

Mimicry: Implementasi Karakteristik Alam pada Desain Kursi Ikonik dan Kontemporer

Maugina Rizki Havier

Institut Teknologi Nasional, Bandung, Indonesia

Email: maugina.havier@itenas.ac.id

Received 25 Februari 2023 | Revised 3 Maret 2023 | Accepted 15 Maret 2023

ABSTRAK

Mimicry dari karakteristik alam banyak ditemukan dalam teknologi dan desain, contohnya functional Mimicry sayap burung dalam implementasi bentuk sayap pesawat terbang. Mimicry dalam desain merupakan proses menghasilkan sebuah objek dengan meniru karakteristik dari objek lain yang sudah ada sebelumnya untuk menghasilkan karya yang unik, fungsional, dan tematis. Dalam pengembangannya di dunia desain kontemporer, bentuk implementasi karakteristik alam pada kursi pun semakin beragam seiring dengan perkembangan informasi dan teknologi pada industri tersebut. Penelitian ini mengkaji objek-objek furniture kursi ikonik berkarakteristik alam dan mengkaji perkembangan desain kursi kontemporer yang juga berkonsep sejenis dengan mengklasifikasikan implementasinya ke dalam tiga tipe Mimicry diantaranya Surface Mimicry, Behavioural Mimicry, dan Functional Mimicry. Pada akhir penelitian diketahui bahwa sejak masa kursi ikonik hingga pada kursi kontemporer berkarakteristik alam, baik bentuk, konsep, dan fungsi dari kursi tersebut sudah beragam hingga menambah nilai seni diatas nilai fungsionalnya.

Kata kunci: Mimicry, karakteristik alam, desain, furniture, kursi

ABSTRACT

Mimicry from nature characteristic is common in design and technology, for example functional Mimicry on bird's wing implemented to airplane wing. Mimicry in design is a process to imitate characteristic of an object to produce another object which unique, functional, and thematic. As the growth of information and technology elevated more and more, in the world of contemporary design the implementation of nature characteristic to Chair is increasingly diverse. This research study iconic Chairs with nature characteristic and the development of contemporary Chairs akin, and then classify it into three type of Mimicry which is Surface Mimicry, Behavioural Mimicry, and Functional Mimicry. The result is to be discover that since the iconic Chair era until contemporary Chair era with nature characteristic theme, whether its form, concept, and function of the Chair, it is so diverse as far as enhance the artistic value than its function only.

Keywords: Mimicry, nature characteristic, design, furniture, Chair

1. PENDAHULUAN

Mimicry atau mimikri secara harfiah berarti peniruan, kata ini berasal dari mimetikos Bahasa Yunani, artinya “suka meniru” atau “merupakan tiruan”. Mimetikos sendiri merupakan turunan dari mimetos yang berasal dari mimeisthai, yaitu meniru [1]. Dalam dunia hewan, mimikri biasa ditemukan pada beberapa hewan dengan tujuan untuk bertahan hidup. Manusia pun telah sering melakukan mimikri untuk memenuhi kebutuhannya dari berbagai aspek. Salah satu contohnya adalah *functional Mimicry* pada teknologi sayap pesawat terbang yang meniru fungsi dari sayap burung, dan radar kapal selam yang meniru sistem sonar lumba-lumba. Dengan *Mimicry*, manusia telah mendobrak batasan-batasan dirinya dengan memanfaatkan teknologi yang mengimplementasikan karakteristik alam di sekitarnya. Dalam hal ini, proses tersebut bisa disebut juga sebagai salah satu cara manusia untuk bertahan hidup, karena dengan menjelajah diluar kemampuan bawaannya, maka umat manusia dapat berkembang. Alasan lain mengapa manusia melakukan *Mimicry* dari alam serta membuat alat dan benda kebutuhannya dengan karakteristik alam adalah untuk dapat mencoba hal yang tidak bisa dijelajah dengan fisik bawaannya saja. Manusia pada dasarnya tidak dapat terbang ataupun bernapas dalam air, namun dengan *Mimicry*, serta memberikan karakteristik alam pada suatu benda, maka manusia bisa melakukannya. Tujuan dari hal itu adalah untuk menjelajah lebih jauh, mengetahui hal-hal baru, dan juga untuk dapat menemukan jawaban-jawaban dari permasalahan yang sering ditemui.

Mimicry sendiri terdiri dari beberapa tipe, diantaranya adalah *Surface Mimicry* yaitu meniru visual, permukaan, atau penampakan dari objek lain, *Behavioural Mimicry* yaitu meniru kelakuan, kebiasaan, atau sikap objek lain, dan *Functional Mimicry* yaitu meniru fungsi atau cara kerja objek lain [2]. Ketiga tipe *Mimicry* ini juga sering ditemukan dalam dunia desain, khususnya desain furnitur. Beberapa furnitur ikonik yang berpengaruh pada perkembangan desain furnitur modern diantaranya memiliki kualitas *Mimicry* dengan konsep tematis, seperti *Egg Chair* dan *Swan Chair* oleh Arne Jacobsen, *Wishbone Chair* oleh Hans Wegner, dan *Coconut Chair* oleh George Nelson. Di era modern ini, desain kursi ikonik tersebut memberikan pengaruh pada perkembangan desain kursi kontemporer dimana tema alam menjadi salah satu pilihan dalam konsep, bahkan karakteristik alam dapat memberikan nilai lebih dari segi visual, konstruksi, dan fungsi dari kursi.

Seiring berkembangnya informasi dan teknologi pada pembuatan furnitur, desain kursi pun semakin berkembang dari masa ke masa, sehingga implementasi karakteristik alam pada desain kursi pun menjadi semakin luas dan unik. Penelitian ini akan mengkaji objek-objek kursi ikonik dan desain kursi kontemporer yang saat ini berkembang lalu mengklasifikasikan bentuk implementasi karakteristik alam tersebut ke dalam tiga tipe *Mimicry* diatas.

2. METODOLOGI

Penelitian ini bersifat kualitatif dengan metode deskriptif komparatif. Terdapat 2 kelompok objek yang dianalisa dan dikaji, diantaranya kelompok (1) desain kursi ikonik masa lampau dengan konsep *Mimicry* alam, (2) desain kursi kontemporer dengan konsep *Mimicry* alam. Kedua kelompok objek tersebut akan dikaji dari segi bentuk, material, dan sifat implementasi karakteristik alam pada desain keseluruhannya. Dari perbandingan tersebut, akan ditarik kesimpulan mengenai perkembangan desain kursi tersebut, dan diklasifikasikan ke dalam tiga tipe *Mimicry*: *Surface Mimicry*, *Behavioural Mimicry*, dan *Functional Mimicry*. Jenis dan sumber data dikumpulkan dari studi literatur jurnal, buku, dan artikel di berbagai media, serta pengumpulan data sekunder melalui berbagai portal seperti data gambar ataupun foto.

2.1. Mimicry Dalam Desain

Mimicry adalah sebuah usaha untuk meniru objek lainnya dengan tujuan tertentu, diantaranya untuk bertahan hidup, untuk mengatasi batasan, ataupun atas dasar estetika semata. Dalam desain, *Mimicry* bukanlah hal baru, khususnya dari konsep alam (*nature*). Manusia pada dasarnya menciptakan sesuatu dengan belajar dari alam, begitupun dalam mendesain. Berbagai teknologi dan kebaruan dalam desain baik secara langsung maupun tidak, mendapat pengaruh dari proses belajar atau peniruan manusia terhadap alam. Kualitas organik yang tidak dapat dibuat manusia dapat dipelajari dan ditiru untuk membantu berbagai kebutuhan, misalnya struktur bangunan dari bio*Mimicry* tulang atau tumbuhan. Selain bio*Mimicry*, anthropomorphization juga sering digunakan dalam konsep desain furnitur. *Anthropomorphization* adalah usaha untuk membuat suatu atribusi dari karakteristik manusia terhadap sebuah benda non-manusia. *Anthropomorphic* pada dasarnya adalah *Mimicry* (peniruan) yang mengkhususkan pada bentuk “memanusiakan” atau penggunaan kualitas-kualitas yang dimiliki manusia. Contoh kursi ikonik pada *anthropomorphization* adalah Mae West Lips karya Salvador Dali yang terinspirasi dari bibir Mae West, seorang aktris terkenal pada masanya [3].



Gambar 1. (Kiri) Instalasi seni The Mae West Room karya Salvador Dali, Foto oleh Vasudev (vas) Bhandarkar (sumber : scene360.com, 2011). (Kanan) Mae West Lips Sofa karya Salvador Dali dipamerkan di Museum Boijmans Van Beuningen, Rotterdam, Foto oleh Sailko (sumber: en.wikipedia.org/wiki/Mae_West_Lips_Sofa, 2017)

Sementara itu, *Mimicry* dalam desain terbagi dalam 3 tipe, yaitu *surface Mimicry*, *behavioural Mimicry*, dan *functional Mimicry*. Ketiga tipe *Mimicry* ini meniru karakteristik objek lain dari aspek yang berbeda, misalnya *surface Mimicry* yang lebih menekankan aspek visual, *behavioural Mimicry* dari aspek sifat, sikap, gerakan, dsb. Sedangkan *Functional Mimicry* lebih kepada meniru fungsi seluruh atau sebagian dari objek.

2.1.1. Surface Mimicry

Surface Mimicry dalam desain adalah tindakan menciptakan objek yang terlihat seperti objek lainnya, *Mimicry* ini bersifat visual dan fokus pada permukaan yang terlihat atau kasat mata. Misalnya Rock Pillows dan Peeble Pillows, desain *cushion* yang berfungsi sebagai bantal dekoratif, tempat duduk, atau tempat tidur santai dekoratif ini didesain dengan visual yang dibuat mirip dengan bebatuan, kerikil, dan batu koral. Tujuan *Mimicry* ini adalah untuk membuat rancangan objek yang empuk dan nyaman, namun secara visual terlihat keras seperti bebatuan. *Surface Mimicry* seperti contoh tersebut bermain dengan persepsi pengguna, memberikan efek yang bertolak belakang antara visual dan rasa, memberikan nilai kebaruan pada produk, keunikan, dan juga nilai-nilai bermain yang pada akhirnya menggelitik rasa penasaran pengguna, karena pada dasarnya manusia adalah makhluk yang bermain [4], sehingga hal-hal seperti ini dapat memuaskan keinginan manusia untuk bermain. Dengan mengambil visual alam (bebatuan), *Rock Pillows* dan *Peeble Pillows* dapat memberikan efek natural bahkan pada ruangan yang bergaya urban, dengan pemeliharaan yang cukup mudah. Tindakan meniru karakteristik alam pada suatu

objek seperti ini dapat memberikan stimuli pada persepsi manusia, sehingga menghasilkan suasana ruang natural dengan gaya yang lebih kontemporer.



Gambar 2. (Kiri) Rock Pillows (sumber : www.rockpillows.com 2022). (kanan) Pebble Pillows (sumber www.pebblepillows.com, 2022)

2.1.2. Behavioural Mimicry

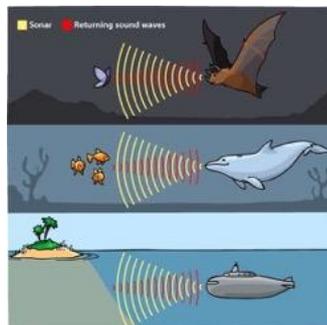
Behavioural Mimicry adalah tipe *Mimicry* yang meniru kebiasaan dari suatu objek alam, misalnya gerakan ular yang bisa meliak-liuk, gerakan air mengalir, kemampuan burung hantu berputar 270derajat, dan lain sebagainya. Salah satu contoh dari *Mimicry* ini adalah desain Instalasi langit-langit (*ceiling*) di sebuah restaurant pinggir pantai bernama Barbouni yang terletak di Costa Navarino Resort di Yunani. Restaurant yang didesain oleh firma arsitek K-Studio ini meniru karakteristik gelombang air atau angin yang bersifat mengalir dan bergelombang sebagai *ceiling treatment*. Saat angin melewati restaurant, kain-kain yang terpasang pada langit-langit akan bergerak dengan lembut menghasilkan efek yang menyerupai gerakan gelombang air atau angin. Secara psikologis hal tersebut membuat pelanggan restaurant merasa sejuk, tenang, dan merasakan nilai estetis yang cukup tinggi, sehingga menambah nilai jual dan *branding* dari restaurant tersebut.



Gambar 3. Barbouni Restaurant, designer K-Studio, Foto oleh Yiorgos Kordakis (sumber : twistedstifter.com, 2018)

2.1.3. Functional Mimicry

Seperti namanya, *functional Mimicry* merupakan sebuah usaha meniru fungsi atau cara kerja dari objek lain. Salah satu contoh dari *Mimicry* ini adalah teknologi radar kapal selam yang meniru cara kerja sistem sonar lumba-lumba atau kelelawar. *Functional Mimicry* pada umumnya bersifat teknis, terlepas dari karakteristik lainnya. Pada *Mimicry* ini, yang ditiru adalah cara kerja atau metode dari suatu objek.



Gambar 4. Fungsi radar yang meniru fungsi dari sistem sonar yang dimiliki oleh lumba-lumba dan kelelawar (Sumber: Hagen, 2009, askabiologist.asu.edu)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. *Mimicry* Karakteristik Alam Pada Desain Kursi Ikonik

Desain kursi dari masa ke masa mengalami perkembangan sesuai dengan kondisi sosial, ekonomi, dan budaya yang juga terus berkembang. Pada dasarnya, perkembangan desain kursi, khususnya yang mengusung karakteristik alam tidak terlepas dari perkembangan dunia. Yan Yan Sunarya dalam bukunya *Sejarah Seni Rupa dan Desain Modern* menyatakan bahwa desain adalah suatu bentuk gabungan interaktif-sinergis antara manusia, alam, dan lingkungan sosialnya dalam arti yang luas dan substansial. Karena itulah, sebuah karya desain bukan hanya sekedar artefak, namun merupakan kupasan terpadu yang meliputi nilai-nilai budaya dan perubahan sosial-ekonomi yang menyertainya, bukanlah suatu hasil yang berdiri sendiri [5]. Merujuk hal tersebut, desain kursi ikonik yang berpengaruh pada jamannya telah menghasilkan perkembangan yang signifikan pada desain-desain kursi modern dan kontemporer hingga saat ini, khususnya desain kursi dengan karakteristik alam. Kursi-kursi ini memiliki kualitas karakteristik alam baik dari segi bentuk, ekspresi visual, maupun persepsi yang dihasilkannya.

Egg Chair

Egg Chair adalah kursi berjenis *easy Chair* karya Arne Jacobsen yang memiliki konsep *Mimicry* dari bentuk telur. Apabila kita melihat dari bentuknya yang terdiri dari bentuk dasar oval dan organis, kita dapat menyimpulkan bahwa transformasi bentuk dari *Egg Chair* merupakan *surface Mimicry* yang meniru karakteristik bentuk telur dan mengembangkannya ke dalam bentuk kursi yang elegan dan minimalis. Arne Jacobsen mendesain *Egg Chair* untuk lobby area SAS Royal Hotel di Copenhagen pada tahun 1958.

Pada masa itu, bentuk ini termasuk maju pada jamannya, dengan garis yang bersih dan simpel, dan mengambil visual dari telur, membuat desain kursi ini menjadi ikonik. Hingga saat ini, *Egg Chair* karya Jacobsen masih menjadi kursi ikonik dan mungkin menjadi inspirasi untuk desain kursi-kursi sejenis di masa kini. *Egg Chair* juga dianggap sebagai pelopor dari kursi-kursi bertema telur.



Gambar 5. *Egg Chair* karya Arne Jacobson (Sumber: www.fritzhanzen.com)

Swan Chair

Swan Chair, seperti namanya kursi ini meniru karakteristik angsa. *Swan Chair* juga merupakan karya dari Arne Jacobseen yang didesain pada tahun 1958. Bentuk yang anggun dengan garis organis yang membentuk siluet tubuh dan sayap yang elegan ini memiliki gaya yang mirip dengan *egg Chair*, hanya saja objek *Mimicry* yang ditiru adalah angsa. Bersama *Egg Chair*, *Swan Chair* juga digunakan di interior SAS Hotel Royal Copenhagen hingga saat ini, dan bahkan desain tersebut masih koheren dengan gaya

interior saat ini, tidak ketinggalan jaman dengan gaya desain modern dan menjadi inspirasi beberapa desain kursi sejenis.



Gambar 6. Swann Chair karya Arne Jacobsen (sumber: www.fritzhansen.com)

Wishbone Chair

Kursi yang juga dikenal dengan nama CH24 Chair atau Y Chair ini didesain oleh Hans Wegner untuk Carl Hansen & Søn in pada tahun 1949 terinspirasi dari konsep tulang “wishbone” yaitu tulang berbentuk Y yang disebut “furcula”, tulang ini biasa ditemukan pada spesies burung di area leher hingga dada. Orang Romawi Kuno menganggap tulang ini sebagai simbol keberuntungan, hingga pada akhirnya muncul tradisi mematahkan tulang ini untuk keberuntungan, apabila tulang tersebut terbagi dua sama persis, maka harapan orang yang mematahkannya akan terkabul [6]. Hans Wegner mendesain kursi ini dengan menggunakan material kayu solid dan anyaman tali tambang dengan bentuk amplop pada dudukannya. Kursi ini termasuk dalam “Danish Furniture Design”, yaitu sebuah gerakan desain yang fungsional yang berkembang pada pertengahan abad ke 20.



Gambar 7. Wishbone Chair karya Hans Wegner (Sumber : www.carlhansen.com)

Coconut Chair

Kursi yang didesain oleh George Nelson pada tahun 1955 ini memungkinkan penggunaannya untuk duduk dengan berbagai macam posisi karena dudukannya yang luas dan *clean form.*, seperti yang dikatakan oleh George Nelson sendiri, “*to give lounge seating comfort, together with great freedom*” (Nelson, dalam [7]). Sesuai dengan namanya, kursi ini terinspirasi dari buah kelapa yang terbuka atau sudah

terpotong sebagian. Sejak peluncuran kursi ini hingga sekarang, *Coconut Chair* telah menjadi kursi ikonik yang dipakai di berbagai tempat seperti hotel, restoran, maupun rumah tinggal.



Gambar 8. Coconut Chair Karya George Nelson (Sumber: vitra.com dan hermanmiller.com)

3.2. Mimicry Karakteristik Alam pada Desain Kursi Kontemporer

Sejak desainer dan arsitek pada masa lalu melahirkan kursi-kursi ikonik berkarakteristik alam, desain-desain dengan konsep sejenis pun terus bermunculan. Eksplorasi kursi-kursi ini meliputi ekplorasi bentuk, material, hingga teknis pembuatan kursi. Desain kursi modern pun semakin berkembang hingga muncul desain-desain kursi kontemporer yang mungkin pada masanya merupakan sebuah inovasi yang mengejutkan. Seperti halnya penggunaan anyaman kain untuk dudukan, implementasi tema yang lebih filosofis atau non-fisik, hingga teknik pembuatan kursi yang inovatif.

Ivy Lounge Rocking Chair

Kursi *Ivy Lounge Rocking Chair* yang didesain oleh Erico Gondim yang dipublikasikan pada tahun 2013 ini memiliki kualitas *Mimicry* dari karakteristik alam (*bioMimicry*) yang diimplementasikan lewat bentuk dan eksplorasi aplikasi material pada dudukan dan sandaran.



Gambar 9. Ivy Lounge Rocking Chair oleh Erico Gondim (Sumber: www.ofdesign.net, 2014)

Kursi ini dibuat dengan konsep *bioMimicry* yang mengangkat respon manusia terhadap alam. Bentuk anyaman daun kelapa tradisional diimplementasikan pada dudukan dan sandaran yang bersinambung dengan konstruksi yang terinspirasi dari resonansi struktur daun [8].



Gambar 10. Detail Ivy Lounge Rocking Chair oleh Erico Gondim, (Sumber: www.ofdesign.net, 2014)

Winter Passing Chair

Kursi yang didesain oleh Alexandra Kehayoglou dan Maxi Ciovich ini dibuat pada tahun 2018 memakai material kayu cherry, permadani (*tapestry*), dan wool, dengan Teknik *handtuft/hand-tufted* yaitu memasukan helai-helai wool ke dalam sebuah kanvas dengan bantuan alat. Bentuknya yang sekilas mirip dengan kursi pantai ini memungkinkan penggunaanya untuk rileks dan duduk nyaman. Komposisi wol yang dibentuk menghasilkan impresi ombak kecil di pantai dan dengan warna yang membumi. Sesuai namanya, kursi ini menghadirkan suasana sejuk dan alami seperti melewati musim dingin. Alexandra Kehayoglou merupakan seorang seniman yang banyak menghasilkan karya *tapestry*, sedangkan Maxi Ciovich adalah seorang arsitek dan desainer. Latar belakang keduanya menghasilkan karya sarana duduk kontemporer yang selaras antara seni dan desain.



Gambar 11. Winter Passing Chair, detail konstruksi dan detail tapestry. (Sumber: alexandrakehayoglou.com, designboom.com, dan homecru.com)



Gambar 12. Detail tapestry Winter Passing Chair yang memperlihatkan impresi pantai (sumber: alexandrakehayoglou.com, designboom.com, dan homecru.com)

Bloom Chair

Bloom merupakan kursi yang didesain oleh Kenneth Cobonpue yang terinspirasi dari bunga yang mekar. Dengan teknis jahit yang terpusat di tengah kursi, menarik kain ke tengah, memberikan impresi kelopak bunga yang tipis dan halus. Cobonpue memakai microfiber dari itali untuk memberikan efek yang diharapkannya. Kursi yang dapat berputar (swivel) ini merupakan salah satu karyanya yang terinspirasi dari karakteristik alam.



Gambar 13. Bloom Swivel Chair (sumber: architonic.com) WIB



Gambar 14. Koleksi Bloom Series (sumber: architonic.com)

Baleine Chair

Hubert Le Gall, seorang seniman dan desainer asal Perancis menciptakan kursi santai yang terinspirasi dari ekor Paus ini pada tahun 2004. Terbuat dari rangka besi, busa, dan penutup velvet, kursi ini menjadi salah satu karya Le Gall yang puitis dan seperti pahatan. Karya Le Gall memang identik dengan gaya yang seperti karya seni pahat, puitis, bebas dalam berekspresi, dengan selera humor ala Le Gall yang melihat sebuah objek dari mata seorang seniman patung/pahat.



Gambar 15. Koleksi Baleine Chair Karya Hubert Le Gall (sumber: 21stgallery.com)

3.3. Perbandingan Implementasi Karakteristik Alam Pada Kursi Ikonik dan Kursi Kontemporer

Kursi ikonik dan kursi kontemporer bertema alam pada dasarnya memiliki konsep dan isu masing-masing yang diusung oleh desainernya. Beberapa diantaranya lebih berfokus pada visual, ada yang lebih fokus terhadap eksplorasi material, ada juga yang lebih bersifat filosofis mengenai hubungan antara manusia, alam, dan makhluk hidup.

Setelah melihat beberapa contoh perwakilan desain-desain kursi ikonik dan kursi kontemporer yang memiliki karakteristik alam, peneliti mengklasifikasikan semua kursi tersebut secara visual, fungsi, dan sifat objek *Mimicry* pada masing-masing kursi. Beberapa poin yang disorot adalah bentuk dasar, objek tema, dan eksekusi desain ke dalam 3 tipe *Mimicry*, diantaranya *Surface Mimicry*, *Behavioural Mimicry*, dan *Functional Mimicry*.

Tabel 1. Klasifikasi Kursi Ikonik dan Kontemporer

Klasifikasi	Kursi Ikonik				Kursi Kontemporer			
Kursi								
	Egg Chair	Swan Chair	Wishbone Chair	Coconut Chair	Ivy Lounge Chair	Winter Passing Chair	Bloom Chair	Baleine Chair
Konsep	Garis yang bersih dan simple, Inspirasi bentuk visual dari telur	Anggun dengan garis organik yang membentuk siluet tubuh dan sayap angsa	Konsep tulang “wishbone” yaitu tulang berbentuk Y yang disebut “furcula”, tulang ini biasa ditemukan pada spesies burung di area leher hingga dada.	Terinspirasi dari buah kelapa yang terbuka atau sudah terpotong sebagian	Bentuk anyaman daun kelapa tradisional diimplementasikan pada dudukan dan sandaran yang bersinambung dengan konstruksi yang terinspirasi dari resonansi struktur daun	Komposisi wol yang dibentuk menghasilkan impresi ombak kecil di pantai dan dengan warna yang membumi. Sesuai namanya, kursi ini menghadirkan suasana sejuk dan alami seperti melewati musim dingin	Teknis jahit yang terpusat di tengah kursi, menarik kain ke tengah, memberikan impresi kelopak bunga yang tipis dan halus	Terbuat dari rangka besi, busa, dan penutup velvet, kursi ini membuat kursi ini tampak puitis dan seperti pahatan
Bentuk Dasar	Telur	Angsa	Wishbone	Buah Kelapa	Struktur dan sifat daun kelapa	Suasana Pantai	Kelopak Bunga	Ekor Paus
Fungsi	Kursi santai	Kursi santai, kursi tamu	Kursi tamu, kursi makan, kursi santai	Kursi santai	Kursi goyang, kursi santai	Kursi santai, <i>art piece</i>	Kursi santai, <i>art piece</i>	Kursi santai, <i>art piece</i>
Pencipta	Arsitek	Arsitek	Desainer Furniture	Desainer Industri	Desainer	Seniman dan Desainer	Desainer Industri	Seniman
Tipe Mimicry								
Surface Mimicry	V	V	V	V	V	V	V	V
Behavioral Mimicry		V			V			
Functional Mimicry			V		V			

Dari semua contoh kursi ikonik maupun kontemporer, kesemuanya memiliki sifat *Surface Mimicry*, dimana desain dari kursi tersebut terinspirasi dari objek alam secara visual, sehingga kursi tersebut memperlihatkan sifat-sifat visual dari objek yang dimaksud. *Egg Chair* dari telur, *Swan Chair* dari

angsa, *Coconut Chair* dari kelapa, *Ivy Lounge Chair* dari warna dan tekstur daun kelapa, *Winter Passing Chair* dari visual pantai, *Bloom Chair* dari kelopak bunga, *Baleine Chair* dari ekor ikan paus.

Beberapa kursi masuk ke dalam lebih dari satu klasifikasi, diantaranya *Swan Chair* yang selain terlihat seperti siluet bentuk angsa, kursi ini juga memiliki kualitas sikap angsa yang terlihat anggun, khususnya saat membentangkan sayap di danau. Lalu *Wishbone Chair* yang juga masuk ke dalam dua klasifikasi, selain *surface Mimicry wishbone*, kursi ini juga memiliki kualitas *functional Mimicry* terhadap tulang berbentuk Y tersebut, dimana tulang tersebut menyangga rangka leher dan dada burung, pada kursi ini, bentuk tulang Y tersebut menyangga sandaran punggung dan dudukan, sehingga kuat dan juga indah. Kemudian ada *Ivy Lounge Chair* yang dari bentuk, sifat, dan strukturnya masuk ke dalam ketiga klasifikasi tipe *Mimicry*, yaitu *surface Mimicry*, *behavioural Mimicry*, dan *functional Mimicry*, yaitu kualitas sifat daun kelapa yang mudah dianyam dan juga struktur atau resonansi daun kelapa yang juga dijadikan sebagai struktur utama pada kursi tersebut.

Pada kursi-kursi ikonik, hal yang terlihat dominan diantaranya adalah penamaan kursi yang bersifat harafiah dan memperlihatkan darimana inspirasi kursi tersebut berasal. Sedangkan pada kursi-kursi kontemporer penamaan kursi lebih variatif. Eksplorasi bentuk dalam proses *Mimicry* pun lebih luas dan variatif pada kursi-kursi kontemporer, sehingga beberapa kursi dapat dikategorikan sebagai *art piece* (karya seni, instalasi seni) pada interior selain sebagai kursi/furniture. Keluasan eksplorasi ini dapat didorong juga oleh kemudahan informasi dan transportasi dimana hal ini memberikan kesempatan bagi para pencipta kursi-kursi tersebut untuk menerima input lebih banyak mengenai dunia dari segi budaya, sains, filosofi, maupun teknologi yang lebih luas. Kemajuan teknologi dalam memproduksi furniture pun semakin berkembang sehingga memberikan kemudahan bagi desainer, arsitek, maupun seniman untuk menciptakan kursi dari berbagai konsep dan bentuk.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan kajian pada tiga tipe *Mimicry*; *surface Mimicry*, *behavioural Mimicry*, dan *functional Mimicry*, serta kajian terhadap kursi-kursi ikonik dan kursi-kursi kontemporer berkarakteristik alam, peneliti mengklasifikasikan dua kelompok kursi tersebut ke dalam tiga tipe *Mimicry* yang telah dikaji melalui pembahasan konsep masing-masing kursi, serta bentuk dan fungsi dari kursi-kursi tersebut.

Terdapat beberapa hal yang dapat disimpulkan dari pengklasifikasian tersebut:

1. Semua kursi yang dikaji (8 kursi), baik itu kursi ikonik maupun kursi kontemporer masuk ke dalam tipe *Surface Mimicry*
2. Terdapat 1 kursi yang masuk ke dalam tipe *Surface Mimicry* dan *Behavioural Mimicry*
3. Terdapat 1 kursi yang masuk ke dalam tipe *Surface Mimicry* dan *Functional Mimicry*
4. Terdapat 1 kursi yang masuk ke dalam tipe *Surface Mimicry*, *Behavioural Mimicry*, dan *Functional Mimicry*

Hasil kajian dari klasifikasi tersebut adalah:

1. *Surface Mimicry* merupakan tipe *Mimicry* yang paling mudah dikenali, yaitu peniruan visual dari sebuah objek. Desainer, arsitek, dan seniman memakai tipe *Mimicry* ini karena visual dari objek yang begitu berkarakter, sehingga pada saat kursi tercipta, persepsi publik terhadap visual kursi itupun dapat langsung terbentuk sesuai tema yang disodorkan. Pada dasarnya, indera manusia yang paling cepat menangkap sebuah objek adalah indera visual. Chris Jenks dalam bukunya *The Centrality of the Eye in Western Culture: An Introduction* (1995) menyatakan bahwa kemampuan visual merupakan indera yang paling tajam dalam menggambarkan dunia

eksternal, bahkan konsep ide pun berhubungan dengan visual, dimana ide merupakan kata yang berasal dari Bahasa Yunan yang memiliki arti “untuk melihat” [9]

2. Seiring waktu, perkembangan desain kursi dengan metode *Mimicry* karakteristik alam menjadi semakin variatif, inovatif, revolusioner, dan lebih bersifat sebagai karya seni, sehingga menambah nilai lain diluar nilai fungsional benda tersebut. Hal ini didukung oleh perkembangan jaringan informasi dan transportasi yang memungkinkan pencipta kursi mendapat input yang lebih luas dan beragam. Selain itu kemajuan teknologi dalam produksi atau industri pun terus meningkat.
3. Karakter alam yang menjadi objek pada desain kursi dengan metode *Mimicry* tidak terbatas pada sebuah objek fisik seperti daun, pohon, atau lainnya. Seperti halnya pada *Winter Passing Chair*, *Mimicry* karakteristik alam yang diambilnya merupakan sesuatu yang bersifat non-fisik yaitu suasana pantai dan musim.

Melihat dari hasil kajian ini, terdapat potensi besar dalam perkembangan desain kursi menggunakan metode *Mimicry*, khususnya dalam memanfaatkan karakteristik alam dari segi bentuk, sifat, dan juga fungsi. Melihat dari sumber daya alam dan budaya masyarakat Indonesia yang dekat dengan alam dalam kehidupan sosial dan kesehariannya, penggunaan metode *Mimicry* dalam industri kursi ini dapat diterapkan dan dikembangkan pada industri furniture, khususnya kursi di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Harper, D., & Maynard-Smith, J. (2004). *Animal Signals*. Oxford: Oxford University Press.
- [2] Havier, M. R. (2019). Utilization Of Corkwood Fabric In The Making Of “Corkseat” With Surface *Mimicry* Concept. *INTERNATIONAL CONFERENCE ON GREEN TECHNOLOGY AND DESIGN*. Bandung: ICGTD.
- [3] Havier, M. R. (2018, April). Estetika Bentuk Pada Furnitur Berkonsep Anthropomorphis Studi Kasus: “My Big Fat Sofa”. *Jurnal Kreatif: Desain Produk Industri dan Arsitektur*, 5(2), 30-40.
- [4] Huizinga, J. (1944). *Homo Ludens*. London: Routledge & Keegan Paul Ltd.
- [5] Sunarya, Y. Y. (2002). *Sejarah Seni Rupa dan Desain Modern*. Bandung: Penerbit ITB
- [6] Gallery, C. (2014, November 20). *What’s a Wishbone, and Why Do We Crack It?* Retrieved from www.thekitchn.com: https://www.thekitchn.com/what-is-a-wishbone-and-why-do-we-crack-it-ingredient-intelligence-213029
- [7] *Nelson Coconut Lounge Chair*. (2022, January). Retrieved from hermanmiller.com: https://www.hermanmiller.com/en_lac/products/seating/lounge-seating/nelson-coconut-lounge-Chair/
- [8] Gondim, E. (2013). *Ivy Chair Views*. Retrieved from ericogondim.com.br: https://ericogondim.com.br
- [9] Rio, A. O. (2011). Kajian Budaya Visual Dalam Ilmu Komunikasi: Posisi Dan Metode Penelitian. *Sociae Polites*, 195-206.