

Eksplorasi Kayu Strip Menggunakan Teknik Laminasi dan Bending

Zamilia
zamilia@senirupaikj.ac.id
Seni Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Kesenian Jakarta

Ista Rizki
istarizki@senirupaikj.ac.id
Kriya Kayu, Fakultas Seni Rupa, Institut Kesenian Jakarta

Abstrak

Artikel ini membahas mengenai penelitian dan eksperimen, bagaimana pengolahan material kayu strip dilakukan, sehingga dapat menjadi sebuah bidang lengkung, dan dijadikan produk kriya interior. Tujuan penelitian dari penggunaan teknik laminasi dan bending pada material kayu strip menjadi produk kayu adalah untuk menambah pengetahuan tentang cara menggunakan teknik laminasi dan bending pada potongan kayu strip sehingga teknik yang digunakan tepat guna dan barang yang dihasilkan memiliki nilai estetik. Target yang akan dicapai dari penelitian ini adalah tutorial cara menggunakan teknik laminasi dan bending pada kayu strip dan penciptaan karya produk dari kedua teknik di atas. Untuk mencapai tujuan penelitian tersebut, metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan cara: studi pustaka, observasi, wawancara, dokumentasi foto, eksperimen teknik dan alat, serta eksplorasi material.

Kata Kunci

Bending, Laminasi, kayu strip

Abstract

This article deals with research and experimentation, how the processing of strip materials so it can become a curved field, and be an interior product of kriya. The purpose of the research objectives of the use of laminating and bending Techniques on wood materials or into wood products are to increase knowledge about how to use lamination and bending techniques on strips of wood so that the techniques used are appropriate and the products have aesthetic value. The target to be achieved from this research is a tutorial on how to use lamination and bending techniques on wood strips and the creation of product works from the two techniques above. To achieve the research objectives, the method to be used is a qualitative method by; literature studies, observations, interviews, photo documentation, technical and tool experiments, and material exploration.

Keywords

Bending, lamination, strip wood

Pendahuluan

Teknik laminasi dan *bending* adalah teknik yang sangat umum digunakan dalam pembuatan produk kayu dan kayu lapis dalam ukuran yang besar. Namun, jika digunakan pada material non-kayu, cara dan proses olahannya juga perlu dilakukan dengan cara berbeda. Dalam proses pembentukan material kayu strip hingga dapat menjadi sebuah bidang lengkung diperlukan riset dan penelitian sebelumnya, sehingga dapat dijadikan patokan atau standar yang bisa dijadikan acuan.

Penelitian ini menitikberatkan pada proses teknik laminasi dan *bending* yang tepat guna dengan menggunakan material kayu strip dengan ukuran jauh lebih kecil dan panjang dibandingkan pada umumnya, seperti hasil limbah kayu maupun potongan kayu yang sudah dijual jadi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian penciptaan Victor Papanek (1974) dan metode penciptaan Vijay Kumar (2016) yang berbasis pada proses perancangan desain. Metode ini digabungkan dengan metode eksperimen dan eksplorasi material secara teknis.

Selain eksplorasi material, diharapkan produk yang dihasilkan tidak hanya fungsional, tetapi juga bernilai estetik. Variasi warna dan tekstur alami pada kayu juga menjadi hal yang akan diteliti ke dalam bentuk-bentuk produk kayu yang dihasilkan. Tujuan dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan teknis bagi para seniman atau pekerja seni kriya, sehingga efektifitas dan efisiensi dapat tercapai. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi alternatif bahan ajar eksplorasi material kayu pada umumnya.

Strip Build Canoe sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan

Selama ribuan tahun manusia telah membuat kapal kecil untuk menjelajah daerah lain melalui jalur perairan. Manusia juga telah menciptakan berbagai macam metode dalam pembuatannya. Dalam proses pencarian metode tersebut, ternyata hasil penciptaannya tidak hanya menjadi kapal kayu yang berfungsi sebagai alat transportasi saja (memiliki nilai fungsional), melainkan juga ada nilai estetik yang dihasilkan secara visual. Penggunaan kayu sebagai material dalam pembuatan kapal ternyata bukan dikarenakan keterbatasan sumber daya material, tetapi karena kayu memiliki serat yang kompleks, sehingga tidak dapat digantikan dengan material lain termasuk juga material sintetis.



Gambar 1. Contoh Canoe strip

(sumber:<https://i.pinimg.com/564x/5b/47/ee/5b47eeefd754595502fd3b575fabbb0c.jpg>. Dan <https://www.instructables.com/id/Building-a-wood-strip-canoe/> 8 oktober 2019/ jam 21.30)

Kapal yang menggunakan material kayu pada umumnya merupakan kapal yang berukuran kecil dan sedang. Umumnya kapal kayu digunakan oleh masyarakat tradisi. Kapal *canoe* adalah salah satu kapal kecil dan sempit yang digerakan oleh tenaga manusia menggunakan kayuh atau dayung. Bentuk kapal *canoe* ini umumnya lancip pada kedua ujungnya dan terbuka di bagian atasnya. Beberapa *canoe* diberi penutup di atasnya. Jumlah pengayuhnya tergantung pada ukuran kanonya sendiri (umumnya dua). Para pengayuh duduk menghadap ke arah tujuan perjalanan (Gilpatrick, 2010).

Dalam proses penciptaan karya ini, metode pembuatan *canoe*, khususnya metode pembuatan *strip build canoe*, merupakan sumber inspirasi teknik eksplorasi artistiknya. Untuk itu peneliti akan menjelaskan terlebih dahulu tentang metode ini. Metode *strip build canoe* adalah teknik yang digunakan di dalam pembuatan *canoe* pada umumnya. Metode ini menggunakan teknik laminasi dan bending pada kayu strip. Pengertian kayu strip di sini yaitu merupakan kayu yang dipotong tipis yang berkarakter sangat lentur, kuat dan tidak mudah patah, sehingga cocok untuk digunakan pada teknik laminasi dan bending.

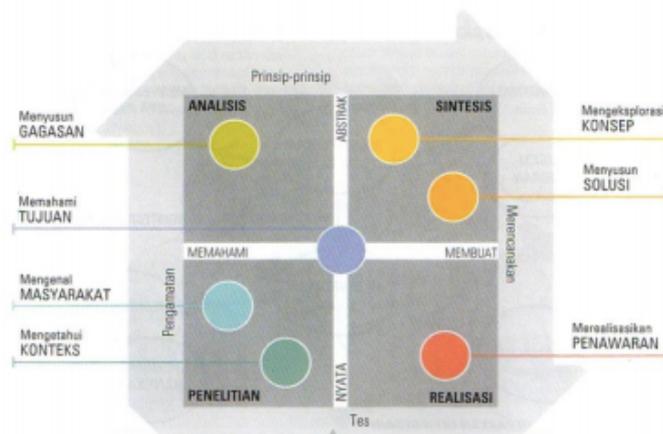
Strip build methode pada pembuatan *canoe*, yaitu teknik membengkokkan kayu-kayu *strip* yang fleksibel pada satu bentuk tertentu, yang kemudian direkatkan menggunakan lem pada kedua sisi dan ditutup dengan penguat anti air, dalam hal ini yaitu kain *fiberglass* dan resin. Kayu *strip* yang digunakan dibuat sedemikian tipis dan kecil sehingga memudahkan untuk pembentukan lengkung yang diperlukan. Biasanya ketipisan kayu minimal 12,7 milimeter dengan kelebaran maksimal 38,1 milimeter. *Strip build methode* memberikan kemungkinan kepada pembuat untuk menciptakan *canoe* yang indah tanpa mengorbankan kinerjanya. Pembuat dapat menciptakan sebuah karya seni *canoe* yang spektakuler, ringan, kuat dan efisien di atas air (Gilpatrick, 2010). Metode ini juga

memberikan ruang kepada para pembuat *canoe* untuk dapat berekspresi dan bereksplorasi dengan menggunakan berbagai macam jenis dan warna kayu strip, sehingga menghasilkan ragam hias geometris yang artistik secara visual. Alasan inilah yang membuat peneliti memilih menggunakan metode ini sebagai sumber inspirasi penciptaan. Sebagai sumber inspirasi, metode ini akan diterapkan pada penciptaan karya kriya produk interior, yaitu aksesoris interior dan furnitur.

Metode Penelitian Penciptaan

Pada proses penciptaan karya seni produk kriya ini, peneliti menggunakan beberapa metode. Metode yang awal digunakan yaitu metode penelitian penciptaan karya (desain). Hal ini dikarenakan kriya merupakan karya seni yang bahwa benda kriya dapat dikatakan juga sebagai produk desain, karena diciptakan dengan memiliki tujuan pragmatis dan memiliki manfaat praktis (Widagdo, 1999). Peneliti menggunakan metode penelitian penciptaan Vijay Kumar (2016).

Menurut Kumar (2013), proses desain berdasarkan empat prinsip utama, yaitu membangun inovasi desain berdasarkan pengalaman, memandang inovasi sebagai sistem, menumbuhkan budaya inovasi, dan mengadopsi proses yang disiplin. Selain itu, juga melakukan pengamatan sebagai bagian dari riset dengan mengamati dan mempelajari faktor-faktor nyata dari realita yang ada. Setelah itu, mencoba memahami pengamatan dengan membuat abstraksi dan model konseptual untuk menyusun ulang masalah dalam cara-cara baru. Setelah pengamatan dilakukan, konsep-konsep baru dieksplorasi kata kunci sebelum mengevaluasi dan menerapkannya dalam karya. Hal ini memerlukan kefleksibelan dalam berpikir antara yang nyata dan abstrak.



Bagan 1. Metode penelitian penciptaan Vijay Kumar (2016).
 Sumber: Kumar (2016)

Proses desain inovasi diilustrasikan ke dalam peta 2x2. Kuadran kiri bawah merepresentasikan “penelitian”, tentang mengetahui realitas. Kuadran kiri atas adalah “analisis”, karena di sinilah tahap memroses informasi tentang realitas dalam istilah-istilah abstrak sebagai kata kunci untuk kemudian

dimunculkan ke dalam model pemikiran yang baik untuk menggerakkan inovasi (penciptaan). Kuadran kanan atas adalah “sintesis”, dimana model abstrak dikembangkan selama analisis dibuat sebagai dasar untuk menghasilkan konsep-konsep baru. Terakhir, kuadran kanan bawah mendefinisikan “realisasi” dari konsep menjadi penawaran yang dapat diimplementasikan. Semua kuadran digabungkan bersama adalah model proses yang disusun dengan baik untuk menggerakkan inovasi penciptaan (Kumar, 2016).

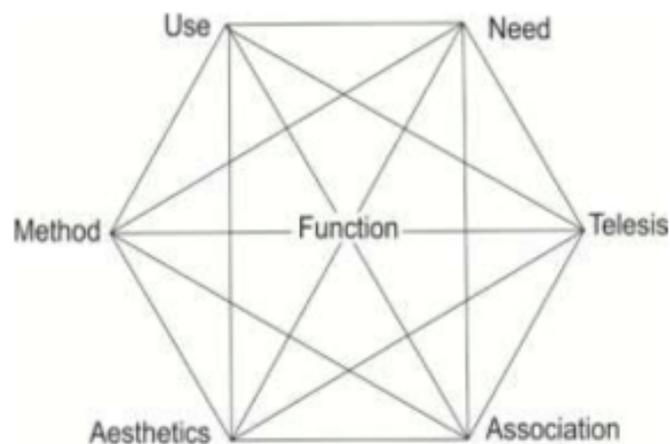
Dalam proses penciptaan, terdapat tujuh mode aktivitas atau struktur proses inovasi yaitu: Mode 1. Memahami Tujuan, Mode 2. Mengetahui Konteks, Mode 3. Mengenal Masyarakat, Mode 4. Menyusun Gagasan, Mode 5. Mengeksplorasi konsep, Mode 6. Menyusun Solusi, dan Mode 7. Merealisasikan Penawaran. Proses desain/penciptaan inovasi ini bergerak maju dan mundur melalui berbagai aktivitas, sama halnya dengan proses kreatif atau eksplorasi lainnya. Berikut penjabaran metode yang digunakan (Kumar, 2016):

1. Metode Riset/Pengumpulan Data. Untuk metode pengumpulan data peneliti menggunakan metode-metode dari mode memahami tujuan dan mengetahui konsep. Metode-metodenya ialah: pengamatan media populer, fakta-fakta kunci, kumpulan sumber inspirasi, penelusuran media populer, dan analisis SWOT.
2. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain. Untuk metode ini peneliti menggunakan metode-metode dari mode mengenal masyarakat, menyusun gagasan, dan mengeksplorasi konsep. Metode-metodenya ialah: kunjungan lapangan, penelitian jarak jauh, pengamatan gagasan, sketsa konsep, dan penyaringan konsep.
3. Metode Evaluasi Pemilihan Desain. Untuk metode ini peneliti menggunakan metode-metode dari mode menyusun solusi dan merealisasikan penawaran. Metode-metodenya ialah: sintesis morfologi, evaluasi konsep, dan laporan singkat inovasi.

Untuk itu, dalam proses penciptaan karya ini peneliti melakukan riset sebagai tahapan awalnya. Riset dilakukan dengan cara mencari literatur pustaka yang terkait dengan korpus penelitian, yaitu *canoe* sebagai sumber inspirasi penciptaan. Termasuk juga metode pengolahan kayu strip yang digunakan dalam pembuatan *canoe*. Lalu melakukan observasi atau pengamatan pada jenis-jenis kayu sebagai material yang akan digunakan.

Selanjutnya, peneliti melakukan ideasi, yakni menuangkan ide gagasan pada konsep perancangan yang merujuk pada proses penciptaan desain dan kriya. Proses ideasi ini merujuk pada metode perancangan The Function Complex menurut Victor Papanek (1974). Dalam metode ini dikatakan bahwa unsur-unsur dalam proses perancangan desain meliputi: kegunaan; kebutuhan; telesis;

asosiasi; estetika dan metode, memiliki keterkaitan satu sama lain. Dapat dilihat dari bagan di bawah ini:



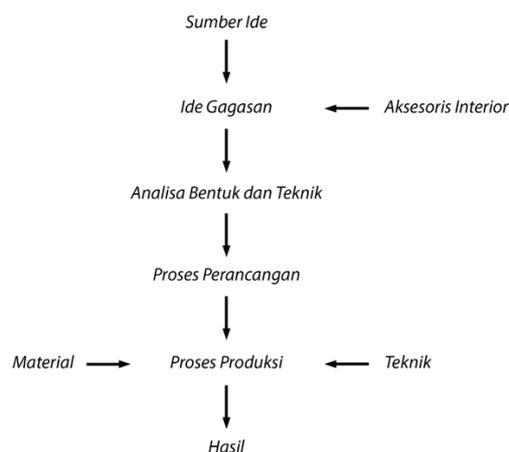
Bagan 2. Metode Perancangan The Function Complex menurut Victor Papanek (1974).
Sumber: Papanek (1974)

Menurut Papanek (1974), benda atau produk desain tidak hanya memiliki fungsi pakai (bersifat fungsional) atau bersifat estetis, melainkan juga dibentuk oleh sejumlah elemen yang digabung dalam suatu konsep desain secara keseluruhan. Terdapat enam aspek yang menjadi bagian dari gugusan fungsi tersebut, yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Pertama, **Method**, merupakan suatu interaksi antara alat yang digunakan, proses dan material, sehingga mempengaruhi wujud dan fungsi karya produk yang dihasilkan. Lalu kedua, **Use** atau kegunaan, mencakup bagaimana dalam perancangan suatu produk, akan menghasilkan fungsi yang baik (bersifat fungsional). Pengaruh faktor luar lebih besar cenderung lebih besar untuk menentukan parameter kegunaan produk desain tersebut. Ketiga, **Aesthetics** atau estetis, merupakan faktor yang tidak dapat lepas dari nilai visual suatu desain. Nilai visual ini sangatlah penting karena terkait dengan pengorganisasian unsur-unsur pembentuk desain itu sendiri, dan merupakan sesuatu yang utama dalam membuat desain. Keempat yaitu **Need**, merupakan kebutuhan produk desain sebagai solusi dari permasalahan yang ada. Kebutuhan ini tentunya sangat terkait dengan fungsi, juga yang menyebabkan produk atau karya seni ini dibuat. Kelima adalah **Association**, yakni hubungan atau ikatan antara produk desain dengan manusia (masyarakat) sebagai pengguna produk tersebut. Terakhir yaitu **Telesis**, adalah fungsi desain yang berusaha mewedahi dimensi sosial dan budaya pada tempat desain tersebut dibutuhkan dan digunakan. Maksudnya yaitu ada konteks atau isu yang dapat mempengaruhi desain. Keenam aspek tersebut saling menjalin satu sama lain dan diterapkan pada produk desain yang dihasilkan.

Proses perancangan di atas kemudian diperkuat juga dengan merujuk pada pemikiran Widagdo (1999), bahwa sebagai benda fungsional, kriya merupakan pencapaian optimum dari berpadunya unsur-unsur antara: kegunaan; material; proses; ergonomik; lingkungan; gaya hidup; dan ekonomi. Artinya, produk kriya dibuat bukan hanya untuk memenuhi kebutuhan hidup saja, melainkan ada nilai lain yang membuatnya dapat dikatakan sebagai karya seni dan produk budaya.

Jika melihat pemikiran Feldman (1967), tentang fungsi seni, bahwa suatu karya seni dapat memiliki salah satu atau dua atau keseluruhan dari fungsi seni antara lain: fungsi ekspresi pribadi, fungsi sosial, dan fungsi fisik. Dalam hal ini, karya seni kriya dapat memiliki ketiga fungsi tersebut dalam satu produk. Konsep-konsep pemikiran di atas, merupakan landasan peneliti untuk membuat karya seni produk kriya. Dalam hal ini penulis sekaligus sebagai perupa membuat karya seni produk kriya, yang tidak hanya bersifat fungsional, melainkan juga memiliki nilai estetis yang mengomposisikan unsur-unsur pembentuknya (menggunakan prinsip desain: *unity*, *rhythm*, proporsi, *balance*, aksentuasi), serta mencoba mengaitkannya dengan permasalahan sosial seperti lingkungan, gaya hidup dan ekonomi.

Terakhir, peneliti melakukan eksperimen dan eksplorasi terhadap teknik dan material yang akan digunakan (telah dipilih) dalam perwujudan karya seni. Pada bagian ini peneliti melakukan tahapan proses desain: sketsa, desain, eksplorasi material, modul, model atau *prototype*, *finishing* karya. Proses desain yang dilakukan akan mengacu pada metode perancangan Papanek dan Vijay Kumar, seperti yang telah dijelaskan di atas. Berikut penyederhanaan metode penciptaan yang peneliti lakukan:



Bagan 3. Peta Pemikiran yang merujuk pada beberapa metode desain. Sumber: Peneliti

Proses Penelitian, Produksi, dan Eksplorasi Bentuk

Seperti yang telah dijelaskan dalam metode penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan riset terhadap sumber inspirasi yang dijadikan ideasi atau konsep perancangan penciptaan produk Kriya.

Kayu Strip sebagai sumber inspirasi, dalam tulisan ini kemudian dibedah secara detail mulai dari karakter, jenis kayu, hingga pengolahan yang dapat diterapkan. Riset dan eksplorasi akan ditekankan atau difokuskan pada pemilihan material kayu yang digunakan.

Setelah mengumpulkan data-data tentang kayu yang cocok dibuat kayu strip, dengan pertimbangan kekuatan, variasi warna, beratnya yang ringan, kelenturannya, ketersediaannya atau mudah didapat, serta ekonomis, maka dipilihlah kayu keras seperti: *redwood*, *western white cedar*, *northern white cedar*, *white pine* dan *basswood*. Kayu-kayu tersebut di atas dipilih karena memenuhi kriteria yang sudah disebutkan dan memiliki variasi warna yang estetik, sehingga mudah untuk melakukan eksplorasi visual nantinya. Untuk memudahkan pengerjaan dan menghemat waktu pembuatan karya, maka peneliti menggunakan kayu tersebut sudah dalam bentuk strip.



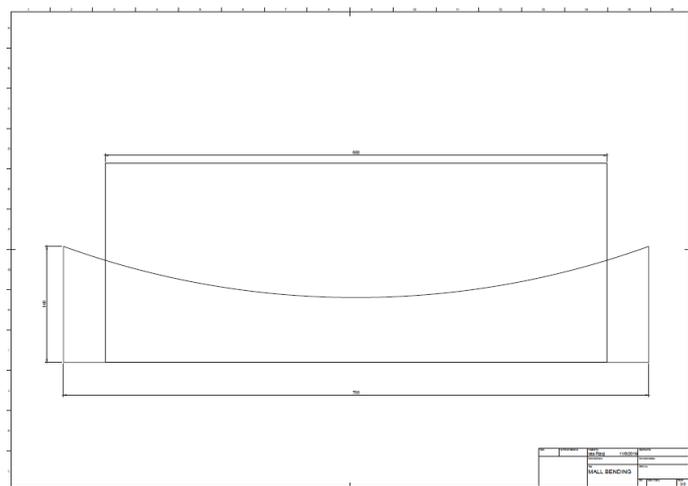
Gambar 2. Jenis-jenis kayu yang dipilih. Sumber: dokumentasi peneliti

Proses eksplorasi dimulai dari eksperimen teknik bending. Teknik bending digunakan untuk membuat lengkungan kayu sesuai dengan cetakan yang tersedia. Teknik bending yang digunakan yaitu teknik bending dengan menggunakan *heatgun*. Proses eksperimen teknik bending yang pertama, dilakukan tanpa menggunakan cetakan atau mal. Proses eksperimen ini berhasil dilakukan, kemudian akan dilanjutkan dengan eksperimen teknik bending kedua dengan menggunakan cetakan.



Gambar 3 Hasil Eksperimen Teknik Bending menggunakan *Heatgun*
(sumber: *Ista Rizqi/21 November 2019/jam 01.00*)

Setelah mendapatkan hasil dari eksperimen bending kayu pertama, proses dilanjutkan dengan merancang cetakan atau mal untuk mencapai kelengkungan kayu tertentu. Perancangan cetakan dilakukan di atas kertas yang kemudian diterapkan pada papan kayu. Selanjutnya, papan kayu yang sudah dipotong sesuai ukuran gambar sudah dapat diuji coba untuk dijadikan cetakan.



Gambar 4
Gambar Cetakan/mal Bending kayu
(sumber: *Ista Rizqi/21 November 2019/jam 01.05*)



Gambar 5 Cetakan/mal Bending yang sudah dipotong
(sumber: Ista Rizqi/21 November 2019/jam 01.06)

Pada proses uji coba cetakan ini, didapatkan hasil evaluasi cetakan bahwa kelengkungan cetakan masih kurang, sehingga membutuhkan sedikit perbaikan dengan memodifikasi cetakan. Modifikasi dilakukan dengan cara menambahkan kayu pada kedua ujung cetakan. Penghitungan juga dilakukan agar mendapatkan sudut lengkung yang diinginkan. Berikut dokumentasi proses uji coba pembuatan cetakan bending.

Tabel 1 Proses Pembuatan Mal (cetakan) Bending

Gambar	Keterangan
	<p>Proses uji coba cetakan bending kayu</p>

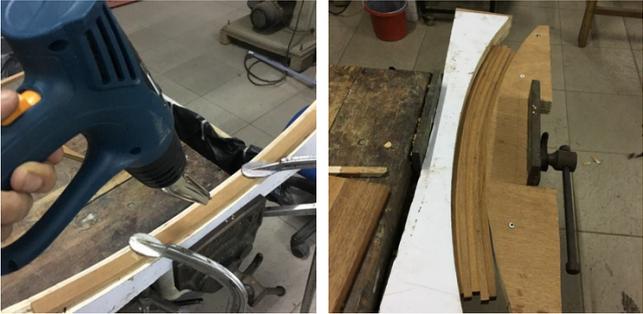
	<p>Hasil uji coba yang didapat ternyata tidak sesuai dengan sudut yang diinginkan, sehingga dilakukan modifikasi bentuk.</p>
	<p>Modifikasi cetakan dilakukan untuk mencapai lengkungan (sudut lengkung) yang diinginkan.</p>

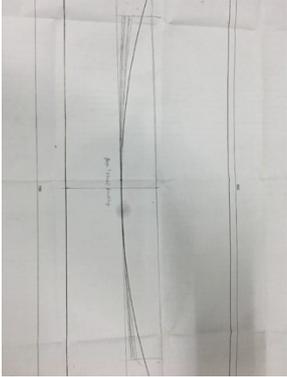
Setelah melakukan modifikasi pada cetakan bending kayu, proses bending pun dilakukan sesuai dengan gambar kerja yang ada. Pada praktiknya, proses bending mengalami beberapa kali kegagalan akibat karakter kayu yang keras dan mudah patah. Untuk itu dilakukan kembali eksperimen metode bending, yakni dengan cara merendam terlebih dahulu kayu yang akan di-bending dengan air panas. Hal ini dilakukan agar serat kayu yang keras dan kaku menjadi lebih lunak dan lentur, sehingga akan menjadi lebih mudah dibengkokkan. Setelah proses perendaman kayu, peneliti kemudian mulai mencoba kembali teknik bending menggunakan cetakan.



Gambar 6 Proses Perendaman Kayu
(sumber: Ista Rizqi/21 November 2019/jam 01.16)

Tabel 2. Proses Pembengkokan atau bending Kayu

Gambar	Keterangan
	<p>Proses bending kayu</p>
	<p>Proses pemanasan kayu untuk membentuk kelengkungan.</p>
	<p>Hasil kayu yang sudah dibending.</p>
	<p>Kayu yang gagal dibending (patah) saat proses bending, dikarenakan serat kayu yang tidak lurus.</p>

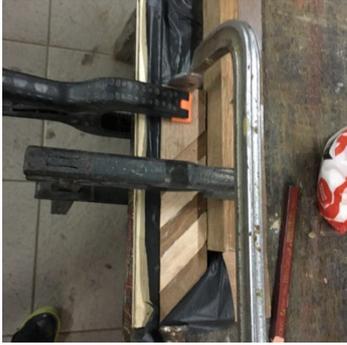
	<p>Ukuran rata-rata kelengkungan kayu setelah melalui proses bending.</p>
---	---

Setelah proses bending kayu selesai dilakukan, proses produksi dilanjutkan ke tahap laminasi kayu. Laminasi ini merupakan proses penggabungan dua kayu menjadi satu. Dalam prosesnya, laminasi juga menggunakan cetakan agar ukuran, sudut kelengkungan dan kerapatan hasil kayu-kayu yang dilaminasi konsisten. Sebelum dilaminasi, kayu dipotong-potong sesuai dengan ukuran yang dibutuhkan. Kayu yang digunakan sengaja bervariasi agar mendapatkan visual serat dan warna yang beragam dan menarik. Penggabungan beberapa jenis kayu ini termasuk bentuk eksplorasi estetik yang menggunakan prinsip desain (komposisi atau pengorganisasian unsur-unsur visual yang terdapat pada varian kayu). Komposisi warna dari kayu yang dilaminasi menghasilkan ragam hias geometris *chevron* yang dimodifikasi.

Tabel 3 Proses Laminasi, Perataan Kayu dan Eksplorasi Estetik
(sumber: *Ista Rizqi/21 November 2019/jam 01.20*)

Gambar	Keterangan
	<p>Persiapan bahan untuk dilaminasi</p>
	<p>Proses laminasi kayu menggunakan cetakan/mal.</p>

		
		<p>Proses laminasi kayu menggunakan cetakan/mal.</p>
	<p>Proses laminasi yang membentuk pola melingkar</p>	
		<p>Prose laminasi menggunakan cetakan/mal</p>



Proses laminasi kayu untuk membentuk ragam hias geometris *chevron*



Penyerutan kayu agar teksturnya menjadi rata.



Hasil laminasi kayu



Proses perataan sisi yang akan dilaminasi (untuk membuat nampan)



Proses perataan kayu yang akan dilaminasi (untuk membuat *artwall*)



Hasil perataan bagian kayu yang akan dilaminasi.



Proses laminasi kayu menjadi satu bagian.





Proses *trimming* kayu untuk membuat laminasi melengkung (untuk membuat *artwall*).



Beberapa hasil proses laminasi kayu yang sudah digabungkan dan membentuk ragam hias *chevron*.

Setelah kayu dilaminasi, peneliti kemudian melakukan produksi karya, yakni membuat produk interior seperti *artwall*, nampan, *casing wireless speaker*, *coffee table*, *vas*, dan *table lamp*. Diawali dengan membentuk kayu yang sudah dilaminasi sesuai dengan gambar kerja desain produk yang sudah dibuat. Setelah dibentuk, dilakukan penghalusan detail-detail tiap sisinya, termasuk juga sudut tajamnya dibuat sedikit lengkung. Kemudian untuk *coffee table*, diterapkan *inlay* kayu solid agar menambah sambungan menjadi lebih kuat dan terlihat lebih estetik. Estetik di sini maksudnya yaitu adanya aksentuasi sebagai anomali material lain selain kayu laminasi. Dalam membuat *coffee table*, kayu laminasi hanya diterapkan pada *top table*-nya saja. Berikut tahapan dan dokumentasi dari proses produksinya.

Tabel 4 Proses Pembentukan dan Perakitan

Gambar	Keterangan
	<p>Proses pembentukan kayu laminasi sesuai dengan gambar kerja</p>
	<p>Proses inlay kayu untuk menambah nilai keindahan dan kekuatan pada sambungan.</p>



Proses perakitan menjadi satu produk (karya) interior yang utuh.



Proses pemasangan vinir kayu

Produk Kriya Interior sebagai Hasil Eksplorasi

Kriya sebagai karya seni terapan yang menekankan pada keterampilan tangan (*craftmanship*), dan berorientasi pada fungsi praktis serta keindahan ornamen saja. Seperti yang dikatakan oleh Widagdo (1999) bahwa kriya juga merupakan karya desain karena dibuat bukan hanya untuk memenuhi kebutuhan estetis saja, melainkan juga memiliki tujuan pragmatis dan memiliki manfaat praktis. Oleh karena itu, seni kriya sangat erat kaitannya dengan produk desain terapan seperti desain interior dan fashion.

Pada eksplorasi karya seni kriya yang dilakukan, peneliti mencoba menerapkan metode teknis kriya (*craftmanship*) dengan metode perancangan desain yang mengacu pada Vijay Kumar (2016). Sebagai karya produk yang bersifat fungsional, kriya juga merupakan pencapaian optimum dari berpadunya unsur-unsur antara: kegunaan; material; proses; ergonomik; lingkungan; gaya hidup; dan ekonomi. Sehingga dalam membuat karya kriya, fungsi saja tidak cukup, melainkan ada nilai-nilai lain yang hadir. Peneliti mencoba bereksperimen secara teknik dan bereksplorasi berdasar pada ide inspirasi yang diusung, serta menerapkannya pada produk interior seperti *artwall*, nampan, *casing wireless speaker*, *coffee table*, *vas*, dan *table lamp*. Berikut produk kriya yang dihasilkan:

Tabel 5 Hasil Eksplorasi dalam Bentuk Produk Interior

	Hasil karya produk kriya untuk hiasan dinding (<i>artwall</i>).
	Hasil karya meja kop (<i>coffee table</i>).

			<p>Hasil karya nampan.</p>
			<p>Hasil karya vas bunga.</p>
			<p>Hasil karya lampu hias.</p>
			<p>Hasil karya <i>casing wireless speaker</i>.</p>

Produk yang diciptakan ini menggunakan material lokal yang dieksplorasi dengan bentuk desain yang dapat diterima oleh masyarakat global. Teknik dan komposisi yang diterapkan juga menggunakan metode desain yang dapat mendukung produk kriya ini tidak hanya bernilai fungsional, melainkan juga estetis. Nilai estetis di sini yaitu desain yang mengkomposisikan atau mengorganisasikan unsur-unsur pembentuknya (menggunakan prinsip desain: *unity*, *rhythm*, *proporsi*, *balance*, aksentuasi), serta mencoba mengaitkannya dengan permasalahan sosial seperti lingkungan, gaya hidup dan ekonomi. Peneliti mencoba bereksplorasi secara kreatif dengan

mempertajam kemampuan untuk selalu mampu beradaptasi dan mencari bentuk-bentuk baru. Upaya ini dilakukan agar produk ini mendapat posisi di arena industri global.

Simpulan

Teknik bending dan laminasi adalah sebuah teknik yang sering digunakan dalam melengkungkan kayu, dalam hal ini biasanya kayu yang digunakan dalam ukuran besar dan merupakan kayu lapis. Melalui pendekatan material dan ukuran yang berbeda, penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif pengerjaan teknik bending dan laminasi didalam pengolahan material kayu strip berupa kayu solid dengan ukuran yang terbatas. Sehingga antara penggunaan teknik dan material dapat tepat guna.

Hasil eksperimen berupa karya membuktikan bahwa pengolahan kayu strip dengan cara yang tepat dan benar dapat menghasilkan produk produk kayu yang mempunyai nilai estetis. Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan bagi pembuat produk kayu khususnya dalam teknik pelengkungan dan pengeleman kayu. Metode eksperimen dan eksplorasi berbasis pada pendekatan desain ini dilakukan agar karya produk yang dihasilkan mampu beradaptasi dengan segala bentuk keterbaruan, sehingga mampu mendapatkan posisi di arena industri global.

Daftar Referensi

- Kumar, Vijay. *101 Metode Desain*. Diterjemahkan oleh: Irene Christin. Jakarta: Penerbit PT Alex Media Komputindo Kelompok Gramedia, (2016).
- Papanek, Victor. *Design for The Real World*. London: Granada Publishing Limited, (1974).
- Feldman, Edmund Burke. *Art as Image and Idea*. New Jersey: Prentice Hall, Inc, (1967).
- Widagdo. "Pengembangan Desain bagi Peningkatan Kriya", dalam *Makalah Seminar Konferensi Tahun Kriya dan Rekayasa ITB*. Bandung: Penerbit IT, (1999).