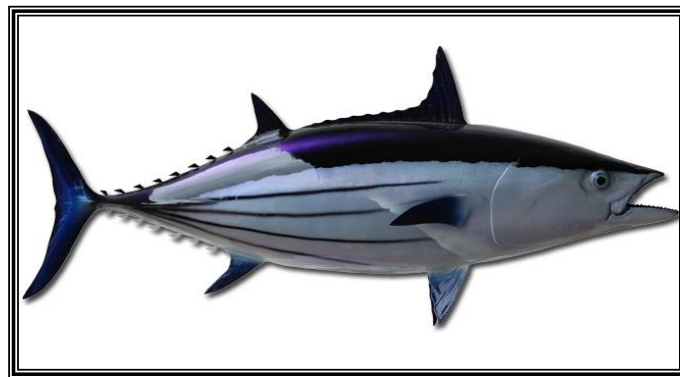
Gambar 6 : Tuna Sirip Hitam

(Sumber: <http://id.wikipedia.org/wiki/Tuna>.

Diunduh pada tanggal 22 Februari 2013)

7. Tuna Skipjack (Jenis Tongkol)

Nama Lain: *Skipjack Tuna*, *Oceanic Bonito*, *Arctic Bonito*, *Striped Tuna*, *Watermelon*. Jenis: *Katsuwonus pelamis*. Ukuran: Umum 1-5 kg, sering mencapai 7,5 kg lebih.



Gambar 7 : Tuna Skipjack (Jenis Tongkol)

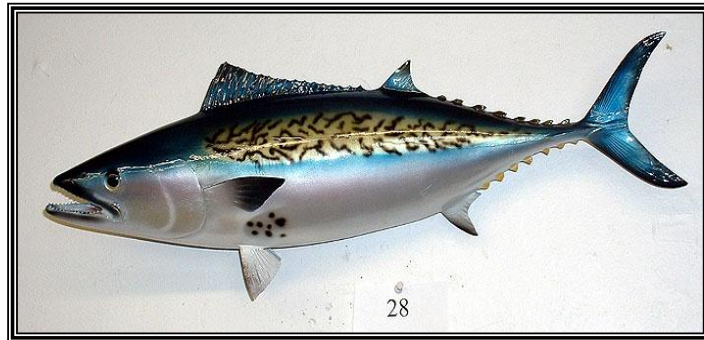
(Sumber: <http://id.wikipedia.org/wiki/Tuna>.

Diunduh pada tanggal 22 Februari 2013)

8. Tuna Kecil (Jenis Tongkol)

Nama Lain: *Little Tunny*, *Blue Bonito*, *False Albacore*, *Little Tuna*. Jenis:

Euthynnus alletteratus. Ukuran: Umum 1-7,5 kg, sering mencapai 15 kg lebih.



Gambar 8 : Tuna Kecil (Jenis Tongkol)
(Sumber: <http://id.wikipedia.org/wiki/Tuna>.
Diunduh pada tanggal 22 Februari 2013)

9. Bonito Atlantic (Jenis Tongkol)

Nama Lain: *Atlantic Bonito*, *Northern Bonito*, *Katonotel*, *Boston Mackerel*.

Jenis: *Sarda sarda*. Ukuran: Umum 2-5 kg, maximum dapat mencapai 10 kg.



Gambar 9 : Bonito Atlantic
(Sumber: <http://id.wikipedia.org/wiki/Tuna>.
Diunduh pada tanggal 22 Februari 2013)

B. Tinjauan Tentang Lampu Hias

Menurut Imelda Akmal (2006:10), lampu hias atau *accent* dan *decorative lighting* adalah lampu yang berfungsi sebagai aksesoris ruang atau mempertegas tema tertentu. Warna cahaya, tingkat keterangan, dan bentuk wadah yang dihasilkan

lampu dapat memberikan nuansa ruang yang berbeda. Ruangan juga tampak cantik dengan cahaya yang terang atau temaram.

Jenis-jenis lampu bervariasi yaitu lampu sebagai penerangan utama, contohnya lampu ruang tamu. Lampu sebagai pendukung aktifitas, contohnya lampu belajar. Lampu sebagai penghias ruang atau interior contohnya lampu tempel, lampu meja, lampu kamar dan sebagainya.

Saat ini model-model lampu hias sudah sangat variatif dengan berbagai ukuran. Untuk lampu hias, pemasangan dapat diletakkan disudut-sudut ruangan menggunakan standing lamp atau diatas meja sudut sehingga menghasilkan efek cahaya yang menambah kesan warm pada ruang. Sedangkan untuk kamar tidur, lampu tidur dapat diletakkan diatas nakas (meja disamping ranjang) ataupun menempel pada dinding sehingga fungsi nakas (meja disamping ranjang) dapat dimaksimalkan atau kondisi ruangan yang tidak terlalu besar namun kebutuhan terhadap lampu tidur tetap dapat terpenuhi.

Menurut Imelda Akmal (2006: 4), tata cahaya yang baik dapat mengubah ruang yang gelap di malam hari menjadi hidup dan bernyawa. Lampu hias mampu memberikan suasana yang berbeda pada ruangan dengan keindahannya. Warna cahaya, redup terangnya cahaya, dan bentuk yang dihasilkan lampu dapat memberikan nuansa ruang yang berbeda. Ruangan juga tampak cantik dengan cahaya yang terang atau remang-remang.

Menurut Yosi Wyoso (2005: 2), pencahayaan pada dasarnya berfungsi sebagai bagian dari kebutuhan hidup pada saat siang dan malam hari. Cahaya juga berfungsi sebagai penghidup atau penyemarak keindahan dalam rumah yang dapat

menonjolkan kualitas estetika interior sesuai dengan nuansa dan atmosfer yang diinginkan.

Dengan penataan cahaya yang sedemikian rupa, ruangan akan terasa lembut dan ramah. Hal ini akan membuat pemilik rumah akan nyaman bahkan dapat juga membangkitkan energi bagi sang pemilik saat berada di rumah.

C. Tinjauan Tentang Bentuk Keindahan

Seni dalam pengertian yang paling sederhana adalah usaha untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk yang demikian itu memuaskan kesadaran keindahan kita dan rasa indah ini terpuisi bila kita bisa menemukan kesatuan kesatuan atau harmoni dalam hubungan bentuk-bentuk dari kesadaran persepsi kita (Muria Zuhdi, 2003: 35).

Pada kesempatan ini, keindahan yang dihadirkan dalam penciptaan karya seni lampu hias adalah pengembangan dari bentuk ikan tuna yang dikembangkan dalam sebuah karya seni lampu hias dengan menekankan pada karakteristik ikan tuna yang mirip dengan torpedo, sedikit memipih di sisi-sisinya dan dengan moncong meruncing. Upaya ini tentunya akan menambah kreatifitas dan inovasi dalam membuat karya seni lampu hias.

D. Tinjauan Tentang Desain

Pada umumnya, pengertian desain pada masyarakat awam adalah sebuah gambar yang dapat *follow up* menjadi sebuah benda, dapat berupa gambar mesin perabot rumah tangga, gambar rumah, gambar benda kerajinan dan lain sebagainya (Timbul Raharjo, 2005: 3).

Dilain bagian, Widagdo (2001:1) menyatakan bahwa ”desain merupakan jenis kegiatan perancangan yang menghasilkan wujud benda untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia dalam lingkup seni rupa.”

Menurut Ismadi (2005: 1), Desain merupakan salah satu unsur yang penting dalam dunia industri kerajinan, karena desain kerajinan akan mendukung produk tersebut. Untuk dapat bersaing dan berkompetisi di dunia industri kerajinan, pihak pengelola industri kerajinan harus selalu mengupayakan penciptaan desain-desain baru. Industri kerajinan harus berlomba-lomba menampilkan produk-produk yang inovatif, original, dan diharapkan *up to date* sehingga dapat beriringan dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Untuk itu diperlukan penciptaan desain yang sesuai dengan semangat zaman.

Proses desain terutama pada desain kerajinan perlu diperhatikan dalam mengembangkan desainnya sesuai dengan daya tarik, estetika, karakteristik, bahan yang digunakan, kombinasi diharapkan dapat memberikan kontribusi karya seni sebagai karya yang menampilkan fungsi, keindahan dan kualitas.

Dalam proses penciptaan karya seni, Sebuah rancangan atau desain tidak hanya tergantung pada indah tidaknya suatu karya, tetapi harus mempertimbangkan aspek yang lain seperti bahan, konstruksi dan lingkungan. Lima prinsip desain yang secara umum menjadi dasar pertimbangan dalam mendesain suatu karya atau produk yaitu kesederhanaan, keselarasan, irama kesatuan, keseimbangan. Secara terperinci dapat dijelaskan sebagai berikut seperti apa yang diutarakan oleh Atisah Sipahelut (1991: 19):

- a. Kesederhanaan (*simple*), adalah pertimbangan-pertimbangan yang mengutamakan pengertian dan bentuk yang inti (prinsipil). Segi-segi lain seperti kemewahan, dan kerumitan bentuk sebaiknya dikesampingkan, rumun bukan berarti dihilangkan sama sekali.
- b. Keselarasan (*harmoni*), adalah kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda atau antara benda yang satu dengan benda lain yang dipadukan, atau antara unsur satu dengan unsur yang lainnya.
- c. Irama (*ritme*), adalah kesan gerak yang ditimbulkan oleh keselarasan. Keselarasan yang baik akan menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian satu dengan bagian yang lainnya pada suatu benda atau dari unsur satu ke unsur yang lain dalam sebuah susunan (komposisi). Keselarasan yang jelek akan menimbulkan kesan gerak yang kacau dan simpang siur. Kesan gerak yang ditimbulkan keselarasan (*harmoni*) dan ketidakselarasa (*kontras*) itu yang disebut dengan irama.
- d. Kesatuan (*unity*), adalah suatu keadaan di mana bentuk suatu benda akan tampak terbelah jika bagian yang satu menunjang bagian yang lain secara selaras. Bentuknya akan tampak terbelah, apabila masing-masing bagian muncul sendiri-sendiri atau tidak kompak satu sama lain. Dalam suatu komposisi, kekompakan antara unsur yang satu harus mendukung unsur yang lainnya. Kalau tidak, maka komposisi itu akan terasak acau.
- e. Keseimbangan (*balance*), adalah kesan yang muncul dari perasaan pengamat terhadap hasil penataan unsur-unsur desain, merasakan berat sebelah, berat

kebawah dan sebagainya. Kesan berat sebelah itu dapat timbul akibat penataan motif yang berlebihan pada sisi tertentu, atau penggunaan warna yang lebih gelap pada salah satu sisi. Perasaan manusia umumnya menyukai kesan sama berat. Oleh karena itu keseimbangan dianggap sebagai prinsip desain yang sangat menentukan kualitas desain.

Berkenaan dengan prinsip-prinsip desain yang telah dijabarkan, dibutuhkan beberapa unsur yang dapat dikombinasikan sesuai dengan bentuk yang ingin dicapai. Beberapa unsur tersebut dapat pula menjadi tolak ukur dalam penyesuaian antara karakter dan bentuk. Unsur tersebut antara lain:

1) Garis

Hasil goresan dengan benda keras di atas benda alam seperti tanah atau benda buatan seperti kertas.

2) Bidang

Sebuah garis yang bertemu ujung pangkalnya akan membentuk sebuah bidang. Pemanfaatan unsur bidang dapat menimbulkan suasana menarik dan hidup jika pengaturannya bervariasi dan proposional.

3) Bentuk

Setiap benda mempunyai bangun dan bentuk. Bangun adalah bentuk benda yang terlihat oleh mata. Sedangkan bentuk plastis, sebagaimana bentuk benda terlihat karena ada unsur nilai (*value*) gelap terang.

4) Warna

Merupakan unsur desain yang paling menonjol. Kehadiran unsur warna menjadikan benda dapat dilihat dan orang dapat mengungkapkan suasana, perasaan, watak benda yang dirancang.

5) Tekstur

Permukaan benda yang digunakan untuk membuat sebuah desain. Tekstur ada yang halus, kasar, kusam, atau dari bahan aslinya (Petrussumadi dan Sipahelut, 1991: 24-33).

E. Tinjauan Tentang Kayu

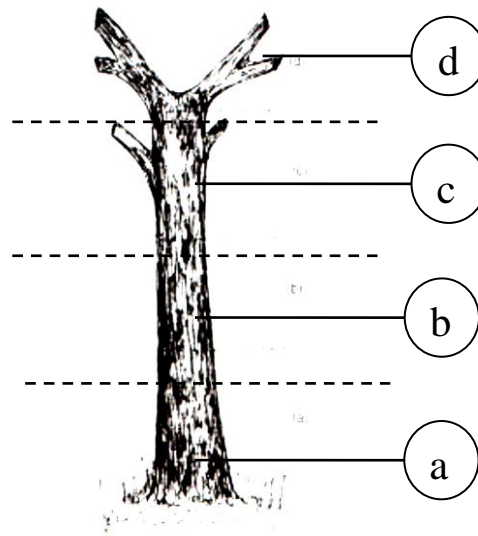
1. Pengertian Kayu

Kayu dapat didefinisikan sebagai sesuatu bahan, yang diperoleh dari hasil pemungutan dan penebangan pohon-pohon di hutan, sebagai bagian dari suatu pohon (Enget, dkk, 2008:21)

Menurut J.F Dumanau (2001:13) kayu dapat didefinisikan sebagai suatu bahan, yang diperoleh dari hasil pemungutan pohon-pohon di hutan sebagai bagian dari suatu pohon.

2. Bagian-bagian Pohon

Pohon sebagai satu kesatuan memiliki bagian-bagian penting, antara lain: akar, batang, cabang, ranting, dan daun



Gambar 10 : Bagian-bagian Kayu
(Sumber: Enget, dkk, 2008:21)

Berikut keterangan gambar seperti yang diutarakan oleh Enget, dkk (2008:22)

- a. Bagian pangkal, umumnya tak bermata kayu dan dapat dijadikan kayu pertukangan yang baik
- b. Bagian tengah dan ujung, memiliki mata kayu. Bagian ini umumnya digunakan untuk industri kayu (pabrik kertas, papan buatan, dll.
- c. Bagian percabangan yang dikhususkan untuk industri kayu.
- d. Bagian cabang dan ranting, biasanya digunakan untuk kayu bakar.

3. Sifat Umum pada Kayu

Kayu dari berbagai jenis pohon memiliki sifat yang berbeda-beda. Sifat yang berbeda tersebut menyangkut: sifat anatomi kayu, sifat fisik kayu, sifat mekanik dan sifat-sifat kimia kayu. Dari sekian perbedaan sifat kayu tersebut, ada beberapa sifat umum yang terdapat pada semua jenis kayu. Sifat-sifat umum kayu tersebut diutarakan oleh Enget, dkk (2008:26) yaitu:

- a. Semua batang pohon mempunyai pengaturan *vertikal* dan sifat *simetri radial*.
- b. Kayu tersusun dari sel-sel yang memiliki bermacam-macam tipe, dan susunan dinding selnya terdiri dari senyawa-senyawa kimia berupa *selulosa* dan *hemi selulosa* (unsur karbohidrat) serta berupa *lignin* (non karbohidrat).
- c. Semua kayu bersifat *anisotropik*, yaitu memperlihatkan sifat-sifat yang berlainan jika diuji menurut tiga arah utamanya (*longitudinal*, *tangensial*, dan *radial*). Hal ini disebabkan oleh struktur dan orientasi selulosa dalam dinding sel, bentuk memanjang sel-sel kayu, dan pengaturan sel terhadap sumbu vertikal dan horizontal pada batang pohon.
- d. Kayu merupakan suatu bahan yang bersifat *higroskopik*, yaitu dapat kehilangan atau bertambah kelembabannya akibat perubahan kelembaban dan suhu udara di sekitarnya.
- e. Kayu dapat diserang makhluk hidup perusak kayu, dapat terbakar, terutama jika kayu dalam keadaan kering.

F. Tinjauan Tentang Ukir Kayu

Seni ukir atau ukiran merupakan gambar hiasan dengan bagian-bagian cekung dan bagian-bagian cembung yang menyusun suatu gambar yang indah. Pengertian ini berkembang hingga dikenal sebagai seni ukir yang merupakan seni membentuk gambar pada kayu, batu, atau bahan-bahan lain.

Dengan demikian yang dimaksud dengan Kerajinan Ukir adalah barang-barang ukiran atau hiasan yang dihasilkan oleh seseorang yang dalam perwujudannya memerlukan ketekunan, keterampilan, dan perasaan seni dengan cara di toreh /dipahat di atas kayu, batu, logam, gading, dan lain-lain. Sedangkan

yang dimaksud dengan kerajinan ukir kayu adalah jenis kerajinan yang menggunakan teknik ukir pada bahan kayu. Sedangkan teknik ukir adalah teknik pembuatan hiasan yang menggunakan alat berupa tatah / pahat ukir.

Menurut Enget, dkk (2008:324) jenis ukiran dapat dikategorikan menjadi 3 tingkatan. Hal ini berdasarkan tinjauan dari segi teknik penggarapan ukiran itu sendiri yaitu :

a) Ukiran Datar

Ukiran Datar adalah ukiran yang teknik pengerjaannya tidak mementingkan tingkat penonjolan dimensi gambar tetapi lebih mengarah pada goresan garis garis gambar atau pola diatas permukaan bidang ukiran, sehingga terkesan bentuknya masih datar /rata dengan permukaan .

b) Ukiran Dalam/Tinggi

Ukiran Tinggi/dalam adalah teknik ukir bentuk ukirannya sangat menonjol sehingga hasil ukiran terlihat berdiri sendiri karena perbedaan kedalaman dasaran/lemahan, Apabila dasaran/lemahan bidang ukiran dihilangkan dan menjadi tembus/kerawang maka biasanya disebut ukiran kerawang/tembus.

c) Ukiran Krawang/Tembus

Ukiran Tembus/krawangan adalah teknik ukir yang bagian dasaran/ lemahan dilobang dengan gergaji skrol maupun alat lain yang dapat digunakan untuk melubangi kayu.

Menurut Enget, dkk, (2008:325) pada umumnya proses mengukir kayu terbagi dalam 5 tahapan yaitu: Tahap *Getaki*, *Grabahi*, *Matut*, *Mbenangi/mecahi*, *Nglemahi*. Sebelum proses mengukir dimulai akan didahului proses persiapan

yaitu menyiapkan pola, menempel pola, kemudian dilanjutkan dengan proses mengukir. *Nglemahi* ialah menyempurnakan dasaran ukiran menjadi lebih halus, bersih dan rapi. *Mbenangi dan Mecahi* ialah membuat garis hiasan pada bagian motif sesuai desain. Sehingga bentuk ukiran/motif akan tampak lebih dinamis.

Menurut Enget, dkk, (2008:326) proses *mecahi* dapat menggunakan 2 jenis pahat bisa menggunakan pahat penguku atau penyilat atau pahat coret. *Matut* ialah membuat bentuk ukiran yang telah terbentuk secara kasar tadi menjadi lebih halus dan sempurna sehingga bentuk lebih tajam dan permukaan bentuk ukiran menjadi halus. *Nggrabahi* ialah membentuk secara kasar dari masing-masing bagian motif, sekaligus membuang bidang bidang yang nantinya menjadi dasaran ukiran biasa disebut *lemahan*.

G. Tinjauan Tentang Skrol

Teknik sekrol adalah merupakan proses pembuatan suatu karya dengan menggunakan mesin sekrol, dengan prosedur pengoperasian yang benar sesuai dengan fungsinya. Pada umumnya mesin sekrol digunakan lebih pada pekerjaan potong memotong bentuk baik lurus, lengkung, bulat, sudut dan sebagainya, dengan potongan yang tepat pada garis atau gambar yang telah dibuat. Alat yang digunakan ada dua jenis yaitu masinal dan manual.

Alat yang masinal adalah gergaji kecil yang dilengkapi dengan mesin sebagai penggerak dan komponenkomponen lain yang diperlukan yang dirakit sehingga dapat bergerak secara stabil. Mesin sekrol dibedakan menjadi 3 kelompok jenis ukuran yaitu mesin sekrol kecil, sedang dan besar (Enget, dkk, 2008:347)

a. Mesin Sekrol Kecil

Mesin sekrol yang berdiameter kecil biasa digunakan bagi penggergajian kecil. Untuk membuat/memotong bentuk-bentuk ukuran panjang maksimal ± 25 cm dan tebal maksimal 2 cm, dengan jenis produk seperti letering, passel dan gantungan kunci. Mesin ini biasanya dibuat pabrik.



Gambar 11 : Mesin Sekrol Kecil
(Sumber: Enget, dkk, 2008:347)

b. Mesin Sekrol Sedang

Mesin sekrol sedang ini mempunyai kemampuan lebih besar dibandingkan mesin sekrol kecil. Kelebihannya mengenai tenaga motor yang besar, daya jangkau/ukuran yang mencapai panjang/lebar ± 60 cm, dan kekuatan memotong ketebalan ± 5 cm.



Gambar 12 : Mesin sekrol sedang
(Sumber: Enget, dkk, 2008:347)

c. Mesin sekrol besar

Mesin sekrol besar mempunyai tangan penggerak cukup panjang ± 100 cm dan dapat memotong ketebalan kayu 5 cm ke atas yang biasa dikerjakan oleh perajin untuk memotong benda-benda tebal, lebar dan panjang, seperti pemotongan bentuk kaki kursi, pemotongan bentuk sandaran kursi, ornamen lisplang, dll Mesin ini kebanyakan digunakan oleh industri / pengusaha di Jepara.



Gambar 13 : Mesin Sekrol Besar
(Sumber: Enget, dkk, 2008:348)

Sedangkan sekrol yang manual hanya berupa gergaji kecil yang dijepit / dikencangkan pada ujung besi yang berbentuk huruf U dan diberi tangkai, biasanya alat ini sering kita sebut dengan istilah *Coping Saw*. Penggunaanya dilakukan secara manual (digerakkan dengan tangan).



Gambar 14 : Sekrol Manual
(Sumber: Enget, dkk, 2008:346)

Biasanya teknik sekrol lebih ditekankan pada pembuatan produk kerajinan, membuat *Puzzle*, membuat tulisan dari kayu (*lettering*), membuat hiasan yang akan diterapkan pada mebel atau perabot dan lainlain. Proses pemotonganya kita harus mengikuti semua tanda garis yang telah dibuat oleh disainer / tukang gambar.

Dalam satu proses pelaksanaan teknik sekrol dapat muncul menjadi dua wujud, sebab proses pemotongan jika dilakukan secara teliti, dan tepat maka yang terjadi adalah bentuk positif dan negatif (bentuk timbul dan bentuk lubang / tembus). Proses pekerjaan ini jika dilakukan dengan benar akan dapat melatih keterampilan, kesabaran, ketelitian seseorang dalam melaksanakan pekerjaan.

H. Tinjauan Tentang *Laser Cutting*

Laser cutting adalah sebuah teknologi yang menggunakan laser untuk memotong material dan biasanya diaplikasikan pada industri manufaktur (sumber). Laser *cutting* bekerja dengan cara mengarahkan laser berkekuatan tinggi untuk memotong material dan digunakan komputer untuk mengarahkannya.

Ada tiga jenis laser yang digunakan dalam *laser cutting* yaitu *CO2*, *Nd* atau *Nd-YAG* laser, (<http://id.wikipedia.org/wiki/Laser-cutting>). *CO2* cocok untuk memotong, membuat boring, dan mengukir, *neodymium (Nd)* digunakan untuk membuat *boring* dimana dibutuhkan energi yang besar akan tetapi memiliki repetisi atau pengulangan yang rendah, sedangkan laser *neodymium yttrium-aluminum-garne (Nd-YAG)* digunakan dimana daya yang sangat tinggi dibutuhkan untuk membuat boring dan mengukir ([http://id.laser-cutting_info-info-menarik tentang-laser_cutting.htm](http://id.laser-cutting_info-info-menarik_tentang-laser_cutting.htm)).

Keuntungan dari laser *cutting* dari pemotongan mekanik adalah pengerjaan lebih mudah dan mengurangi kontaminasi benda kerja. Ketepatan pengerjaan mungkin lebih baik, karena kemampuan sinar laser tidak berkurang selama proses tersebut. Ada juga kemungkinan penurunan *warping* materi yang sedang dipotong, karena sistem laser memiliki zona terkena panas kecil. Beberapa bahan juga sangat sulit atau tidak mungkin untuk dipotong dengan cara yang tradisional.

Kerugian utama dari laser *cutting* adalah konsumsi daya tinggi. Konsumsi daya dan efisiensi dari laser tertentu akan bervariasi tergantung pada daya keluaran dan parameter operasi. Ini akan tergantung pada jenis laser dan seberapa cocok penggunaan laser dengan pekerjaan. Jumlah daya yang diperlukan laser *cutting*, yang dikenal sebagai masukan panas, untuk pekerjaan tertentu tergantung pada jenis material, ketebalan, proses reaktif yang digunakan, dan tingkat pemotongan yang diinginkan. Jumlah masukan panas yang dibutuhkan untuk berbagai bahan di berbagai ketebalan menggunakan *laser CO₂* (watt).

I. Tinjauan Tentang *Finishing*

Proses *finishing* adalah pekerjaan tahap akhir dari suatu proses pembuatan produk. *Finishing* merupakan proses yang akan membentuk penampilan dari suatu produk mebel. *Finishing* dapat membuat suatu mebel menjadi kelihatan bersih, halus, rata seperti barang yang baru, *finishing* dapat juga membuat suatu mebel kelihatan kotor, antik, kuno seperti barang yang sudah berusia ratusan tahun, *finishing* dapat membuat permukaan mebel menjadi rata atau permukaan mebel

menjadi tidak rata, bertekstur, dan retak-retak, *finishing* dapat dibuat dengan lapisan film yang tipis sekali atau lapisan film yang tebal sekali.

Menurut Tikno Iensufiie (2008: 4), pada tahapan *finishing* diperoleh dua fungsi besar yaitu fungsi dekoratif dan fungsi protektif. Yang dimaksud dengan fungsi keindahan adalah bahwa suatu *finishing* harus dapat membuat suatu produk mebel menjadi indah dan menarik bagi orang yang mau memakainya, sedangkan yang dimaksud dengan fungsi perlindungan adalah bahwa suatu *finishing* yang dari suatu produk mebel harus dapat memberikan perlindungan sehingga mebel tersebut dapat menjalankan fungsinya sebagai perlengkapan dalam suatu rumah atau ruangan.

BAB III

VISUALISASI DAN PEMBAHASAN

A. Perencanaan

Dalam menciptakan suatu karya yang menarik dibutuhkan pengetahuan dan pemahaman berkaitan dengan perkembangan gaya yang terjadi di masyarakat, hal ini bertujuan untuk mengetahui minat masyarakat terhadap karya seni yang dibuat, apakah karya seni yang dibuat sesuai dengan tren yang ada di masyarakat saat ini. Pada proses penciptaan karya seni lampu hias, ide dasar ikan tuna sebagai inspirasi penciptaan karya seni lampu hias lahir dari ide baru yang bermula dari kondisi sosial masyarakat daerah pantai yang bermata pencaharian sebagai nelayan dengan ikan tuna sebagai komoditi utamanya. Kreatifitas untuk mengubah, mengkombinasikan, mengaplikasikan, menstilasi bentuk ikan tuna ke dalam karya seni lampu hias sesuai dengan perkembangan zaman.

Berdasarkan ide dasar diatas kemudian dituangkan dalam bentuk desain dengan beberapa tahapan. Proses desain dapat dilihat melalui perencanaan sampai desain jadi. Adapun tahapannya meliputi:

1. Sket alternatif

Sket alternatif disini adalah dengan membuat sket-sket gambar ikan tuna, dimaksudkan untuk mencari alternatif bentuk sesuai dengan kemampuan dalam berkreasi.

2. Desain

Desain merupakan proses awal dalam pembuatan karya seni sebelum masuk ketahap selanjutnya. Berdasarkan sumber data yang ada maka ditentukan

beberapa alternatif desain sebagai sumber acuan dalam pembuatan produk tugas akhir. Pada proses ini dari bentuk sket-sket terpilih diatas kemudian dibuat disain sesuai bentuk yang hendak dicapai. Adapun desain-desain yang telah dibuat terlampir pada lembar lampiran

B. Proses Pembuatan karya

1. Persiapan Bahan dan Peralatan

a. Bahan

Bahan yang digunakan dalam pembuatan karya tugas akhir ini terdiri dari:

I. Kayu jati

Kayu jati adalah kayu yang mempunyai kekuatan dan keawetan, serta tidak mudah berubah bentuk oleh perubahan cuaca. Selain itu kayu jati mempunyai tekstur yang halus dan warna yang bagus. Ukuran kayu jati yang digunakan antara lain:

30cm X 20cm X 1cm = 4 buah

30cm X 12cm X 1cm = 4 buah

18cm X 10cm X 1cm = 2 buah

30cm X 20cm X 0,5cm = 4 buah

30cm X 10cm X 0,5cm = 4 buah

18cm X 10cm X 0,5cm = 2 buah

30cm X 20cm X 3cm = 1 buah

20cm X 10cm X 2cm = 1 buah

30cm X 24cm X 2cm = 1 buah

18cm X 14cm X 2cm = 1 buah

28cm X 10cm X 2cm = 1 buah

35cm X 25cm X 2cm = 2 buah

30cm X 8cm X 2,5cm = 2 buah

100cm X 20cm X 1cm = 4 buah

18cm X 18cm X 1cm = 4 buah

20cm X 20cm X 4cm = 1 buah

II. Tempurung Kelapa

Tempurung kelapa dipilih karena mempunyai bentuk dan tekstur yang bagus. Tempurung kelapa yang digunakan mempunyai diameter \pm 15cm dan 10cm

III. Kain

Kain digunakan sebagai bahan pelengkap dalam pembuatan karya ini, yaitu sebagai pelapis kayu. Kain yang digunakan yaitu kain berwarna putih.

IV. Aklirik

Aklirik digunakan untuk melapisi kayu yang telah di potong dengan menggunakan *laser cut*. Aklirik juga sebagai penguat kayu hasil *cutting laser*.

V. Paku dan Skrup

Paku dan sekrup digunakan dalam pembuatan sambungan atau konstruksi yang di buat. Seperti pada paku biasa maka sekrup pun berguna untuk melekatkan dan mengokohkan 2 papan pada suatu sambungan atau konstruksi. Dengan menggunakan sekrup hasil lekatannya akan lebih kuat daripada paku.

VI. Lem

Lem digunakan sebagai bahan perekat yang digunakan pada pembuatan konstruksi. Lem yang digunakan yaitu lem G, lem ini berwarna putih bening.

VII. Pelengkap Lampu

Perlengkap lampu yang digunakan antara lain: kabel, stop kontak, dan fitting lampu.

VIII. Bahan *Finishing*

Sistem *finishing* yang digunakan yaitu *melamine*. Bahan yang digunakan pada proses *finishing* ini antara lain: *wood filler*, *wood stain*, *sanding sealer*, dan *clear dof*.

b. Peralatan

Peralatan yang digunakan dalam pembuatan karya tugas akhir ini terdiri dari:

I. Rol meter

Merupakan alat ukur pokok yang digunakan untuk mengukur benda kerja dengan tingkat resiko kesalahan 0,05 – 0,1 %. Di bawah ini gambar mesin las listrik yang digunakan dalam pembuatan karya akhir yaitu:

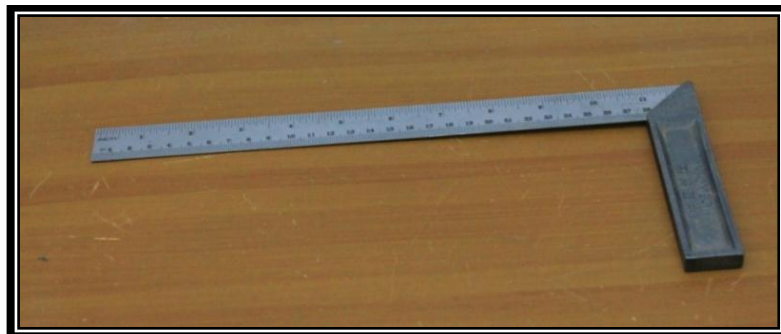


Gambar 15 : rol meter

(Sumber: dokumentasi penulis)

II. Penggaris Siku

Berfungsi membuat garis konstruksi, mengecek kesikuan 90^0 , kerataan dan biasanya juga digunakan untuk membuat garis sudut 45^0 .

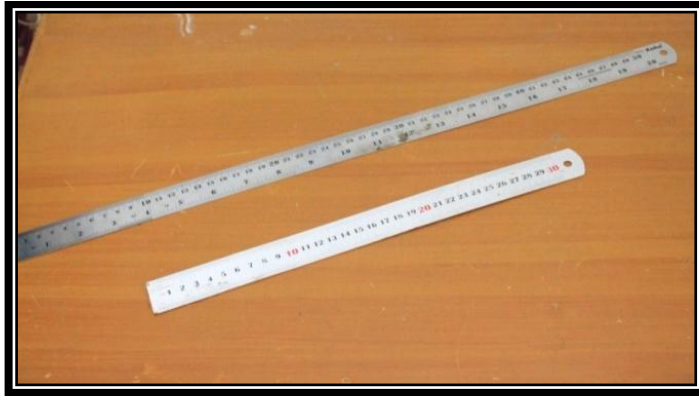


Gambar 16 : Penggaris siku

(Sumber: dokumentasi penulis)

III. Penggaris Baja

Berfungsi untuk mengukur bahan yang akan di buat, serta untuk alat bantu untuk memotong akirik.



Gambar 17 : Penggaris baja
(Sumber: dokumentasi penulis)

IV. Perusut

Digunakan sebagai alat penanda pada proses konstruksi, maupun penanda tebal, lebar kayu dalam proses pengetaman.



Gambar 18 : Perusut
(Sumber: dokumentasi penulis)

V. Pensil

Sebagai alat penanda pokok untuk melukis atau menggambar pada bagian bidang kayu dalam pekerjaan sistem konstruksi.



Gambar 19 : Pensil

(Sumber: dokumentasi penulis)

VI. Ketam Mesin

Yaitu digunakan untuk meratakan, meluruskan dan menghaluskan permukaan benda kerja.



Gambar 20 : Ketam mesin

(Sumber: dokumentasi penulis)

VII. Gergaji

Berfungsi untuk memotong serat melintang benda kerja, bisa juga digunakan untuk memotong bentuk sudut atau verstek.



Gambar 21 : Gergaji

(Sumber: dokumentasi penulis)

VIII. Mesin skrol

Mesin sekrol digunakan lebih pada pekerjaan potong memotong bentuk baik lurus, lengkung, bulat, sudut dan sebagainya , dengan potongan yang tepat pada garis atau gambar yang telah dibuat



Gambar 22 : Sekrol

(Sumber: dokumentasi penulis)

IX. Gerinda amplas

Gerinda ampelas digunakan untuk menghaluskan permukaan benda kerja yang akan diproses akhir (*finishing*).

Perlengkapan lain ialah kertas ampelas dengan tingkat kekasaran sesuai dengan keperluan.



Gambar 23 : Gerinda amplas

(Sumber: dokumentasi penulis)

X. Palu kayu

Biasa digunakan untuk palu pahat ukir juga digunakan dalam proses perakitan.



Gambar 24 : Palu kayu

(Sumber: dokumentasi penulis)

XI. Palu Besi

Palu besi digunakan dalam proses pembuatan konstruksi



Gambar 25 : Palu besi

(Sumber: dokumentasi penulis)

XII. Pahat ukir

Pahat ukir digunakan untuk mengukir benda kerja. Pahat ukir terdiri dari beberapa macam antara lain : pahat lurus, pahat lengkung, pahat kol, pahat coret, dan pahat pengot.



Gambar 26 : Pahat ukir

(Sumber: dokumentasi penulis)

XIII. Mesin Bor

Mesin bor tangan digunakan untuk membuat lubang pada kayu.



Gambar 27 : mesin bor

(Sumber: dokumentasi penulis)

XIV. Obeng

Obeng digunakan untuk membenamkan sekrup + / - pada proses perakitan, pada proses furnishing.



Gambar 28 : Obeng

(Sumber: dokumentasi penulis)

XV. Cutter

Alat ini digunakan untuk memotong akrilik

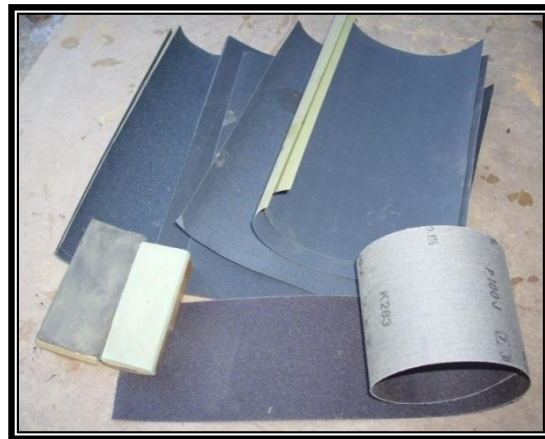


Gambar 29 : Cutter

(Sumber: dokumentasi penulis)

XVI. Amplas

Alat ini digunakan untuk menghaluskan permukaan kayu yang akan di *finishing*.



Gambar 30 : Amplas

(Sumber: dokumentasi penulis)

XVII. Peralatan *Finishing*



Gambar 31 : Kompresor

(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 32 : *Spray gun*

(Sumber: dokumentasi penulis)

2. Proses Penciptaan Karya

a. Kerja Bangku

Pada tahapan ini dilakukan proses pengukuran, pemotongan, pembelahan dan pengetaman kedua sisi sesuai dengan lebar atau ketebalan benda kerja. Proses ini harus dilakukan secara teliti sesuai dengan gambar

kerja dan ketentuan ukuran sehingga akan mengurangi kesalahan potong atau kesalahan ukur. Dalam proses ini, semua bahan dari satu komponen yang jumlahnya lebih dari satu dikerjakan secara langsung. Hal ini dimaksudkan untuk menghemat waktu dan efisiensi kerja. Berikut gambar proses pembuatan komponen



Gambar 33 : Proses pengukuran
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 34 : Proses pemotongan bahan
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 35 : Proses pembelahan bahan
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 36 : Proses pengetaman
(Sumber: dokumentasi penulis)

b. Proses Kerja Skrol

Proses skrol adalah merupakan proses pembuatan suatu karya dengan menggunakan mesin sekrol. Pada umumnya mesin sekrol digunakan untuk

pekerjaan memotong bentuk baik lurus, lengkung, bulat, sudut dan sebagainya, dengan potongan yang tepat pada garis atau gambar yang telah dibuat.



Gambar 37 : Proses sekrol

(Sumber: dokumentasi penulis)

c. Proses Kerja Ukir

Kerja ukir/ mengukir adalah kegiatan untuk mewujudkan suatu bentuk atau hiasan yang sesuai dengan harapan atau bentuk yang diinginkan dengan menggunakan alat berupa tатаh / pahat ukir. Pada umumnya proses mengukir kayu terbagi dalam 5 tahapan yaitu: Tahap *Getaki*, *Grabahi*, *Matut*, *Mbenangi/mecahi*, *Nglemahi*, tetapi sebelum proses mengukir dimulai akan didahului proses persiapan yaitu menyiapkan pola, menempel pola, kemudian dilanjutkan dengan proses mengukir.



Gambar 38 : menempel pola
(Sumber: dokumentasi penulis)



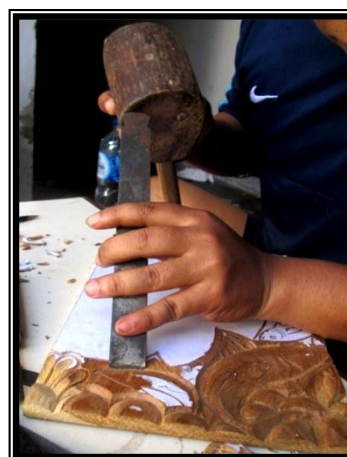
Gambar 39 : menempel pola
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 40 : Proses ukir (Getaki)
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 41 : Proses ukir (Grabahi)
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 42 : Proses ukir (Grabahi)
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 43 : Proses ukir (Matut)
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 44 : Proses ukir (Matut)
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 45 : Proses ukir (Mbenangi)
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 46 : Proses ukir (Nglemahi)
(Sumber: dokumentasi penulis)

Pada pembuatan lampu hias dengan ukiran *krawangan*, teknik yang diunakan yaitu menggunakan *laser cut*. Keuntungan dari laser *cutting* dari pemotongan mekanik adalah pengerjaan lebih mudah dan mengurangi kontaminasi benda kerja. Ketepatan pengerjaan mungkin lebih baik, karena kemampuan sinar laser tidak berkurang selama proses tersebut. Ada juga kemungkinan penurunan *warping* materi yang sedang dipotong, karena sistem laser memiliki zona terkena panas kecil. Beberapa bahan juga sangat sulit atau tidak mungkin untuk dipotong dengan cara yang tradisional.

Setelah proses pengukiran selesai, dilanjutkan dengan proses penempelan sirip ikan. penempelan dilakukan dengan cara dilubang dengan mesin bor tangan kemudian ditempel menggunakan lem G.



Gambar 47 : Proses pengeleman sirip
(Sumber: dokumentasi penulis)

d. Proses Perakitan Semua Komponen

Setelah keseluruhan komponen pokok jadi, maka dilanjutkan pada proses perakitan. Dalam proses perakitan tersebut perlu diperhatikan mengenai kesikuan atau presisi. Untuk menunjang kekokohan konstruksi maka dibutuhkan bantuan lem. Dalam penggunaan lem tersebut juga harus diperhatikan kebersihan komponen utamanya, hal ini penting ketika memasuki proses *finishing*. Permukaan kayu yang terkena lem apabila terkena bahan *finishing* maka bahan *finishing* tidak dapat menyatu dengan kayu/ kalis



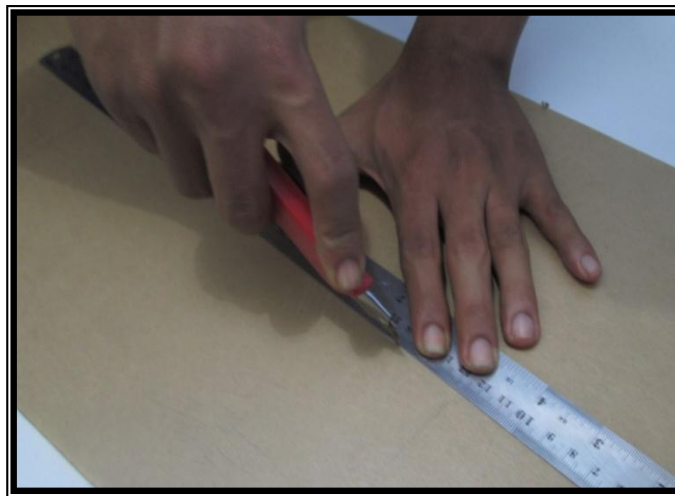
Gambar 48 : Proses perakitan
(Sumber: dokumentasi penulis)

e. Pemasangan Perlengkapan Tambahan

Pemasangan perlengkapan tambahan yang dimaksudkan disini adalah pemasangan kabel, pemasangan aklirik, dan bahan pelengkap lainnya.

a. Pemasangan aklirik

Adapun proses pemasangan aklirik dilakukan dengan cara mengelem aklirik dengan menggunakan lem G. Sebelumnya aklirik dipotong sesuai ukuran yang telah ditentukan. Proses pemotongan menggunakan cutter dengan bantuan penggaris baja. Aklirik disini berfungsi sebagai penguat untuk karya lampu dinding, yang apabila ditekan kayu tidak akan patah.



Gambar 49 : Proses pemotongan aklirik

(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 50 : Proses penempelan aklirik

(Sumber: dokumentasi penulis)

b. Pemasangan kabel

Adapun proses pemasangan dilakukan dengan cara ditempel menggunakan lem kayu.



Gambar 51 : Proses penempelan kabel

(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 52 : Proses penempelan kabel

(Sumber: dokumentasi penulis)

c. Pemasangan fitting lampu

1. Pemasangan fitting Lampu 1

Adapun proses pemasangan dilakukan dengan cara menempelkan fitting dengan skrup. Jenis fitting yang digunakan yaitu *lamp holder E27 with ring*.

2. Pemasangan fitting Lampu 2

Adapun proses pemasangan dilakukan dengan cara menempelkan fitting pada kap lampu dengan lem. Jenis fitting yang digunakan yaitu fitting gantung kecil.

3. Pemasangan fitting lampu 3

Adapun proses pemasangan dilakukan dengan cara menempelkanudukan lampu berupa plat besi yang dibentuk sesuai diameter fitting lampu gantung. Pembuatanudukan fitting dilakukan dengan cara ditebuk sesuai

dengan diameter fitting lampu. Setelah dudukan fitting dari plat selesai dibuat, kemudian dipasang menggunakan baut.

4. Pemasangan fitting lampu 4

Adapun proses pemasangan dilakukan dengan cara menempelkan fitting tempel menggunakan sekrup.

5. Pemasangan fitting Lampu 5

Adapun proses pemasangan dilakukan dengan cara menempelkan fitting dengan sekrup. Jenis fitting yang digunakan yaitu *lamp holder E14 with ring*.

6. Pemasangan fitting lampu 6

Adapun proses pemasangan dilakukan dengan cara menempelkan fitting pada dudukan yang terbuat dari kayu berbentuk L menggunakan sekrup.

Pada Lampu Berdiri ini menggunakan lampu jenis TL dengan panjang 30 cm.



Gambar 53 : Proses pemasangan fitting lampu
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 54 : Proses pemasangan fitting lampu

(Sumber: dokumentasi penulis)

d. Pemasangan kain

Adapun proses pemasangan kain dilakukan dengan cara di lem dan di tempel menggunakan *doble tape*.



Gambar 55 : Proses pemasangan kain

(Sumber: dokumentasi penulis)

e. Pemasangan tempurung kelapa



Gambar 56 : Pemasangan tempurung kelapa

(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 57 : Pemasangan tempurung kelapa

(Sumber: dokumentasi penulis)

f. *Finishing*

Setelah produk selesai dibuat, maka selanjutnya dilakukan proses *finishing*. Proses *finishing* kayu mempunyai tahapan-tahapan yang sangat

berpengaruh terhadap kualitas hasil akhir. Tahapan-tahapan tersebut telah dibakukan dalam bentuk langkah-langkah standar, berikut ini:

a. Persiapan permukaan.

Sebelum melakukan pengaplikasian bahan *finishing*, maka perlu diperhatikan kondisi permukaan kayu, permukaan kayu tidak bergetah dan memiliki serat bagus, sehingga proses pengampelasan menjadi lebih mudah. Tujuan utama dalam melakukan pengampelasan yaitu untuk mendapatkan permukaan kayu yang licin dan rata, sehingga kayu siap menerima bahan *finishing*. Pengampelasan dilakukan dengan cara menghilangkan serat-serat kayu yang muncul dipermukaan kayu. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal, maka pada proses pengampelasan kayu harus dilakukan secara benar. Pada proses pengampelasan digunakan kertas ampelas dari nomor 180 atau 240 tergantung kondisi permukaan kayu.

b. Pengisian pori-pori kayu.

Pada proses ini pengisian pori-pori dilakukan menggunakan *wood filler*. Pengaplikasian *wood filler* dapat menghasilkan permukaan kayu yang halus, apabila *wood filler* tidak digunakan, maka bahan akan meresap ke dalam pori-pori sehingga membutuhkan lebih banyak bahan *finishing*. Cara pengaplikasian *filler* yaitu dengan menggunakan *scrap* pada bagian permukaan kayu yang rata, sedangkan pada ukiran menggunakan kuas.



Gambar 58 : Proses pengisian pori-pori

(Sumber: dokumentasi penulis)

c. Pewarnaan permukaan.

Pada proses ini pewarnaan permukaan dilakukan menggunakan *wood stain*. *Wood stain* adalah pewarna yang biasa digunakan untuk memperjelas atau merubah warna natural kayu. Fungsi utama *stain* adalah mewarnai kayu tanpa menutupi serat-serat kayu dan memperjelas serta memperindah serat-serat kayu. Pada proses ini pewarnaan dilakukan dua kali untuk mencapai warna yang diinginkan, apabila ingin membuat warna kayu semakin tua maka dibutuhkan pewarnaan berulang-ulang.



Gambar 59 : Proses pewarnaan permukaan

(Sumber: dokumentasi penulis)

d. Pelapisan dasar permukaan kayu.

Pada proses ini pelapisan permukaan dilakukan menggunakan *sanding sealer*. *Sanding sealer* digunakan sebagai penghalang antara *wood stain* dengan *top coat* atau antara *wood filler* dengan *wood stain*. Kegunaan lain *sanding sealer* antara lain adalah agar pori-pori kayu tidak terlihat lagi dan lebih memunculkan dekoratif kayu. Aplikasi *sanding sealer* dilakukan dengan menggunakan *spray gun*. Untuk pengencer menggunakan thinner Proses pelapisan pada tahap ini dilakukan 3-4 kali, yang bertujuan agar hasil yang didapat bagus. Setelah penyemprotan pertama, maka permukaan kembali diampelas menggunakan kertas amplas no. 240, sedangkan pada penyemprotan kedua dan ketiga diampelas menggunakan kertas ampelas no.

320 dan 360. Penggunaan kertas ampelas yang terlalu kasar akan mempengaruhi hasil akhir.



Gambar 60 : Proses pelapisan dasar
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 61 : Proses pengamplasan setelah pelapisan dasar
(Sumber: dokumentasi penulis)

e. Pelapisan akhir permukaan (*top coat*).

Pada proses ini pelapisan akhir permukaan dilakukan menggunakan clear doff. Untuk pengencer menggunakan thinner. Proses pelapisan pada

proses ini sama seperti pelapisan menggunakan sanding sealer. Ampelas yang digunakan pada penyemprotan pertama menggunakan ampelas no.360 untuk hasil yang halus.



Gambar 62 : Proses pelapisan akhir
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 63 : Proses pelapisan akhir setelah diampelas
(Sumber: dokumentasi penulis)

C. Pembahasan

Pembahasan karya seni berupa lampu hias ini berorientasi pada beberapa aspek yang menyertai diciptakannya suatu karya. Aspek-aspek tersebut sangatlah penting untuk dibahas, dikaji, dipahami, dan minimal diketahui baik oleh perancang maupun masyarakat apresian secara langsung.

Aspek-aspek penting dalam hadirnya suatu karya seni (kerajinan) misalnya kerajinan kayu, antara lain mengenai aspek fungsi karya yang dapat digolongkan menjadi fungsi primer dan fungsi sekunder. Selanjutnya aspek ergonomi yang memuat nilai kenyamanan, keamanan, dan keselamatan. Selain itu aspek teknik produksi mengenai cara produk tersebut dibuat menggunakan cara yang efektif dan efisien. Aspek estetik yang mengandung pengertian penting mengenai keindahan karya yang dibuat.

Karya seni yang berjudul "Ikan Tuna Sebagai Inspirasi Pembuatan Karya Seni Lampu Hias" ini sengaja dibuat karena beberapa hal. Pertama penulis/pembuat bermaksud mengeksplorasi keterampilan berkarya seni kerajinan kayu yang selama ini belum terekplorasi dengan maksimal, sehingga penulis belum dapat berkarya secara maksimal dalam berkarya. Kedua, yaitu penulis bermaksud menghadirkan sesuatu karya seni kayu dengan variasi yang baru. Ketiga penulis bermaksud mengembangkan keteknikan berkaitan dengan proses pembentukan kerajinan kayu.

Secara keseluruhan pada karya lampu hias ini memiliki beberapa aspek yang menjadi spesifikasi dalam pembuatannya, yaitu:

1. Aspek Fungsi

Aspek fungsi karya seni kayu berupa lampu hias ini digolongkan menjadi fungsi primer dan sekunder. Fungsi primer yaitu berkaitan dengan fungsi lampu sebagai penerang ruangan. Kedua karya yang dibuat berfungsi untuk menghiasi ruangan dan memberikan aksen sesuai tema rumah yang ingin ditampilkan. Untuk lampu hias, pemasangan dapat diletakkan disudut-sudut ruangan menggunakan standing lamp atau diatas meja sudut sehingga menghasilkan efek cahaya yang menambah kesan *warm* pada ruang.

Sedangkan untuk kamar tidur, lampu tidur dapat diletakkan diatas nakas (meja disamping ranjang) ataupun menempel pada dinding sehingga fungsi nakas dapat dimaksimalkan atau kondisi ruangan yang tidak terlalu besar namun kebutuhan terhadap lampu tidur tetap dapat terpenuhi.

2. Aspek Ergonomi

Pengguna produk dalam hal ini adalah orang atau masyarakat yang memanfaatkan dengan berkenaan memiliki dengan membelinya maupun mereka hanya menikmatinya dengan melihatnya saja. Mereka itulah yang juga menjadi pertimbangan dalam penentuan aspek ergonomi karya ini. Aspek ergonomi yang dimaksud dalam karya seni lampu hias ini antara lain mengenai ukuran dan kenyamanan, serta keamanan dan keselamatan.

Mengenai ukuran yang dimaksud dalam hal ini karya seni lampu hias yang terinspirasi dari ikan tuna ini terdiri dari 6 buah, dengan ukuran sebagai berikut:

1. Lampu Hias 1, dengan ukuran 28 X 10 X 45
2. Lampu Hias 2, dengan ukuran 30 X 15 X 50

3. Lampu Hias 3, dengan ukuran 20 X 12 X 30
4. Lampu Hias 4, dengan ukuran 20 X 12 X 30
5. Lampu Hias 5, dengan ukuran 35 X 8 X 40
6. Lampu Hias 6, dengan ukuran 20 X 20 X 100

Mengenai kenyamanan yang dimaksud dalam hal ini menurut penulis adalah berkaitan dengan tampilan dari ikan tuna yang menjadi sumber inspirasi penciptaan karya seni ini. Lampu hias ini ditempatkan di ruang keluarga, dan kamar tidur. Untuk jenis lampu yang digunakan menggunakan lampu pijar yang tidak terlalu terang. Penggunaan lampu tersebut akan memberikan efek menghangatkan bagi pengguna lampu hias ini. Kamar tidur dengan pencahayaan yang remang-remang akan membuat suasana menjadi nyaman dan romantis. Dengan penataan cahaya yang sedemikian rupa, ruangan akan terasa lembut dan ramah. Hal ini akan membuat pemilik rumah akan nyaman bahkan dapat juga membangkitkan energi bagi sang pemilik saat berada di rumah.

Mengenai keamanan pada karya lampu hias menggunakan bahan dasar kayu. Jenis kayu yang digunakan adalah kayu jati karena memiliki keunggulan kelas awet satu juga mempunyai kekuatan, keteguhan kayu. Bahan kayu dapat menyerap panas sehingga ketika lampu digunakan dan tersentuh oleh pengguna maka pengguna tidak merasakan panas yang dihasilkan oleh lampu pijar. Selain itu pemasangan kabel, fitting lampu, stop kontak, dan colokan listrik dipasang dengan memperhatikan pengguna lampu. instalasi yang baik akan menghindarkan pengguna dari resiko-resiko yang ditimbulkan oleh kesalahan instalasi lampu hias misalnya tersetrum dan konsleting.

3. Aspek Estetika

Aspek estetika dalam kaitannya dengan karya seni kayu berupa lampu hias mengandung pengertian mengenai nilai keunikan dan nilai visual dari karya yang dibuat. Dapat dikatakan bahwa suatu karya seni kerajinan, selain mempertimbangkan fungsi sebagai hal yang utama, hendaknya juga tetap memperhatikan dan tidak meninggalkan nilai keindahan bentuk visualnya.

Nilai- nilai bentuk visual karya seni tersebut dapat ditinjau dari prinsip-prinsip visual seperti komposisi, harmoni, keseimbangan, kesatuan, dan sebagainya. Jika semuanya itu tercapai dan tetap dikedepankan, maka niscaya selain tujuan pokok karya tercapai, kepuasan akan nilai keindahan visual suatu karya seni pun dapat menjadi media rekreasi atau refleksi tersendiri bagi masyarakat seni. Hasil penerapan bentuk ikan tuna tersebut menjadi sebuah nilai keindahannya.

Nilai keindahan visual karya seni kerajinan kayu yang berupa lampu hias dalam hal ini tercapai melalui beberapa hal yang terkandung dalam karya seni tersebut antara lain:

- a. Pada karya seni kerajinan lampu hias yang dibuat ada dua tipe yaitu bentuk ikan tuna dibuat 2 dimensi dan bentuk ikan tuna dibuat 3 dimensi. Pada karya tipe 2 dimensi, ikan tuna dibuat stilasi yang kemudian diukir untuk proses pembentukannya. Pada karya tipe 3 dimensi, ikan tuna dibuat mirip dengan ikan tuna mulai dari bentuknya sampai dengan penempelan sirip yang menyerupai aslinya hal ini dilakukan untuk menguatkan karakter ikan tuna.

- b. Bentuk yang dibuat sengaja dibuat saling melengkung dan tidak kaku seperti bentuk ikan tuna yang sebenarnya agar karya yang dibuat terlihat lebih dinamis. Ikan tuna disusun sedemikian rupa sesuai dengan prinsip-prinsip visual.
- c. Finishing menggunakan sistim melamine. Bahan *finishing* tersebut dipilih karena bagus menutup pori-pori kayu, tahan terhadap bahan kimia baik, dan daya lekatnya baik. Pewarna kayu menggunakan warna tua natural agar lebih menonjolkan serat jati yang natural, menutupi warna kayu yang putih sehingga warna kayu menjadi sama akan tetapi tidak menghilangkan serat dari kayu jati tersebut.

4. Aspek Bahan

Bahan utama dalam pembuatan lampu hias ini yaitu menggunakan kayu jati. Pemilihan kayu jati sebagai bahan utama karena jati adalah kayu yang mempunyai kekuatan dan keawetan, serta tidak mudah berubah bentuk oleh perubahan cuaca. Kayu jati dapat menyerap panas yang dihasilkan oleh lampu yang digunakan. Selain itu kayu jati mempunyai tekstur yang halus dan warna yang bagus. Mengingat produk yang dibuat sebagai penghias ruang maka dipilihlah kayu jati dalam pembuatan lampu hias ini. Untuk pembuatan kap lampu bahan yang digunakan yaitu kain putih. Putih dianggap sebagai sesuatu yang menyenangkan, dingin, dan abadi serta melambangkan kesucian.

5. Aspek Teknik

Teknik yang digunakan dalam pengerjaan karya ini adalah kerja bangku, kerja ukir, konstruksi dan *finishing*. Pada pekerjaan kerja bangku diutamakan

dalam proses persiapan bahan yaitu pengukuran bahan dan pengetaman. Pada proses pembentukan menggunakan teknik kerja ukir. Pemilihan teknik kerja ukir dikarenakan bahan yang dipakai bagus dan mudah untuk diukir, tekstur kayu bagus, ukiran akan membentuk cekung (kruwikan) dan bagian-bagian cembung (buletan) yang menyusun suatu gambar agar indah dilihat.

Pada proses pembentukan, dilakukan pengembangan teknik serta pengembangan pemanfaatan alat. Gerinda yang dulu hanya digunakan untuk menggerinda besi kemudian digunakan untuk proses pembentukan kayu. Pada proses ini mata gerinda digantikan dengan menggunakan ampelas yang sudah dilapisi spon sebagai tempat menempelkan ampelas.

Untuk proses pembuatan ukiran krawangan tidak menggunakan sekrol karena desain yang dibuat sangat rumit dan tidak bisa dikerjakan menggunakan sekrol. Oleh karena itu pada proses ini menggunakan teknik laser cut untuk memotong sesuai desain yang telah dibuat.

Tenik konstruksi yang digunakan yaitu dengan sistim baut dan paku. Sedangkan untuk *finishing* menggunakan *finishing sistim melamine lacquer*. Bahan *finishing* tersebut dipilih karena bagus menutup pori-pori kayu, tahan terhadap bahan kimia baik, dan daya lekatnya baik.

Sebagaimana telah diuraikan diatas, aspek-aspek umum yang melingkupi karya lampu hias ini secara keseluruhan memiliki kesamaan, dan berikut dapat dijelaskan lebih rinci proses pembuatan masing-masing karya.

Lampu 1



Gambar 64 : lampu 1

(Sumber: dokumentasi penulis)

Karya lampu meja 1 memiliki ukuran panjang 28 cm, lebar 10 cm, dan tinggi 45 cm. bahan yang digunakan yaitu menggunakan kayu jati dan tempurung kelapa sebagai kap lampunya. Pemilihan tempurung kelapa sebagai kap lampu dikarenakan tekstur dari tempurung kelapa yang menarik dan unik. Tempurung tidak perlu pewarnaan karena telah memiliki warna natural yang bagus. Untuk proses pembuatannya setelah tempurung dibersihkan kelapanya kemudian di lubangi menggunakan bor yang sebelumnya dibuat pola terlebih dahulu. Untuk pelubangan harus mengikuti pola yang telah dibuat, hal ini berkaitan dengan sorotan cahaya yang nantinya dibuat oleh lubang-lubang tersebut.

Proses pembentukan kayu menggunakan teknik ukir. Sebelum masuk proses pengukiran, maka dimulai dari proses kerja bangku untuk menghasilkan

ukuran yang telah ditentukan. Selanjutnya dilakukan penempelan desain ukir. Penempelan menggunakan lem kayu putih dengan dicampur menggunakan air dan kemudian di keringkan. Setelah kering maka kayu kemudian diukir,

Proses pertama yaitu *nggetaki*, yaitu membuat pahatan pada permukaan papan ukiran sehingga gambar atau pola dalam kertas berpindah menjadi goresan/pahatan garis pada papan. Selanjutnya adalah proses *nggabahi/ngobali* ialah membentuk secara kasar dari masing-masing bagian motif. Kemudian dilanjutkan proses *matut* ialah membuat bentuk ukiran yang telah terbentuk secara kasar tadi menjadi lebih halus dan sempurna sehingga bentuk lebih tajam dan permukaan bentuk ukiran menjadi halus. Setelah proses *matut* selesai maka dilanjutkan ke proses *mbenangi dan mecahi* ialah membuat garis hiasan pada bagian motif sesuai desain. Sehingga bentuk ukiran/motif akan tampak lebih dinamis, dan yang terakhir adalah proses *nglemahi* : ialah menyempurnakan dasaran ukiran menjadi lebih halus, bersih dan rapi.

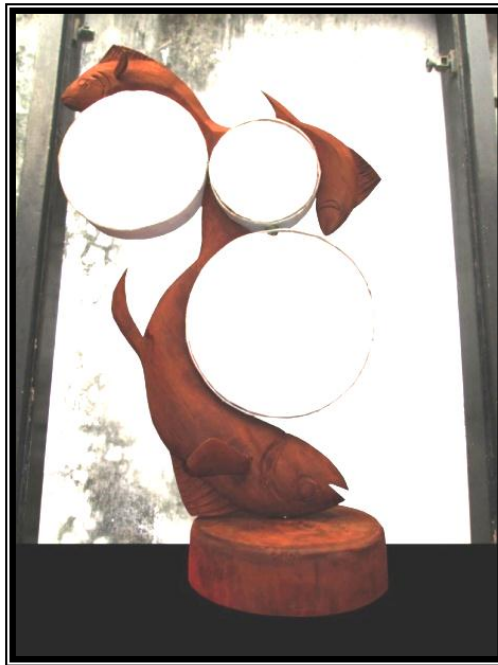
Setelah proses pengukiran selesai kemudian dilanjutkan dengan penempelan sirip ikan bagian samping. Pemberian sirip ini dimaksudkan agar bentuk lebih kelihatan menarik sesuai karakteristik ikan tuna pada umumnya.

Proses *finishing* menggunakan *system melamine laquer*, pemilihan system tersebut dikarenakan hasilnya yang bagus. Proses *finishing* dimulai dari persiapan permukaan, pengisian pori-pori kayu menggunakan wood filler dilanjutkan dengan pelapisan menggunakan sanding sealer dan terakhir dengan clear doff.

Untuk pewarna kayu menggunakan warna tua natural agar lebih menonjolkan serat jati yang natural, menutupi warna kayu yang putih sehingga warna kayu menjadi sama akan tetapi tidak menghilangkan serat dari kayu jati tersebut. Setelah *finishing* selesai kemudian semua komponen di rakit, serta pemasangan fitting lampu dan kabel. Untuk kabel sebelum dipasang dibungkus menggunakan limbah sak semen agar terlihat menarik.

Kendala dalam pembuatan proses ini yaitu pada proses pelubangan pada tempurung kelapa apabila tidak hati-hati akan sulit menancapkan mata bor. Hal ini dikarenakan bentuk tempurung kelapa yang bulat serta mempunyai permukaan yang licin.

Lampu 2



Gambar 65 : lampu meja 2
(Sumber: dokumentasi penulis)

Karya lampu 2 memiliki ukuran panjang 30 cm, lebar 15 cm, dan tinggi 50 cm. bahan yang digunakan yaitu menggunakan kayu jati dengan tiga tabung sebagai kap lampunya. Pada karya ini ikan tuna dibuat dinamis, gerakan ikan seolah-olah memutar. Kap lampu ditutup memakai kain serat warna putih, warna putih dipilih karena dianggap sebagai sesuatu yang menyenangkan dan dingin, hal ini akan sangat kontras dengan warna kayu yang gelap. Kap lampu dibuat dengan rangka menggunakan plat besi dengan ketebalan 0,1 mm.

Proses pembentukan kayu menggunakan teknik ukir, untuk prosesnya sama dengan proses pengukiran karya lampu meja 1, akan tetapi pada karya ini proses pembentukan juga menggunakan kerja bubut untuk pembuatan dudukan. Dudukan yang dibuat mempunyai diameter 15 cm dengan ketebalan 4 cm.

Proses *finishing* menggunakan *system melamine laquer*, pemilihan system tersebut dikarenakan hasilnya yang bagus. Proses *finishing* dimulai dari persiapan permukaan, pengisian pori-pori kayu menggunakan wood filler dilanjutkan dengan pelapisan menggunakan sanding sealer dan terakhir dengan clear doff. Untuk pewarna kayu menggunakan warna tua natural agar lebih menonjolkan serat jati yang natural, menutupi warna kayu yang putih sehingga warna kayu menjadi sama akan tetapi tidak menghilangkan serat dari kayu jati tersebut.

Setelah proses pembentukan dan *finishing* selesai maka dilanjutkan proses perakitan. Pada proses ini perakitan antar kap lampu menggunakan baut no 10 sedangkan penempelan kayu pada kap lampu menggunakan sekrup. Penempelan menggunakan sekrup dipilih karena mempunyai kekuatan lebih besar di bandingkan dengan menggunakan paku. Untuk feting dan lampu menggunakan

lampu 2,5 watt, feting yang digunakan yaitu feting gantung dengan pemasangan langsung didalam kap lampu.

Kendala pada pembuatan karya ini yaitu pada proses pembuatan kap lampu. Bagaimana pemasangan kain agar bisa rapi dan dapat dibuka apabila lampu mati. Untuk pembuatan kap lampu tabung ini harus dilakukan dengan teliti.

Lampu 3



Gambar 66 : Lampu 3

(Sumber: dokumentasi penulis)

Karya lampu 3 memiliki ukuran panjang 12cm, lebar 12 cm, dan tinggi 30 cm, bahan yang digunakan untuk pembuatan lampu hias ini yaitu menggunakan kayu jati. Pada karya ini pembentukan ikan tuna dibuat menggunakan teknik ukir. Ukiran yang ada pada lampu hias ini menceritakan suasana di dalam laut, dimana

ada batu-batu, dan terumbu karang. Kap lampu ditutup memakai kain serat warna putih, warna putih dipilih karena dianggap sebagai sesuatu yang menyenangkan dan dingin, hal ini akan sangat kontras dengan warna kayu yang gelap.

Proses pembentukan kayu menggunakan teknik ukir, Sebelum masuk proses pengukiran, maka dimulai dari proses kerja bangku untuk menghasilkan ukuran yang telah ditentukan. Selanjutnya dilakukan penempelan desain ukir. Penempelan menggunakan lem kayu putih dengan dicampur menggunakan air dan kemudian di keringkan. Setelah kering maka kayu kemudian diukir.

Untuk proses pengukirannya sama dengan proses pengukiran karya lampu meja 1, yaitu dengan proses pertama yaitu *nggetaki*, proses *matut*, proses *mbenangi dan mecahi* dan proses *nglemahi*. Setelah proses pengukiran selesai kemudian dilanjutkan proses pelobangan bagian yang nantinya akan dipasang kain serat. Pada proses ini menggunakan teknik sekrol. Setelah proses sekrol selesai dilanjutkan proses perakitan. Pada proses perakitan kontruksi hanya memakai paku dan di lem menggunakan lem G.

Setelah proses perakitan selesai kemudian dilanjutkan dengan proses *finishing*. Proses *finishing* menggunakan *system melamine laquer*, pemilihan system tersebut dikarenakan hasilnya yang bagus. Proses *finishing* dimulai dari persiapan permukaan, pengisian pori-pori kayu menggunakan wood filler dilanjutkan dengan pelapisan menggunakan sanding sealer dan terakhir dengan clear doff. Untuk pewarna kayu menggunakan warna tua natural agar lebih menonjolkan serat jati yang natural, menutupi warna kayu yang putih sehingga

warna kayu menjadi sama akan tetapi tidak menghilangkan serat dari kayu jati tersebut. Setelah *finishing* selesai kemudian dilanjutkan dengan pemasangan semua perlengkapan tambahan.

Kendala yang dihadapi pada pembuatan lampu hias ini adalah pada saat penempelan kain pada kayu, karena harus mengikuti potongan hasil sekrol. Pada proses ini harus teliti untuk hasil yang sempurna.

Lampu 4



Gambar 67 : lampu 4

(Sumber: dokumentasi penulis)

Karya lampu 4 ini memiliki ukuran panjang 20cm, lebar 12 cm, dan tinggi 30 cm, bahan yang digunakan untuk pembuatan lampu hias ini yaitu

menggunakan kayu jati. Pada karya ini pembentukan ikan tuna dibuat menggunakan teknik *laser cutting*. *Laser Cutting* dipilih karena memungkinkan untuk mewujudkan desain yang rumit dan kompleks. *Laser Cutting* dapat membentuk sudut tajam, kurva mulus, lubang sekrup kecil, desain yang rumit. Untuk karya ini dengan desain bentuk ikan tuna yang kecil bagian-bagiannya akan sulit dibentuk apabila dibentuk dengan cara manual yaitu sekrol.

Setelah proses *Laser Cutting* selesai kemudian kayu dirangkai. Pada proses merangkai, dipasang aklirik untuk memperkuat permukaan kayu. Fungsi aklirik disini adalah untuk penahan agar kayu tidak patah ketika ditekan. Pada proses perakitan kontruksi hanya memakai paku dan di lem menggunakan lem G.

Selanjutnya yaitu proses *finishing* dimulai dari persiapan permukaan, pengisian pori-pori kayu menggunakan wood filler dilanjutkan dengan pelapisan menggunakan sanding sealer dan terakhir dengan clear doff, bahan *finishing* semua satu paket dengan merek IMPRA WOOD FINISH. Untuk pewarna kayu menggunakan warna tua natural agar lebih menonjolkan serat jati yang natural, menutupi warna kayu yang putih sehingga warna kayu menjadi sama akan tetapi tidak menghilangkan serat dari kayu jati tersebut. Setelah *finishing* selesai kemudian dilanjutkan dengan pemasangan semua perlengkapan tambahan.

Kendala yang dihadapi pada pembuatan lampu hias ini adalah pada saat penempelan bagian-bagian kayu yang dipotong dengan *Laser Cutting*. Pada proses ini harus teliti untuk hasil yang sempurna.

Lampu 5



Gambar 68 : Lampu 5

(Sumber: dokumentasi penulis)

Karya lampu 5 memiliki ukuran panjang 35 cm, lebar 8 cm, dan tinggi 40 cm. bahan yang digunakan yaitu menggunakan kayu jati dengan tempurung kelapa sebagai kap lampunya. Pemilihan tempurung kelapa sebagai kap lampu dikarenakan tekstur dari tempurung kelapa yang menarik dan unik. Tempurung tidak perlu pewarnaan karena telah memiliki warna natural yang bagus. Untuk proses pembuatannya setelah tempurung dibersihkan kelapanya kemudian di lubangi menggunakan bor.

Proses pembentukan kayu menggunakan teknik ukir, Sebelum masuk proses pengukiran, maka dimulai dari proses kerja bangku untuk menghasilkan ukuran yang telah ditentukan. Selanjutnya dilakukan penempelan desain ukir. Penempelan menggunakan lem kayu putih dengan dicampur menggunakan air dan kemudian di keringkan. Setelah kering maka kayu kemudian diukir.

Untuk proses pengukirannya sama dengan proses pengukiran karya lampu meja 1, yaitu dengan proses pertama yaitu *nggetaki*, proses *matut*, proses *mbenangi dan mecahi* dan proses *nglemahi*. Setelah proses pengukiran selesai kemudian dilanjutkan proses pelobangan bagian yang nantinya akan dipasang kain serat. Pada proses ini menggunakan teknik sekrol. Setelah proses sekrol selesai dilanjutkan proses perakitan. Pada proses perakitan kontruksi hanya memakai sekrup dan di lem menggunakan lem G.

Setelah proses perakitan selesai kemudian dilanjutkan dengan proses *finishing*. Proses *finishing* menggunakan *system melamine laquer*, pemilihan system tersebut dikarenakan hasilnya yang bagus. Untuk pewarna kayu menggunakan warna tua natural agar lebih menonjolkan serat jati yang natural, menutupi warna kayu yang putih sehingga warna kayu menjadi sama akan tetapi tidak menghilangkan serat dari kayu jati tersebut. Setelah *finishing* selesai kemudian dilanjutkan dengan pemasangan semua perlengkapan tambahan.

Kendala dalam pembuatan proses ini yaitu pada proses pelubangan pada tempurung kelapa apabila tidak hati-hati akan sulit menancapkan mata bor. Hal ini dikarenakan bentuk tempurung kelapa yang bulat serta mempunyai permukaan yang licin.

Lampu 6



Gambar 69 : lampu 6

(Sumber: dokumentasi penulis)

Karya lampu 6 memiliki ukuran panjang 20cm, lebar 20 cm, dan tinggi 100 cm, bahan yang digunakan untuk pembuatan lampu hias ini yaitu menggunakan kayu jati. Pada karya ini pembentukan ikan tuna dibuat menggunakan teknik ukir. Ukiran yang ada pada lampu hias ini menceritakan suasana di dalam laut, dimana ada batu-batu, dan terumbu karang. Kap lampu ditutup menggunakan akrilik dengan kain serat warna putih, warna putih dipilih karena dianggap sebagai sesuatu yang menyenangkan dan dingin, hal ini akan

sangat kontras dengan warna kayu yang gelap. Yang menarik dari karya ini yaitu ketika lampu tidak menyala kap lampu akan terlihat putih saja akan tetapi apabila lampu dinyalakan maka akan terlihat bentuk ikan tuna.

Proses pembentukan kayu menggunakan teknik ukir, Sebelum masuk proses pengukiran, maka dimulai dari proses kerja bangku untuk menghasilkan ukuran yang telah ditentukan. Selanjutnya dilakukan penempelan desain ukir. Penempelan menggunakan lem kayu putih dengan dicampur menggunakan air dan kemudian di keringkan. Setelah kering maka kayu kemudian diukir.

Untuk proses pengukirannya sama dengan proses pengukiran karya lampu meja 1, yaitu dengan proses pertama yaitu *nggetaki*, proses *matut*, proses *mbenangi dan mecahi* dan proses *nglemahi*. Setelah proses pengukiran selesai kemudian dilanjutkan proses perakitan dan konstruksi.

Setelah proses perakitan selesai kemudian dilanjutkan dengan proses *finishing*. Proses *finishing* menggunakan *system melamine laquer*, pemilihan system tersebut dikarenakan hasilnya yang bagus. Untuk pewarna kayu menggunakan warna tua natural agar lebih menonjolkan serat jati yang natural, menutupi warna kayu yang putih sehingga warna kayu menjadi sama akan tetapi tidak menghilangkan serat dari kayu jati tersebut. Setelah *finishing* selesai kemudian dilanjutkan dengan pemasangan semua perlengkapan tambahan.

Kendala yang dihadapi pada pembuatan lampu hias ini adalah pada saat pengukiran pada bagian pojok. Pada bagian ini ukiran harus sambung antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya.

BAB IV

PENUTUP

A. Rangkuman

Karya yang divisualisasikan adalah karya seni kerajinan kayu dengan ikan tuna sebagai inspirasi penciptaannya. Judul yang dikemukakan adalah “ Ikan Tuna sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Lampu Hias”. Karya-karya ini merupakan hasil dari pengolahan ide-ide berdasarkan penggambaran mengenai bentuk ikan tuna.

Ikan tuna yang semula hanya bermanfaat sebagai komoditi perikanan tangkap yang penting serta manfaatnya sebagai sumber protein yang banyak mengandung gizi, kemudian di wujudkan sebagai barang pemenuhan kebutuhan interior. Barang pemenuhan kebutuhan interior yang dimaksud yaitu lampu hias. Lampu dapat memberikan nuansa ruang yang berbeda ruangan juga tampak cantik dengan cahaya yang terang atau temaram.

B. Kesimpulan

Dalam pembuatan karya seni, yang mengambil judul “Ikan Tuna Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Lampu Hias” dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada proses penciptaan karya seni lampu hias, ide dasar ikan tuna sebagai inspirasi penciptaan karya seni lampu hias lahir dari ide baru yang bermula dari kondisi sosial masyarakat daerah pantai yang bermata pencaharian sebagai nelayan dengan ikan tuna sebagai komoditi utamanya. Kreatifitas

untuk mengubah, mengkombinasikan, mengaplikasikan, menstilasi bentuk ikan tuna ke dalam karya seni lampu hias sesuai dengan perkembangan zaman.

2. Teknik yang digunakan dalam pengerjaan karya ini adalah kerja bangku, kerja ukir, konstruksi dan *finishing*. Pada pekerjaan kerja bangku diutamakan dalam proses persiapan bahan yaitu pengukuran bahan dan pengetaman. Pada proses pembentukan menggunakan teknik kerja ukir. Pada proses pembentukan, dilakukan pengembangan teknik serta pengembangan pemanfaatan alat. Gerinda yang dulu hanya digunakan untuk menggerinda besi kemudian digunakan untuk proses pembentukan kayu. Selain itu untuk proses pembuatan ukiran krawangan menggunakan teknik laser cut untuk memotong sesuai desain yang telah dibuat. Teknik konstruksi yang digunakan yaitu dengan sistem baut dan paku. Sedangkan untuk *finishing* menggunakan *finishing sistem melamine lacquer*.
3. Berkaitan dengan pengembangan bentuk, melalui pengamatan dan kegunaanya yaitu dengan melihat karakteristik ikan tuna yang kaku dengan bentuk tubuh yang mirip dengan torpedo, sedikit memipih di sisi-sisinya dan dengan moncong meruncing dibentuk lebih dinamis agar karya yang dibuat lebih indah dilihat.
4. Proses *finishing* menggunakan *system melamine laquer*, pemilihan sistem tersebut dikarenakan hasilnya yang bagus. Untuk pewarna kayu menggunakan warna tua natural agar lebih menonjolkan serat jati yang natural, menutupi

warna kayu yang putih sehingga warna kayu menjadi sama akan tetapi tidak menghilangkan serat dari kayu jati tersebut.

C. Saran

Dengan terselesainya penulisan TAKS ini, penulis memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Proses eksplorasi merupakan kegiatan penting dalam menghimpun informasi yang berkaitan langsung dengan proses ide. Manusia, hewan tumbuh-tumbuhan , bahkan benda mati dapat di jadikan acuan dalam perwujudan sebuah ide. Dengan tidak mengesampingkan apa yang telah terbentuk secara umum, alam memiliki kekayaan tanpa batas untuk dihadirkan disetiap ruang hidup manusia.
2. Pada proses *finishing* untuk hasil yang bagus pada proses pewarnaan untuk kayu dengan warna lebih terang sebaiknya di warna dahulu untuk menyamakan warna. Proses sanding sebaiknya dilakukan berulang-ulang supaya pori-pori kayu benar-benar tertutup.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, Imelda. 2006. *Lampu dan Gaya Interior*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni.
- Djuhandi, Tatang. 1981. *Dunia Ikan*. Bandung. Amirco.
- Enget, dkk. 2008. *Kriya Kayu*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Iensufiie, Tikno. 2008. *Bisnis Furniture & Handicraft Berkualitas Ekspor Penekanan Pada Pengetahuan Dasar Tentang Pengecatan*. Jakarta: Erlangga
- Ismadi. 2005. "Desain dan Pemasaran Seni Kerajinan Indonesia dalam Menghadapi Pasar Global" (makalah Seminar Regional desain dan Manajemen Pemasaran Seni Kerajinan Dalam Tantangan Global November 2005 di Yogyakarta).
- J.F Dumanau. 2001. *Mengenal Kayu*. Yogyakarta: Kanisius
- Raharjo, Timbul. 2001. *Teko Dalam Perspektif Seni Keramik*. Yogyakarta: Tonil Press.
- Sipahelut, Atisah dan Petrussumadi. 1991. *Dasar-dasar Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB
- Widagdo. 2001. *Desain Dan Kebudayaan*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Wyoso, Yosi. 2005. *Lampu Gaya Hidup Anda*. Jakarta: Penerbit Majalah Asri.
- Zuhdi, Muria B. 2003. Topeng sebagai Sumber Inspirasi Dalam Penciptaan Karya Seni Keramik. *Tesis S2*. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Tuna> Diunduh pada tanggal 22 Februari 2013
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Laser-cutting>. Diunduh tanggal 10 Oktober 2013.
- http://id.laser-cutting_info-info-menarik-tentang-laser_cutting.htm. Diunduh tanggal 10 Oktober 2013.

Lampiran