

**ARTIKEL ILMIAH STRATA I (SI)**

**Motif Gurita Sebagai Dekorasi Pada Produk Exterior  
Rumah Hunian**



Oleh  
**I Putu Gede Panca Palguna**  
NIM. 201207018

**PROGRAM STUDI KRIYA  
MINAT UTAMA KRIYA KAYU  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR  
2017**

## ABSTRAK

### MOTIF GURITA SEBAGAI DEKORASI PADA PRODUK *EXTERIOR* RUMAH HUNIAN

Manusia selalu memiliki keinginan yang besar untuk mendapatkan hal yang dapat membuat kehidupan mereka menjadi lebih baik. Dimana manusia akan berusaha menciptakan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Kehidupan manusia tidak lepas dari kebutuhan sekunder. Beberapa contoh kebutuhan sekunder dari manusia yang terkait dengan produk kriya kayu yakni meja, kursi, lampu hias dan hiasan dinding. Maka pencipta melakukan pengamatan pada objek yang akan dijadikan tema untuk menciptakan karya produk *exterior* yakni menggunakan gurita sebagai inspirasi. Dengan demikian muncul masalah dalam penciptaan yaitu : Bagaimana menerapkan motif gurita sebagai dekorasi pada produk *exterior*, teknik dan bahan apa yang digunakan untuk mewujudkannya dan apa yang menjadi hasil dari penerapan motif tersebut.

Dalam proses penciptaan ini menggunakan beberapa kajian yang tersusun dengan baik. Ada tiga tahapan yang dilakukan yakni *explorasi* merupakan tahap penjelajahan dan pengamatan terhadap objek gurita untuk dijadikan inspirasi dan referensi yang nantinya akan dijadikan dasar perancangan dalam pembuatan desain. Perancangan dibuat dari hasil perolehan data yaitu dengan cara mengolah bentuk gurita menjadi sebuah motif dengan cara distilirisasi untuk dijadikan rancangan dalam menciptakan produk *exterior*. Perwujudan dilakukan dari hasil sketsa yang terpilih kemudian ditransfer kedalam media sehingga terwujud sebuah karya yang indah dan antik.

Produk yang dihasilkan berupa hiasan dinding, jam dinding, dua tempat payung, meja *exterior* dan dua kursi *exterior*. Bahan yang digunakan adalah kayu dengan teknik ukir pada proses penciptaannya. Seluruh produk yang dihasilkan menggunakan motif gurita yang distilirisasi sehingga tercipta produk kriya kreatif dengan bentuk yang terinovasi.

**Kata kunci** : Gurita dan Produk *Exterior*.

## ABSTRACT

### THE OCTOPUS MOTIVE AS A DECORATION ON EXTERIOR PRODUCTS OF RESIDENTIAL HOME

*Humans have always had a great desire to get things to make their lives better. Where humans will try to create something to meet their needs. Human life can not be separated from the secondary needs. Some examples of secondary human needs associated with woodwork products namely tables, chairs, decorative lamps and wall hangings. So the creator of observing the object to be used as a theme to create works of exterior*

*products that use octopus as inspiration. Thus the problem arises in the creation, namely: How to implement the octopus motive for the decoration of exterior products, what techniques and materials used to make it happen and what was the result of the application of such motives.*

*In this creation process using some well structured study. There are three stages that made the exploration of the exploration stage and octopus observing objects to be used as inspiration and reference that will be used as the basis for designing in design. The design is made of the results of the acquisition is by way of processing forms octopus became a motive in a way stelizizing to be used in creating products exterior design. Embodiment done from sketches selected results are then transferred into the medium to realize a wonderful work and antiques.*

*Products produced in the form of one wall hangings, a wall clock, two umbrellas, a table and two exterior chairs. Materials used are wood carving techniques in the process of creation. All products are produced using the octopus motif that stelizizing so as to create a creative craft products with a form that innovation.*

**Keywords:** *Octopus and Exterior Products.*

## **Pendahuluan**

Dalam melakukan suatu kegiatan atau aktivitas, manusia selalu memiliki keinginan yang besar untuk mendapatkan hal yang dapat membuat kehidupan mereka menjadi lebih baik. Dimana manusia akan berusaha menciptakan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Untuk memenuhi kebutuhannya, manusia memerlukan berbagai jenis dan macam-macam produk serta jasa untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Manusia tidak bisa terlepas dari produk karena sudah menjadi sebuah kebutuhan seorang manusia. Penciptaan produk timbul karena adanya sebuah masalah yang harus dipecahkan. Sekarang ini masyarakat lebih memilih kebutuhan sekunder menjadi skala prioritas dibandingkan dengan kebutuhan primer (wikipedia, 20 Agustus 2016). Beberapa contoh kebutuhan sekunder dari manusia yang terkait dengan produk kriya kayu yakni meja, kursi, lampu hias dan hiasan dinding.

Berkaitan dengan hal di atas, saat ini mebel bukan lagi sekedar alat interior yang semata-mata hanya diletakan di dalam ruangan rumah, tetapi juga bisa berfungsi sebagai benda penambah nilai artistik dari *exterior* rumah dan salah satu lokasi yang sangat cocok sebagai tempat untuk menaruh mebel yaitu pada bagian teras rumah atau pada bagian rumah yang lokasinya bersifat *semi outdoor*. Disini yang dimaksud dengan ruang *semi out door* adalah dimana ruangan tersebut tidak bersifat *private* melainkan ruangan tersebut selain dapat difungsikan sebagai area untuk menerima tamu yang terkesan tidak terlalu akrab, lokasi semi terbuka ini juga dapat difungsikan sebagai tempat bersantai oleh sang pemilik hunian

Dengan adanya kecendrungan manusia sebagai mahluk penikmat seni, maka pencipta akan mencoba menciptakan produk yang secara khusus akan di taruh pada bagian *exterior* rumah hunian. Karena pada area ini bersifat publik atau *semi outdoor*. Keberadaan produk mebel di area *exterior* rumah hunian dapat dinikmati tampilannya terutama oleh pemilik rumah, bahkan masyarakat yang kebetulan lewat dikawasan tersebut akan dapat menikmati tampilannya. Kenyataan kini menuntut pencipta menjadi kreatif, inovatif dalam menciptakan produk baru yang berkualitas tinggi, baik segi fungsi maupun segi keindahannya.

Dari uraian di atas dilakukanlah pengamatan pada objek yang akan dijadikan inspirasi untuk menciptakan karya produk *exterior* rumah hunian, yakni menggunakan hewan sebagai objeknya. Hewan yang akan menjadi objek inspirasi pada penciptaan produk *exterior* ini adalah gurita.

Gurita memiliki keindahan warna abu-abu pucat atau putih, tetapi warna kulitnya bisa berubah sesuai warna dan pola lingkungan sekitarnya dengan maksud melakukan penyamaran. Pada kulit gurita terdapat *kromatofora* berupa lapisan kantung-kantung pewarna yang lentur dan dapat mengubah warna, opasitas dan refleksitas jaringan epidermis. Didalam kondisi tertentu gurita penyamar akan mengganti bentuk tubuhnya menjadi tekstur mantel agar kamuflase menjadi lebih sempurna. Mantel gurita bisa terlihat runcing-runcing seperti rumput laut atau benjol-benjol seperti tekstur batu karang.

Gurita memiliki delapan lengan dengan alat penghisap berupa bulatan-bulatan cekung pada lengan yang digunakan untuk bergerak di dasar laut dan menangkap mangsa. Lengan gurita merupakan struktur *hidrostat muskuler* yang hampir seluruhnya terdiri dari lapisan otot tanpa tulang atau tulang rangka luar. Tidak seperti hewan *Cephalopoda* lainnya, sebagian besar gurita dari subordo *Incirrata* mempunyai tubuh yang terdiri dari otot dan tanpa tulang rangka dalam. Gurita tidak memiliki cangkang sebagai pelindung di bagian luar seperti halnya *Nautilus* dan tidak memiliki cangkang dalam atau tulang seperti cumi-cumi. Paruh adalah bagian terkeras dari tubuh gurita yang digunakan sebagai rahang untuk membunuh mangsa dan menggigitnya menjadi bagian-bagian kecil.

Jika dilihat dari segi bentuk, warna dan keindahannya gurita sangat ideal bila dijadikan objek inspirasi didalam menciptakan suatu karya seni terapan. Gurita memiliki keistimewaan dan fakta yang menarik sehingga gurita layak untuk dijadikan sebagai inspirasi didalam menciptakan suatu produk kriya. Oleh karena itu gurita diolah menjadi sebuah motif dengan cara distilirisasi, supaya pengolahan bentuk gurita didalam menciptakan produk *exterior* tetap memberikan cirri khas dari hewan tersebut.

Dengan adanya pengamatan terhadap gurita pencipta kemudian menggagas sebuah konsep produk kriya yang didekorasi dengan motif gurita. Karena dari hasil pengamatan, bentuk, gerak, warna dan tekstur yang dimiliki oleh gurita sangat menarik untuk dijadikan konsep sebuah produk kriya.

## **Eksplorasi**

Proses Eksplorasi atau pengamatan adalah suatu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data, referensi, pengolahan data serta analisa data, hasil dari penjelajahan atau analisis data tersebut akan dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain didalam melakukan suatu penciptaan karya. (<http://www.wikipedia.blog.com/Gustami>, 2016).

Dalam kasus ini pencipta melakukan survey dan pengamatan diberbagai media, yaitu pada media majalah dan internet. Pengamatan di lakukan via internet

dan dimedia cetak yaitu majalah untuk melihat dan mengamati area *exterior* tersebut, karena area *exterior* menjadi tujuan penciptaan karya ini. Dari hasil pengamatan yang dilakukan, pencipta menemukan beberapa produk yang menjadi inspirasi dalam menciptakan produk kriya adalah sebagai berikut :



Judul : Satu Set Meja dan kursi *Exterior* dan Hiasan Dinding *Exterior*  
Foto : Repro Panca Palguna  
Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)  
Tahun : 2017

## **Perancangan**

Setelah melakukan proses eksplorasi, selanjutnya menuju ke tahap perancangan. Tahap perancangan yaitu memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisa data ke dalam berbagai alternatif desain (sketsa), untuk kemudian ditentukan rancangan yang terpilih, untuk dijadikan acuan dalam pembuatan rancangan final atau gambar teknik, dan rancangan final ini (proyeksi, potongan, detail, perspektif) dijadikan acuan dalam proses perwujudan karya. (Gustami, 2016).

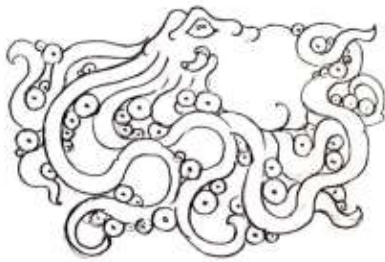
Melalui pertimbangan – pertimbangan ide dituangkan menjadi sebuah konsep. Untuk mewujudkan konsep ini perlu beberapa tahapan, yaitu mulai dari desain alternatif. Dari desain alternatif dipilih beberapa desain yang memenuhi persyaratan prinsip-prinsip desain dan sesuai dengan tema yang digunakan

## **Desain Alternatif**

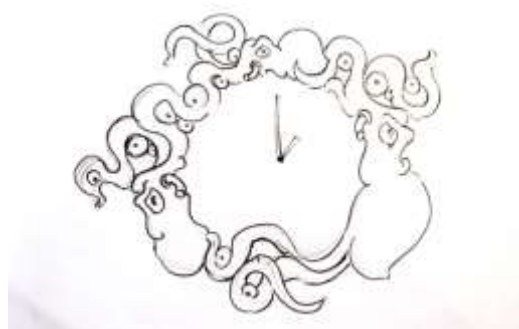
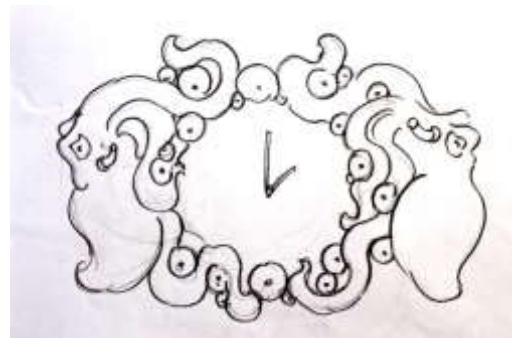
Desain alternatif yang dihasilkan dalam proses penciptaan ini yaitu hiasan dinding, jam dinding, tempat payung dan satu set mebel. desain alternatif hiasan

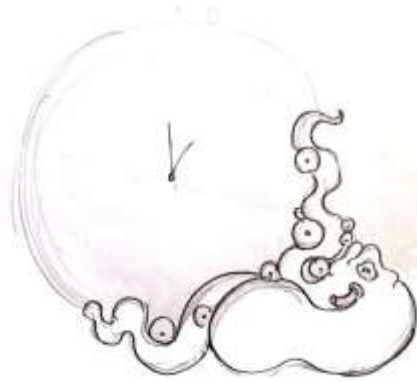
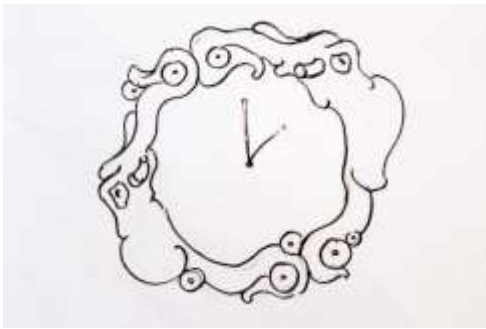
dinding, dua desain dengan menampilkan motif gurita yang dikemas sebagai dekorasi. Dengan adanya dekorasi motif gurita pada produk *exterior* suatu rumah hunian maka nilai pesona dari tampilan rumah hunian tersebut akan menjadi indah dan berestetika tinggi. Adapun desain alternatif yang dihasilkan adalah sebagai berikut :

#### **Desain Alternatif 1 : Hiasan Dinding**



#### **Desain Alternatif 2 : Jam Dinding**

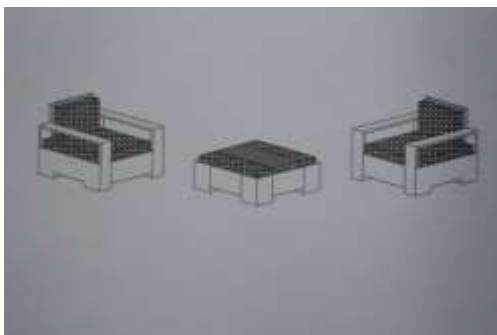




**Desain Alternatif 3 : Tempat payung**



**Desain Alternatif 4 : Satu Set Meja *Exterior***

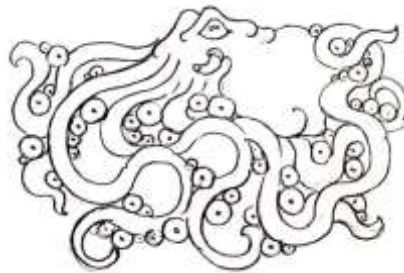




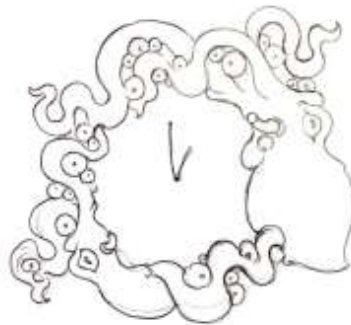
## **Desain Terpilih**

Desain terpilih merupakan desain yang terbaik dibandingkan desain-desain yang lain melalui seleksi nilai prinsip-prinsip desain. Adapun desain terpilih antara lain, desain hiasan dinding, jam dinding, tempat payung, dan desain satu set mebel perlengkapan area *exterior* rumah hunian, adalah sebagai berikut :

### **Desain 1 : Hiasan Dinding**



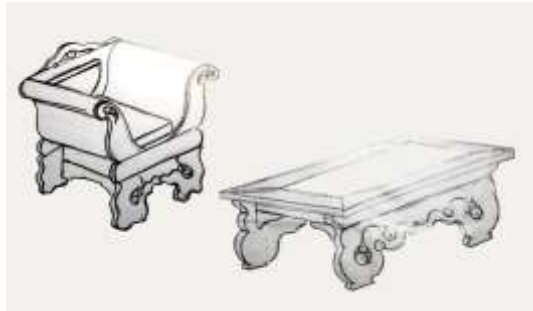
### **Desain 2 : Jam Dinding**



### **Desain 3 : Tempat Payung**



#### **Desain 4 : Satu Set Meja *Exterior***



#### **Proses Perwujudan Karya**

##### **a) Pemecahan Kayu**

Pemecahan kayu ini merupakan tahap awal dari perwujudan, di mana karya yang diciptakan hampir semua menggunakan bahan kayu. Pemecahan kayu dilakukan dengan gergaji pembelah, dan dilakukan oleh orang yang sudah profesional dalam pembelahan kayu. Pemecahan kayu ini menggunakan ukuran tebal 1,5 cm, 3 cm dan 10 cm sesuai ukuran yang dibutuhkan dalam perwujudan karya.

##### **b) Proses Penyerutan**

Proses penyerutan ini merupakan proses lanjutan dari proses pemecahan kayu. Disinilah tujuan pemecahan kayu sesuai ukuran kayu yang dibutuhkan. Dalam proses penyerutan ini bisa mengikis kayu 0,5 cm bahkan 1 cm ketebalan kayu untuk mendapat hasil serutan yang bagus.

##### **c) Proses Penyambungan**

Proses penyambungan kayu tersebut dilakukan dengan menggunakan alat mesin press dan menggunakan lem epoxy sebagai bahan perekat pada sambungan kayu tersebut.



Judul : Proses Penyambungan  
Foto : I Putu Gede Panca Palguna  
Tahun : 2016

#### **d) Proses Pengemalan (Pengukuran)**

Proses ini merupakan proses sebelum kayu dibentuk sesuai pola. Proses ini membutuhkan alat penggaris siku-siku, pensil, sepidol dan meteran. Agar tidak menyimpang diperlukan ketelitian agar sesuai dengan gambar kerja.



Judul : Proses Pengemalan (Pengukuran)  
Foto : I Putu Gede Panca Palguna  
Tahun : 2016

#### **e) Proses Pembentukan**

Proses pembentukan merupakan membentuk pola yang sudah disesuaikan dengan desain. Pembentukan ini bisa menggunakan mesin *jigsaw* dan mesin potong.



Judul : Proses Pembentukan  
Foto : I Putu Gede Panca Palguna  
Tahun : 2016

#### f) Proses Dekorasi

Proses dekorasi dilakukan ketika sebelum proses perakitan, dimana proses ini dilakukan sesuai dengan desain yang sudah ditentukan. Proses dekorasi dilakukan menggunakan pahat kayu. Pertama-tama yang dilakukan pada proses dekorasi ini yaitu membentuk global pola yang sudah dibuat pada papan kayu, selanjutnya adalah tahap penghalusan. Tahap ini memerlukan *craftmanship* dan konsentrasi untuk mendapatkan hasil yang maksimal.



Judul : Proses Dekorasi  
Foto : I Made Agung Mahaputra  
Tahun : 2016

#### g) Proses Perakitan

Proses ini dilakukan setelah dekorasi jadi. Perakitan dilakukan dengan tehnik skrup agar lebih kuat sambungan tersebut. Sebelum disekrup terlebih dahulu diisi lem sebagai perekatnya. Proses skrup ini diawali dengan pengeboran untuk sekrap tetapi membuat lubang lebih kecil dari ukuran sekrap. Hal ini bertujuan

supaya sekrup mudah masuk dan sekrup kuat dalam konstruksi. Pemilihan sekrup dalam sambungan dikarenakan lebih mudah dalam pengerjaanya dan lebih kuat.

#### **h) Proses Pengamplasan**

Proses ini merupakan proses setelah perakitan dan menunggu lem kering. Proses ini dilakukan dengan mesin amplas gerinda agar lebih mudah dan lebih cepat. Ukuran amplas yang digunakan dari ukuran 100 sampai ukuran 120. Proses pengamplasan tersebut dilakukan hanya pada bidang yang rata atau datar. Sedangkan pengamplasan dekorasinya menggunakan amplas kertas mulai ukuran 100 sampai ukuran 120. Pengamplasan ini menggunakan tangan dengan cara menggosokkan amplas pada permukaan kayu yang didekorasi sampai permukaannya menjadi halus. Proses pengamplasan cukup rumit pada bagian dekorasinya, karena dalam dekorasi banyak lekukan-lekukan yang sulit dijangkau oleh amplas dan tangan.



Judul : Proses Pengamplasan  
Foto : I Made Agung Mahaputra  
Tahun : 2016

#### **i) Proses *Finishing***

*Finishing* merupakan suatu proses akhir dari perwujudan, di mana karya sangat ditentukan oleh proses *finishing* yang sesuai dengan tujuan penciptaan. *Finishing* yang digunakan dalam penciptaan menggunakan *finishing* antik yaitu melalui tahap pembakaran, tahap pewarnaan dasar, tahap pewarnaan antik, dan tahap pemberian bedak. Adapun tahapan-tahapan *finishing* sebagai berikut:

- **Tahap Pembakaran**

Tahap pembakaran menggunakan kompor gas perak yang dilakukan pada permukaan karya secara merata, jarak yang digunakan antara kompor dengan permukaan karya yaitu 40 cm, tujuan dari pembakaran tersebut supaya permukaan karya menjadi kehitaman dan kesan yang timbul pada permukaannya yaitu warna antik.



Judul : Tahap Pembakaran  
Foto : I Made Agung Mahaputra  
Tahun : 2016

- **Tahap Pewarnaan Dasar**

Pewarnaan dasar menggunakan warna putih dan menggunakan tehnik plakat untuk menghasilkan warna antik pada karya, selanjutnya karya diampelas untuk menghaluskan permukaan kayu yang sudah tersusun dengan warna, sehingga efek warna.



Judul : Tahap Pewarnaan Dasar  
Foto : I Made Agung Mahaputra  
Tahun : 2016

- **Tahap Pewarnaan Antik**

Pewarnaan antik yang dilakukan dengan warna coklat secara transparan supaya dapat menyatu dengan warna yang dihasilkan pada tahap pembakaran dan pewarnaan dasar sebelumnya.



Judul : Tahap Pewarnaan Antik  
Foto : I Made Agung Mahaputra  
Tahun : 2016

- **Tahap Pemberian Bedak**

Tahap pemberian bedak berfungsi untuk menonjolkan serat-serat pada kayu, dimana setelah memberi bedak dibagian tertentu maka serat kayu akan semakin terlihat nyata dan kesan kuno pada permukaan karya akan semakin kelihatan.



Judul : Tahap Pemberian Bedak  
Foto : I Made Agung Mahaputra  
Tahun : 2016



## Deskripsi Karya

### Karya 1 Hiasan Dinding



Tema hiasan ini menggunakan gurita yang distilirisasi menyerupai ikan gurita. Sebagai aspek visualnya produk yang diciptakan oleh pencipta ditampilkan dengan bentuk yang distilirisasi, namun tekstur dan warna yang ditampilkan berbeda dengan gurita pada umumnya, pada karya ini tekstur yang divisualisasikan terinspirasi dari getaran serta bentuk gelombang pada air karena air adalah habitatnya serta warna yang ditampilkan mengarah pada warna antik yang terkesan kuno dan usang.

Dari segi bentuk, Dengan adanya lengan yang bertumpang tindih pada produk ini seolah-olah gurita tersebut sedang terombang-ambing tanpa pergerakan yang biasa dilakukan olehnya.

Produk ini tercipta untuk memberikan kesan yang harmonis pada area *exterior* rumah hunian. Karena area *exterior* pada hunian merupakan titik pandang pertama yang akan tertuju apabila area hunian diperhatikan dari luar area rumah. Sehingga dengan adanya hiasan dinding ini akan menambah keindahan dan pesona pada area *exterior* rumah hunian.

### Karya 2 Jam Dinding



Karya disamping merupakan jam dinding. Karya ini menampilkan pergulatan antara dua ekor gurita yang seolah-olah saling memangsa untuk memperebutkan wilayah karena gurita hidup tidak dengan koloni yakni secara individual.

Jika dilihat dari segi bentuk, produk ini memiliki bentuk alami sesuai dengan karakter gurita yang liar pada umumnya. Dengan adanya bentuk demikian



ditambah keunikan warna yang gurita miliki begitu khas sehingga produk yang tercipta memiliki nilai estetika tinggi

Motif gurita ini yang akan memperingatkan manusia bahwa betapa kejamnya pergulatan serta perlu perjuangan untuk bertahan sehingga manusia harus tetap kuat serta bisa mengatur waktu dengan baik. Dari sini karya jam dinding ini sangat berarti untuk manusia yang tidak bisa membagi waktu dengan baik.

### **Karya 3 Tempat Payung**



Karya disamping merupakan karya yang ketiga, karya tersebut merupakan tempat payung untuk rumah hunian. Tempat payung ini memvisualisasikan motif gurita yang terpola pada bagian sisi permukaan tempat payung.

Motif gurita yang dipadukan dengan bulatan-bulatan pada dekorasinya seolah-olah menggambarkan sedang terjadinya aktivitas yang dilakukan gurita, lubang-lubang yang terdapat pada tempat payung tersebut berfungsi untuk mengetahui adanya payung yang disimpan didalamnya dan sekaligus menambah nilai estetika pada tempat payung tersebut. Pada bagian bawah dari produk ini sengaja tidak diberikan lubang melainkan sebagai tempat menampung air sisa dari payung setelah pemakaiannya. Produk ini merupakan karya keramik dengan menggunakan teknik toreh pada proses dekorasi.

### **Karya 4 Meja Exterior**



Meja *exterior* merupakan karya yang keempat diciptakan pada tugas akhir ini. Meja untuk area exterior merupakan produk penting dalam suatu rumah hunian. Meja ini berguna sebagai tempat menyajikan makanan, *snack* dan *soft drink* untuk menjamu tamu. Biasanya

meja exterior memakai dekorasi yang simpel dan di atasnya terdapat taplak meja dan vas bunga. Pencipta menciptakan meja yang efisien dan tentu tidak melupakan nilai ergonomisnya.

Meja ini dibuat seminimalis mungkin dengan permukaan bagian atas meja ini hanya menggunakan kayu yang datar, kayu tersebut bertujuan untuk mengantisipasi hal-hal yang tidak diinginkan misalnya gelas yang tumpah kemudian pecah, selain itu bidang permukaan kayu juga bertujuan memperbesar gaya gesek suatu benda yang ditaruh di atasnya sehingga dengan adanya gaya gesek yang cukup tinggi akan menyebabkan benda yang semula akan jatuh menjadi tetap, karena dibandingkan dengan bahan lain besarnya gaya yang ditimbulkan oleh permukaan bidang kayu tersebut menyebabkan benda yang bergeser menjadi kaku dan tidak jatuh. Penggunaan bahan kayu yang datar pada bagian atas meja dapat memberikan keuntungan saat penggunaannya, karena pada saat gelas berembun berada di atas permukaannya bila mendapat sentuhan ringan tidak akan bergeser dan tumpah, melainkan gelas tersebut akan tetap berada pada posisinya. Sehingga penggunaan bahan kayu pada produk ini akan memberikan nilai fungsional yang tinggi.

Selain kenyamanan dalam fungsi, kenyamanan mata saat memandang maupun melihat produk ini juga perlu diperhatikan seperti halnya *finishing* yang digunakan. *Finishing* yang digunakan adalah *finishing* antik, *finishing* ini dipilih karena nilai estetika produk ini akan bertambah. *Finishing* antik juga bertujuan sebagai landasan dari motif gurita, karena pencipta ingin menegaskan kembali bahwa gurita adalah hewan yang bisa merubah warna serta menyesuaikan diri dimana saja.

Terciptanya produk gurita tersebut tentu didukung oleh keterampilan dan bahan yang memang berkualitas karena produk ini kedepannya tentu diharapkan lebih mempertimbangkan kebutuhan konsumen dan ekonomi para konsumen nantinya.

### **Karya 5 Kursi *Exterior***



Kursi *exterior* merupakan karya yang keenam dalam tugas akhir ini. Kursi teras berfungsi sebagai tempat duduk atau tempat sandar di area exterior pada rumah hunian bagi tamu yang datang berkunjung. Kenyamanan tamu duduk menjadi hal yang utama. Untuk kenyamanan tersebut diciptakanlah kursi teras dengan ukuran sesuai dengan standarisasinya.

Kursi diciptakan menggunakan kayu yang berkualitas, karena produk ini merupakan produk sebagai contoh sebelum diproduksi massal. Dari banyaknya model kursi yang terdapat di dunia pasar, penciptaan kursi ini dipilih dan disesuaikan dengan kebutuhan konsumen yang membeli produk nantinya. Dengan sedikit sentuhan menggunakan motif gurita tentu menambah keindahan pada kursi ini, penambahan motif ini juga diperhatikan agar tidak mengurangi dari fungsi dan ergonomi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Gustami, SP. 2004, *Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis*, 31. Pps ISI Yogyakarta.
- Team Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia. 1990, 320. Edisi: ed. 3 Pusat Bahasa, Depdiknas dan Balai Pustaka. Jakarta
- Sumartono, 1992, *Originalitas Produk Kriya*. Pusat Bahasa, Depdiknas dan Balai Pustaka. Jakarta
- Susanto, 2011. Motif Sebagai Elemen Pokok Pada Penciptaan atau Perwujudan, 267. Lembaga Penelitian. Bandung.
- Utomo, Mulyadi.2011, ”*Produk Kekriyaan Dalam Ranah Seni Rupa Dan Desain*”, Institut Seni Indonesia Denpasar Fakultas Seni Rupa Dan Desain.

### Internet

- <http://www.artikel.com>. Victor Papanek, 2016, “*Design for the Real World*”.
- Wikipedia, 2016. diakses Tanggal 06 Okteber 2016).
- <http://www.wikipedia.blog.com>/Gustami, SP. 2016, *Eksplorasi Dalam Penciptaan: Untaian Metodologis*. ISI Yogyakarta. Diakses Tanggal 20 Oktober 2016.
- <http://chokey.blog.com>.bangunan,pengertian desain exterior,secara umum, diakses tanggal 06 okteber 2016.
- <http://wikipedia.org/desain>, “*Kebutuhan Primer, Skunder dan Tersier*”. Sachari, 2015, diakses Tanggal 20 Agustus 2016.
- <http://wikipedia.org/desain>. Sachari, 2015, 9. diakses Tanggal 06 Oktober 2016.
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Gurita>. diakses Tanggal 06 Oktober 2016