



## Material Recycle Teak Wood Root Waste From The Sea For Home Decoration Products

	<p>Alfiyanti Nurri Hidayah (Penciptaan Seni, Pascasarjana ISI Yogyakarta, alfiyantnurri@gmail.com, 0895391524663)  <a href="https://orcid.org/no id orcid">https://orcid.org/no id orcid</a></p> <p>(Jl. Parangtritis No.KM.6, RW.5, Glondong, Panggunharjo, Kec. Sewon, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55188)</p>
<p><b>Keywords:</b> <i>Recycle, Teak root waste, Home decoration.</i></p>	<p style="text-align: center;"><b>ABSTRACT</b></p> <p><i>Recycle teak wood waste material from the sea is the purpose of this paper, the material that will be used as a Home decoration product is obtained from fishermen who are at sea and find a lot of teak wood that has drifted under the beach and then the recycle process is carried out. In this design process using a method that includes several stages, among others, a) Observation and analysis stage, b) Imagination stage consisting of exploration and experimental activities of techniques and materials, c) Imagination development stage which is focused on maturation of concepts as a result of evaluation. problems, d) The implementation stage of design decisions that are ready to be worked on. The method above is then called the method of creating Practice led Research.</i></p>
<p><b>Kata Kunci:</b> <i>Recycle, Limbah akar kayu Jati, Home decoration.</i></p>	<p style="text-align: center;"><b>ABSTRAK</b></p> <p><i>Recycle Material limbah akar kayu jati dari laut merupakan tujuan dari penulisan ini, material yang akan dijadikan produk Home decoration didapat dari nelayan yang sedang melaut dan menemukan banyak kayu jati yang hanyut kemudian dibawah kepinggir pantai kemudian dilakukan proses Recycle. Dalam proses perancangan ini menggunakan metode penciptaan Practice led Research yang meliputi beberapa tahapan, antara lain, a) Tahap observasi dan analisis, b) Tahap imajinasi terdiri atas kegiatan eksplorasi dan eksperimen teknik maupun material, c) Tahap pengembangan imajinasi yang tertuju pada pematangan konsep sebagai hasil dari evaluasi permasalahan ,d) Tahap implementasi keputusan desain yang siap dikerjakan. Hasil dari penciptaan ini didapatkan dua karya seni wood art sculpture untuk home décor yaitu: Gildecora 1 dan Gildecora</i></p>

### PENDAHULUAN

Laut merupakan salah satu dari tujuh belas tujuan dari Sustainable Development Goals (SDGs) atau program pembangunan berkelanjutan (2015-2030) dengan melakukan menyeimbangkan tiga dimensi pembangunan yang berkelanjutan diantaranya lingkungan, sosial dan ekonomi. Laut adalah salah satu ekosistem perairan yang memiliki kemampuan untuk mempertahankan kelestarian ekosistem yang berguna sebagai penampungan akhir dari segala jenis limbah air yang dihasilkan dari aktivitas manusia. Seperti yang diungkapkan oleh (Darmono, 2001) laut menerima bahan-bahan yang terbawa

oleh air dari daerah pertanian, limbah rumah tangga, sampah, bahan buangan dari kapal, tumpahan minyak, dan bahan buangan lainnya.

Pencemaran sampah merupakan permasalahan yang dihadapi Indonesia dan merupakan faktor utama permasalahan pencemaran di laut Indonesia. Padahal, laut seharusnya dilindungi untuk mencapai pembangunan berkelanjutan dan memecahkan masalah-masalah yang ada untuk masa sekarang dan untuk kehidupan di masa yang akan datang. Pencemaran sampah dapat berasal dari sampah yang dihasilkan oleh manusia yang dibuang ke sungai yang selanjutnya mengalir akan bermuara ke laut atau aktivitas manusia yang secara langsung membuang sampah ke laut. Sampah laut (*Marine Debris*) merupakan bahan padat peristen yang sengaja atau tidak sengaja dibuang dan ditinggalkan di lingkungan laut (CSIRO, 2914). Pencemaran sampah di lautan dapat berasal dari beberapa faktor sampah, seperti sampah plastik, sampah kayu, sampah logam, sampah dari bahan organik, dan terdapat banyak sampah lainnya yang dapat mencemari laut.

Sektor usaha *furniture* memiliki kecenderungan dampak yang lebih tinggi untuk berkontribusi terhadap bencana alam dalam hal penebangan pohon. Usaha *furniture* berkontribusi terhadap bencana alam dikarenakan sebagian besar industri hasil hutan menggunakan kayu sebagai bahan baku utama. Sebagian kayu sebagai bahan baku menjadi limbah selama proses produksi, seperti halnya kayu Kayu Jati, Kayu Mahogani, Kayu Trembesi, Kayu Jati Belanda, Kayu Sungkai, Kayu Mindi. *Ecodesign* adalah pendekatan desain produk dengan pertimbangan khusus mengenai pengaruh Industri Kreatif lingkungan selama keseluruhan proses siklus hidup.

*Ecodesign* memiliki tiga prinsip yaitu: Desain produk *reduce*, *reuse*, dan *recycle*. Berbagai krisis lingkungan di muka bumi pada akhirnya menyadarkan umat manusia akan pentingnya menjaga kelestarian dan keberlanjutan lingkungan. Pemilihan *rycycle* media akar kayu Jati dipilih karena beberapa alasan, yaitu: (1) pemanfaatan limbah akar kayu menjadi suatu karya seni yang mempunyai nilai jual dan memiliki nilai estetis, juga memanfaatkan barang yang sudah tidak terpakai (*recycle*) menjadi karya seni yang tinggi; (2) akar kayu mempunyai lekuk bentuk yang unik; (3) terdapat unsur artistik; (4) media akar kayu didapat dari nelayan yang sedang mencari ikan ditengah laut. Penggunaan akar kayu sebagai pengingat atau mengkritisi masyarakat tentang penggunaan barang yang sudah tidak terpakai menjadi suatu karya seni yang mempunyai nilai jual dan nilai estetis.

## METODE

Metode adalah suatu cara untuk bertindak menurut sistem aturan tertentu yang bertujuan agar kegiatan praktis terlaksana secara rasional dan terarah sehingga dapat dicapai hasil yang optimal. Penciptaan dalam hal ini adalah sebuah proses untuk menjadi barang yang belum ada menjadi ada, dan proses ini dilakukan secara bertahap. Metode penelitian yang berwujud bentuk karya, model, prototipe merupakan metode penelitian lanjutan atau aplikasi dari penelitian yang disebut dengan *Practice-led Research* (Hendriyana, 2018). Karakteristik metode ini yang akan digunakan dalam mewujudkan produk melalui tahapan-tahapan secara urut.

### a. Tahap Persiapan analisis

Melakukan observasi awal dan menganalisis dalam upaya mencari data terkait isu dan permasalahan yang didapatkan di masyarakat. Hasilnya kemudian dianalisis hingga ditemukan formulasi ide atau gagasan awal yang kemudian menjadi fokus dalam perancangan. Strategi jitu yang perlu dilakukan dalam observasi ini antara lain dengan mengeksplorasi sumber daya lokal meliputi nilai-nilai orisinalitas produk kayu. Seperti halnya tahapan saat proses observasi ke lautan untuk mendapatkan informasi tentang banyaknya limbah akar kayu di tengah lautan pantai di Jepara, kemudian banyak nelayan



membawa limbah tersebut ke pinggiran pantai agar akar kayu tersebut di *rycycle* menjadi suatu produk yang bermanfaat dan memiliki nilai jual.

#### b. Tahap Imajinasi

Tahap imajinasi dimulai dengan pemaparan pengalaman praktis dan kritis dengan pembangkitan atau penggugah semangat atau dorongan imajinasi, sehingga ditemukan potensi dan peluang yang bisa dikembangkan. Pada tahap imajinasi juga dilakukannya eksplorasi-eksplorasi bentuk, teknik, dan material yang akan digunakan dengan mempertimbangkan nilai- nilai estetika. Penekanan perancangan untuk menuangkan konsep gagasan diawali dari deskripsi verbal hasil analisis ke dalam bentuk visual. Penciptaan suatu produk juga menuangkan gagasan kreatif yang dilakukan dengan pertimbangan berbagai aspek, menyangkut nilai seni kriya, antara lain aspek material, teknik, proses, metode, konstruksi, ergonomi, keseimbangan, bentuk, unsur estetika, gaya, pesan, dan makna, berikut fungsi sosial, ekonomi, dan budaya, serta peluang masa depannya.

#### c. Tahap Pengembangan Imajinasi

Tahap Pengembangan Imajinasi dimulai dengan penajaman konsep hasil evaluasi serta perbaikan-perbaikan dan peningkatan value dari pokok-pokok permasalahannya, kemudian diteruskan pada pengembangan desain dengan melihat perbandingan desain dan produk. Pada proses pengembangan imajinasi juga mempertimbangkan beberapa aspek yaitu keindahan produk & prinsip *ecodesign*.

#### d. Tahap Pengerjaan

Proses pengerjaan merupakan tahap implementasi keputusan-keputusan desain yang diperoleh dari sebuah konsep matang. Pekerjaan ini bergelut dengan material bahan, teknik, dan bentuk-bentuk yang akan diwujudkan. Langkah selanjutnya yaitu visualisasi gagasan dari rancangan sketsa alternatif terpilih atau gambar kerja yang telah dipersiapkan menjadi suatu bentuk prototipe. Pembuatan prototipe ini dibangun berdasar hal – hal penting hasil analisis yang menjadi acuan dalam proses pembuatan produk dan tahap sintesis yang berhasil dirumuskan. Pengerjaannya berdasarkan proses pembentukan karya seni yang berlaku, yaitu berdasarkan gambar teknik berikut detail kelengkapannya, atau berdasarkan model prototipe. Proses perwujudan karya dimulai dari pemilihan bahan baku yaitu limbah akar kayu jati. kemudian dilanjutkan tahap memindahkan desain ke media akar kayu dengan memperhatikan lekuk bentuk & dengan pedoman nilai-nilai estetika atau nilai keindahan, langkah berikutnya yaitu membentuk kayu sesuai dengan sketsa atau rancangan karya dengan menggunakan teknik bobok (*jigsaw*) setelah selesai proses pembentukan proses selanjutnya yaitu proses pengamplasan melalui beberapa tahapan, mulai dari amplas kasar kemudian dilanjutkan dengan amplas yang lebih halus. Produk yang akan diciptakan juga menggunakan meterial besi untuk lebih menunjang nilai estetika dan kemudian akan ditempelkan pada material limbah akar kayu jati, lalu masuk pada tahapan akhir yaitu *Finishing*.

## PEMBAHASAN

Pada era modern ini kemajuan bidang desain *furniture* sudah sangat terasa, sudah banyak karya desain *furniture* yang indah dan dapat memberikan dampak baik bagi lingkungan sekitar dan memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia. Salah satu cara agar dapat memberikan dampak baik bagi lingkungan adalah dengan menggunakan material yang ramah lingkungan.

Kebaruan studi desain produk terletak pada implementasi pendekatan desain naratif dalam desain produk dengan cara memanfaatkan limbah kayu jati yang menekankan keberadaan *furniture* bukan sekadar sebagai suatu objek, tetapi lebih sebagai media untuk menciptakan pengalaman, dengan cara merangsang berbagai indera pengguna, ketika mendalami suatu desain produk *recycle*. Dengan

mengaplikasikan bentuk yang menarik dengan material yang ramah lingkungan sehingga dapat dikembangkan dan dapat menjadi potensi lokal untuk mengangkat nilai pelestarian lingkungan.

*Home decoration* yang menggunakan material kayu jati memiliki nilai estetis dan potensi ekonomi yang tinggi karena memiliki serat kayu yang indah dan tahan lama. Nilai kekuatan kayu jati dapat dilihat dari banyaknya limbah akar kayu jati dilaut yang masih tetap kokoh walaupun berada di dalam & terombang-ambing ditengah lautan, bahkan banyak material limbah akar kayu jati ini membentuk tekstur yang sangat indah. Melihat peluang ini, maka dilakukan penciptaan untuk suatu produk dari limbah akar kayu jati yang didapat dari laut. Hasil produk ini memiliki nilai estetika yang tinggi, dapat dilihat dari tekstur dari material yang mempunyai tekstur, lekuk bentuk, yang sangat indah dan juga penambahan material besi yang menambah nilai keindahan. Produk kreatif ini merupakan sebuah elemen interior berupa *Wood Art Sculpture* yang memiliki fungsi masing-masing. Penerapan sistem 3R (Reuse, Recycle, Reduce) ini digunakan untuk mendukung terciptanya produk.

### 1. Perancangan Karya

Havilland memiliki pendapat (Sofyan, Sofi, Sutirman, & Suganda, 2018), seni dijabarkan sebagai sistem yang bergantung pada proses imajinasi yang menampilkan kreativitas dari kelompok masyarakat dengan kebudayaan tertentu. Hasilnya adalah benda-benda yang bernilai estetis. Benda-benda estetis tersebut dapat dimasukkan sebagai bagian dari benda kerajinan. Dari pendapat-pendapat tersebut, seni rupa dapat diartikan sebagai wujud perasaan manusia yang diungkapkan melalui sebuah media karya tiga dimensi atau dua dimensi. Produk yang dihasilkan dapat berupa berbagai macam bentuk karya yang tergantung di mana produk tersebut dihasilkan. Salah satu bentuk karya adalah karya kerajinan. Pada pembuatan produk *rycycle* ini akan dijadikan *sculpture* untuk *decoration home* dan untuk *sculpture* yang mempunyai fungsi untuk tempat lilin.

### 2. Hasil Karya Kerajinan

Berdasarkan proses-proses yang telah dilalui, maka akan diperoleh beberapa karya berbahan dasar kayu *rycycle* yang didapat dari nelayan yang sedang mencari ikan di laut ataupun limbah kayu jati yang berada di pinggir pantai. Produk ini diciptakan dengan menggunakan teknik bobok (*jigsaw*) dan juga mesin las untuk material tambahan yaitu besi.



1



2



3

Gambar 1. Wood Art Sculpture Gildecora 01.

Gambar 2. Details Wood Art Sculpture Gildecora 01.

Gambar 3. Details Wood Art Sculpture Gildecora 01.



Nama Produk : Wood Art Sculpture Gildecora 01

Ukuran : 30 cm x 30

Material : Teak Wood, Iron

Finishing : Natural Finishing



4



5



6

Gambar 4. Wood Art Sculpture Gildecora 02.

Gambar 5. Details Wood Art Sculpture Gildecora 02.

Gambar 6. Details Wood Art Sculpture Gildecora 02.

Nama Produk : Wood Art Sculpture Gildecora 02

Ukuran : 40 cm x 20

Material : Teak Wood, Iron

Finishing : Natural Finishing

## PENUTUP

Penciptaan beberapa produk *rycycle* dari material kayu jati yang didapat dari nelayan yang sedang mencari ikan dilaut ini akan ditujukan kepada masyarakat dan lingkungannya terutama di daerah Jepara yang memang sebagian besar sektor industri *Furniture*, Produk ramah lingkungan harus benar-benar bersifat ramah lingkungan seperti halnya 3 fase kehidupan, yaitu: a) diawali dengan Fase lahir, ketika di produksi tidak menyisakan limbah yang berbahaya untuk lingkungan, yaitu dengan menggunakan material lokal bersifat alami dan sebagainya. b) Fase hidup, ketika hidup tidak merugikan lingkungan sekitarnya termasuk penggunaannya. c) Fase ketika mati, ketika barang / produk tersebut rusak/ tidak bisa dipergunakan lagi, barang harus bisa diurai atau tidak mencemari lingkungan sekitar.

## DAFTAR PUSTAKA

Administratum, L. (2013). *Lex Administratum*, Vol.1/No.2/Apr Jun/2013, (2), 65–78.

Asia, & Arifin, M. Z. (2017). *Dampak Sampah Plastik Bagi Ekosistem Laut*.

Hendriyana, Husen. 2018. *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya Seni Kriya & Desain Produk Non-Manufaktur*. Bandung: Sunan Ambu Press.

Nurjanah, Devy Ika. *Pemanfaatan Limbah Kayu Dalam Industri Kreatif Patung Kuda Di Yogyakarta*. Vol. 5. An1mage, 2020..

KIM, M. H., & SONG, H. B. (2014). *Analysis of the global warming potential for wood waste recycling systems*. *Journal of cleaner production*, 69, 199-207.

Sumino, Achmad Gilang Romadhon. 2021. "kayu mindi sebagai raw material pembuatan casing Teknologi" dalam jurnal *Corak : Jurnal Seni Kriya* Vol 10 NO 2 November Tahun 2021.

