

***Urup Lamp: Wood Table Lamp* Berbahan Dasar Kayu Limbah Produksi dengan Falsafah Hidup Orang Jawa**

Ellysa N. Halim¹, Clarissa Stefanni², Kevin Dwiputra³

Universitas Kristen Petra, Surabaya^{1}*
Ellysanovhalim@gmail.com

Abstrak

Laporan penciptaan produk interior yang berjudul *Urup Lamp: Wood Table Lamp* Berbahan Dasar Kayu Limbah Produksi dengan Falsafah Hidup Orang Jawa, bertujuan untuk mengolah limbah kayu dan menjadikannya sebuah produk interior yang memiliki nilai jual lebih. Metode yang digunakan dalam merancang *Urup Lamp* ini merupakan metode *design thinking* Bryan Lawson (1980) yang meliputi tahapan-tahapan antara lain tahap *assimilation*, tahap *general study*, tahap *development*, dan tahap *communication*. Limbah kayu yang digunakan dalam perancangan *Urup Lamp* adalah limbah kayu jati. Berbekal limbah kayu, penciptaan produk *Urup Lamp* ini mengambil falsafah hidup orang Jawa yaitu "*Urip iku kudu urup*" yang kemudian ditransformasi ke dalam bentuk segitiga. Pemilihan produk lampu sebagai aplikasi metode pengolahan limbah kayu dipilih karena fungsi lampu sebagai sumber cahaya buatan yang merupakan salah satu elemen penting untuk meningkatkan dan mempertegas estetika dalam perencanaan sebuah ruang.

Kata kunci: Produk interior lampu, Kayu limbah produksi, Falsafah hidup orang Jawa

1. Pendahuluan

Indonesia merupakan salah satu negara yang mempunyai keanekaragaman budaya yang sangat menarik dan unik. Dalam era modernisasi sekarang ini, tidak sedikit penduduk Indonesia yang menganut budaya asing dan melupakan budaya sendiri. Perkembangan teknologi dan masuknya budaya barat ke Indonesia, tanpa disadari secara perlahan telah menghancurkan kebudayaan daerah. Budaya Indonesia secara perlahan mulai punah, berbagai budaya barat yang menghantarkan kita untuk hidup modern yang meninggalkan segala hal yang tradisional, hal ini memicu orang bersifat antara lain sebagai sikap individualis dan materialistis.

Berkurangnya nilai budaya dalam diri hendaknya perlu perhatian khusus untuk menjaga segala budaya yang kita miliki. Jawa sebagai salah satu pulau Indonesia juga merupakan daerah asal penulis sehingga penulis ingin mengangkat nilai-nilai falsafah Jawa ke dalam desain sebagai dasar inovasi agar budaya Indonesia bisa dikenal lebih luas oleh masyarakat internasional.

Banyaknya jenis kayu yang berkembang di Pulau Jawa khususnya, banyak memberikan pengaruh besar terhadap industri-industri

perkayuan, baik industri besar, menengah, maupun industri perumahan. Perkembangan industri-industri tersebut selain berdampak pada kemajuan penghasilan negara, juga berdampak negatif yaitu semakin banyak juga kayu yang dibutuhkan, sehingga menghasilkan limbah kayu yang terbuang. Berdasarkan permasalahan diatas perlu dipikirkan solusi untuk mengatasi persoalan limbah kayu tersebut, dengan memanfaatkannya menjadi produk yang bernilai fungsi dan jual seperti lampu meja (*table lamp*). Hal ini menjadi tantangan bagi penulis untuk menggabungkan antara nilai-nilai falsafah Jawa sebagai sentuhan budaya dan pemanfaatan limbah kayu menjadi produk lampu meja yang juga bisa menjaga eksistensi budaya Indonesia.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian dengan melakukan beberapa eksperimen yang menggunakan metode *Design Thinking* Bryan Lawson (1980)



Gambar 1. Metode Perancangan

2.1 Tahap Assimilation

Assimilation adalah tahap dimana desainer melakukan pengumpulan informasi terhadap permasalahan desain yang ingin diselesaikan.

2.2 Tahap General Study

General Study adalah tahap dimana menganalisa data-data dan masalah yang sudah diteliti pada tahap sebelumnya. Selanjutnya mulai dirancang solusi desain yang akan digunakan sesuai dengan permasalahan yang ada.

2.3 Tahap Development

Development yaitu tahap dimana pengembangan atau penyempurnaan dari satu atau lebih solusi alternative yang telah dibuat pada tahap kedua.

2.4 Tahap Communication

Communication yaitu merupakan tahapan desainer mengkomunikasikan hasil desain yang diberikan.

3. Kajian Pustaka

3.1 Pengertian Limbah

Menurut Zulkifli (2014:15), limbah adalah zat atau bahan yang dihasilkan dari proses suatu produksi, baik industri maupun domestik, yang kehadirannya pada suatu saat tertentu tidak dikehendaki lingkungan karena dapat menurunkan kualitas lingkungan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:828), limbah adalah sisa proses produksi; bahan yang tidak memiliki nilai atau tidak berharga untuk maksud biasa atau utama dalam pembuatan atau pemakaian; barang rusak/cacat dalam proses produksi. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa limbah kayu merupakan zat atau bahan sisa dalam pembuatan atau pemakaian yang dihasilkan dari proses produksi dan berasal dari zat-zat penyusun alam.

3.2 Pengertian Limbah Kayu

Pengertian Limbah Kayu Menurut Margana (2014:4), limbah kayu atau limbah organik adalah limbah yang terdiri dari bahan-bahan penyusun makhluk hidup (tumbuhan dan hewan) yang berasal dari alam. Sedangkan menurut Simarmata (1986) bahwa limbah kayu adalah sisa-sisa kayu atau bagian kayu yang dianggap tidak bernilai ekonomi lagi dalam proses tertentu, pada waktu tertentu dan tempat tertentu yang mungkin masih dimanfaatkan

pada proses dan waktu yang berbeda. Limbah kayu yang masih dapat diolah tergolong limbah yang ekonomis.

3.3 Jenis-Jenis Limbah Kayu

Pertama, limbah kayu yang berasal dari daerah pembukaan lahan untuk pertanian dan perkebunan, antara lain berupa kayu yang tidak terbakar, akar, tunggak, dahan dan ranting. Kedua, limbah kayu yang berasal dari daerah penebangan pada areal HPH dan IPK, antara lain potongan kayu dengan berbagai bentuk dan ukuran, tunggak, kulit, ranting pohon yang berdiameter kecil dan tajuk dari pohon yang ditebang. Ketiga, limbah dari proses industri kayu lapis dan penggergajian berupa serbuk kayu, potongan pinggir, serbuk pengamplasan, *log end* (hati kayu) dan *veneer* (lembaran triplek).

Simarmata (1986) membedakan limbah kayu menjadi dua golongan, yaitu 1) limbah kayu yang terjadi pada kegiatan eksploitasi hutan berupa pohon yang ditebang, terdiri dari batang sampai bebas cabang, tunggak dan bagian di atas cabang pertama. 2) limbah kayu yang berasal dari industri pengolahan kayu, antara lain berupa lembaran *veneer* rusak, *log end* kayu penghara yang tidak berkualitas, sisa kupasan, potongan *log*, potongan lembaran *veneer*, serbuk gergajian, serbuk pengamplasan, sabetan potongan ujung dari kayu gergajian dan kulit.

3.4 Pengolahan Limbah

Ada beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk mengolah limbah, tiga (3R) prinsip yang dapat digunakan dalam menangani masalah limbah antara lain sebagai berikut :

- a. *Reduce* (mengurangi) yakni upayakan meminimalisir barang atau material yang kita pergunakan.
- b. *Reuse* (menggunakan kembali) yakni pilihlah barang yang bisa dipakai kembali, hindari pemakaian barang yang sekali pakai (*disposable*).
- c. *Recycle* (mendaur ulang) yaitu barang yang sudah tidak berguna lagi bisa didaur ulang sehingga bermanfaat serta memiliki nilai tambah. Tidak semua barang bisa didaur ulang, namun saat ini sudah banyak industri formal dan industri rumah tangga yang memanfaatkan sampah menjadi barang yang bermanfaat dan memiliki nilai ekonomis. Selain itu menggunakan barang-barang yang lebih ramah

lingkungan, misalnya mengganti kantong kresek dengan keranjang bila berbelanja, dan menghindari penggunaan *styrofoam* karena kedua bahan ini tidak bisa terdegradasi secara alami (Zulkifli, 2014).

3.5 LED

Perkembangan teknologi lampu yang pesat telah mengantar penciptaan jenis lampu baru, yaitu LED (*Light Emitting Diode*). Lampu LED memiliki usia yang sangat panjang, mencapai 100.000 jam, dengan konsumsi daya listrik yang sangat kecil. Kelemahan LED adalah intensitas cahaya yang dihasilkan lebih kecil jika dibandingkan dengan jenis sumber cahaya lainnya. Lampu LED sangat menunjang desain pencahayaan karena memiliki variasi warna, yaitu putih dingin (*cool white*), kekuningan, merah, hijau, dan biru. Variasi warna ini memungkinkan penciptaan suasana ruang maupun objek yang senantiasa berubah (*color changing*) dengan memainkan warna – warna yang berbeda pada waktu – waktu tertentu. Warna – warna tersebut juga dapat digunakan sebagai elemen pengarah pada jalur sirkulasi maupun sebagai penanda ruang – ruang fungsional. (Saputro, 2013)

3.6 Falsafah Jawa

Falsafah Jawa sarat dengan nilai-nilai karakter. Nilai-nilai karakter dalam pemikiran orang Jawa sebenarnya tidak kalah hebatnya dengan pemikiran tokoh pendidikan karakter dari luar negeri, namun kenyataannya kita bangsa Indonesia merasa malu untuk menggali khasanah budaya bangsa sendiri. Mengkaji budaya Jawa ibarat memasuki hutan simbol yang rimbun (alas gung liwang liwung) yang penuh dengan belantara dan pepohonan. Terdapat tantangan, keunikan dan daya tarik yang luar biasa. Tanpa kita sadari filosofi dalam budaya Jawa banyak yang masih memiliki denyut aktualitas, tidak semua falsafah hidup Jawa telah usang, melalui reaktualisasi akan semakin ada kejelasan makna dan aktualisasi budaya inilah yang tampaknya sedang ditunggu kita semua.

Budaya lokal sungguh menarik untuk diteliti dikarenakan budaya lokal memiliki karakteristik yang efektif untuk menyelesaikan berbagai persoalan dan menjaga harmoni kehidupan dalam masyarakat. (Roqib, 2015:5). Terlebih lagi budaya Jawa yang terdapat dalam buku pitutur luhur budaya Jawa mengandung

ajaran unggah-ungguh atau tata krama yang detail dalam segala perilaku.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Tahap *Assimilation*

4.1.1 Rumusan Masalah

Pemahaman akan isu-isu tentang kurangnya perhatian masyarakat akan budaya dan limbah yang masih berpotensi menjadi bentuk baru untuk memunculkan rumusan-rumusan masalah guna diangkat sebagai karya perancangan produk lampu yang mengangkat nilai budaya dengan pemanfaatan limbah kayu sisa produksi.

4.1.2 Kajian Pustaka dan Tipologi

Mencari nilai budaya yang berhubungan dengan produk lampu dan mentransformasi nilai tersebut kedalam bentuk baru, kemudian mencari tipologi dengan bentuk serupa. Dari beberapa tipologi, penulis menemukan kesamaan pemanfaatan limbah kayu sisa produksi sehingga penulis membuat inovasi produk dengan mengangkat falsafah hidup orang Jawa.

4.1.3 Survei

Survei ke beberapa tempat yang memiliki limbah kayu sisa produksi untuk mengamati jenis-jenis kayu yang ada dan berpotensi diolah kembali. Selain itu, penulis mengumpulkan data terkait ukuran limbah kayu tersebut guna proses perancangan.

4.2 Tahap *General Study*

4.2.1 *Programming*

Menganalisa dan mendeskripsikan isu tentang kurangnya perhatian masyarakat akan budaya dan limbah dengan penyesuaian di lapangan untuk menentukan solusi yang tepat guna dikembangkan dalam proses perancangan.

4.2.2 Konsep Perancangan

4.2.2.1 Konsep Desain

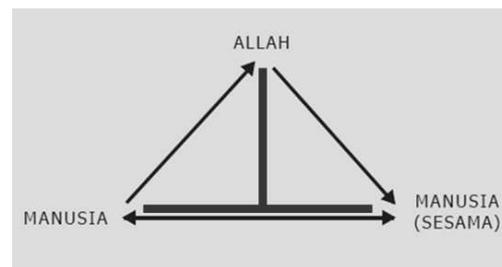
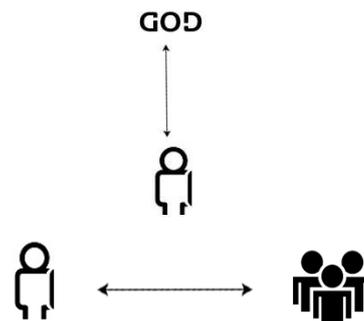
"*Urip iku kudu urup*", itu adalah salah satu falsafah Jawa yang memiliki arti "hidup itu harus menyala". *Urup*/menyala bisa diinterpretasikan sebagai sesuatu yang mencolok, memberikan yang terbaik, harus berguna, serta memancarkan energi positif baik dalam hidup berhubungan dengan makhluk hidup lain (dimensi horizontal) maupun dengan sang Maha Pencipta (dimensi vertikal) sehingga hidup manusia menjadi harmonis dan seimbang. Nilai-nilai falsafah inilah yang

menjadi konsep penulis saat menciptakan dan menerapkan desain ke dalam *table lamp*. Dengan penggunaan material ramah lingkungan yang dapat dikembangkan sehingga dapat menjadi potensi lokal untuk mengangkat pelestarian lingkungan di zaman modern.

4.2.2.2 Konsep Bentuk

Interpretasi hubungan yang seimbang dan harmonis antara sesama manusia (dimensi horizontal) dan Allah (dimensi vertikal), maka tercipta bentuk yang kokoh dan kompak yaitu segitiga. Nilai falsafah "mencolok" dan "memancarkan energi positif" dicerminkan melalui bentuk variasi segitiga yaitu segitiga tidak sama sisi. Komposisi bentuk mengangkat kesan dinamis sehingga mencerminkan nilai falsafah Jawa tersebut.

Bentuk dari rangka *table lamp* ini mengikuti bentuk kap lampunya yaitu segitiga tidak sama sisi sehingga terlihat *unity* secara keseluruhan desain.



Gambar 2. Ilustrasi Konsep Bentuk

4.2.2.3 Konsep Material dan Bahan

Material ramah lingkungan yang digunakan adalah material yang memanfaatkan limbah sisa produksi dengan jumlah melimpah dan mudah ditemui di sekitarnya, dalam desain ini adalah industri kayu di Jawa terutama di Kota Surabaya. Limbah sisa produksi kayu yaitu kayu sisa masih termasuk dalam tingkat yang baik untuk digunakan kembali, dan dapat mengurangi limbah yang ada menjadi produk dengan nilai jual lebih tinggi.

a. Kayu Limbah Produksi

Kayu limbah berbentuk multipleks sisa hasil pemotongan saat produksi. Ketebalan multipleks ini sekitar 0,8 sampai 1 cm dan memiliki bidang yang ujung-ujungnya runcing tidak beraturan hasil dari pemotongan sehingga mudah untuk mengkomposisikannya menjadi material kap lampu yang dinamis.



Gambar 3. Kayu Limbah Produksi

b. Pipa Besi

Material ini digunakan karena sifatnya yang kuat tetapi ringan untuk konstruksi rangka lampu sehingga aman dan tidak mudah rusak saat pemakaian. Diameter pipa untuk rangka kap lampu adalah 1 cm sedangkan pipa untuk penyangga antara kap dan alas lampu berdiameter 2 cm.



Gambar 4. Macam-Macam Pipa Besi

4.2.2.4 Konsep Konstruksi

Table lamp ini terdiri dari 3 bagian yaitu kap lampu, rangka dan alas. Kap lampu terdiri dari potongan multipleks sisa berbentuk segitiga tidak sama sisi dengan sambungan antar multipleks menggunakan paku tembak sehingga menghasilkan sudut tekukan yang dinamis. Rangka menggunakan pipa besi kemudian dipotong sesuai ukuran yang sudah didesain kemudian *joint* antar pipa menggunakan alat las sehingga melekat dengan kuat. Alas menggunakan multipleks sisa yang dikomposisikan berbentuk massa limas dengan sambungan antar sudutnya menggunakan paku tembak dan lem kayu. Kap lampu dan rangka

disatukan menggunakan lem kayu dan mur sehingga kuat.

4.2.2.5 Konsep Warna dan *Finishing*

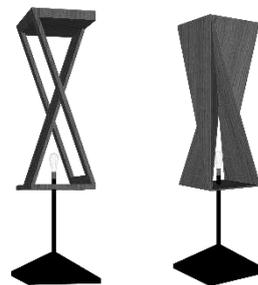
Nilai falsafah dan ramah lingkungan juga diimplementasikan dari warna multipleks yang dibiarkan natural dan mencerminkan *modesty* serta *finishing* multipleks menggunakan politur *water based* yang tidak beracun. *Finishing* pipa besi di bagian rangka menggunakan *powder coating* warna hitam agar warna kayu pada kap lampu kontras dan menjadi titik perhatian.

4.2.2.6 Konsep Ukuran

Produk ini hanya memiliki 1 ukuran yakni 16,5 cm x 15,5 cm x 53,5 cm. Namun, produk ini dapat dilepas pada bagian kap lampu dan rangka lampunya sehingga memudahkan dalam proses *maintenance* dari lampunya sendiri.

4.2.3 Skematik Desain

Proses perancangan *table lamp* ini melalui sketsa dan pembuatan 3D *modelling SketchUp* sehingga bisa mendapat gambaran yang lebih jelas akan hasil akhir produk.



Gambar 5. Hasil 3D Modeling SketchUp

4.3 Tahap Development

4.3.1 Pengembangan Skematik Desain

Penyempurnaan dari alternatif desain yang ada dengan pemilihan bentuk atau desain yang lebih dinamis untuk mencerminkan konsep falsafah hidup orang Jawa.

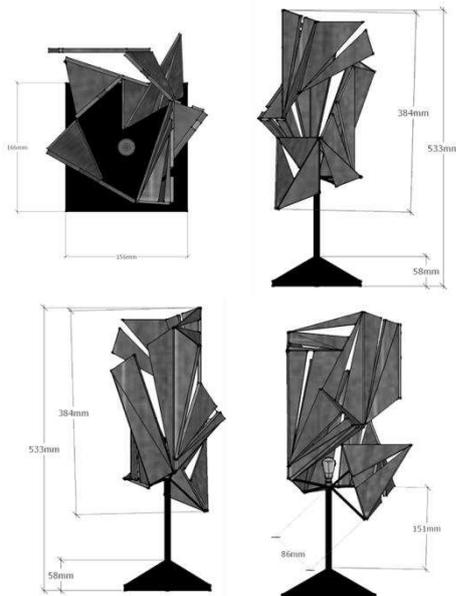


Gambar 6. Hasil 3D Modeling SketchUp

4.4 Tahap Communication

4.4.1 Desain Akhir

Sesuai dengan konsep dari produk ini yaitu "urip iku kudu urup", *table lamp* yang dihasilkan *unity* antara nilai-nilai falsafah Jawa yang tersirat dari material, warna, komposisi bentuk, dan bentuk pendaran cahayanya. Selain itu juga didukung dengan pemilihan material yang ramah lingkungan menjadi nilai tambah tersendiri dari produk ini.

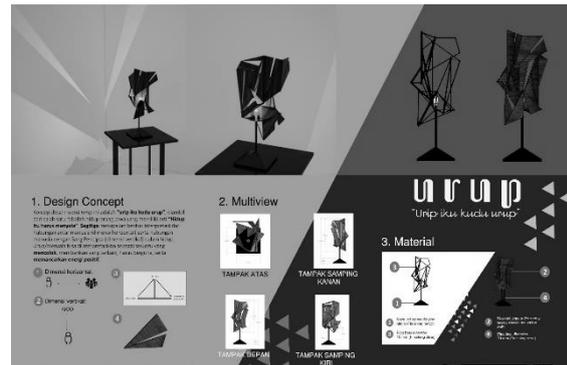


Gambar 7. Multiview Urup Lamp



Gambar 8. Hasil Rendering Urup Lamp

4.4.2 Implementasi



Gambar 9. Presentation Board Urup Lamp

5. Kesimpulan dan Saran

Urup Lamp merupakan sebuah lampu yang menggabungkan antara unsur pengolahan limbah kayu dengan falsafah Jawa "urip iku kudu urup". Hal ini membuktikan bahwa limbah kayu dapat diolah kembali menjadi sebuah produk kreatif dengan nilai jual yang lebih tinggi. Selain itu, dengan mengangkat falsafah Jawa maka penulis berharap masyarakat dapat melestarikan dan memperluas pengenalan kebudayaan lokal.

6. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang sudah membantu dalam perancangan ini, yaitu: Adi Santosa dan Grace Mulyono sebagai pemberi masukan produk desain; dan Yusita Kusumarini sebagai pembimbing dalam penyelesaian makalah ini.

7. Daftar Pustaka

- Abednego, Stanley, David Pramudita. (2017). *ANBOTTLE: Lampu Dekoratif dari Bahan Limbah Kayu dan Botol*. Seminar Nasional Seni dan Desain : "Membangun Tradisi Inovasi Melalui Riset Berbasis Praktik Seni dan Desain" FBS Unesa: 264-271.
- Marliani, Novi. (2014). *Pemanfaatan Limbah Rumah Tangga (Sampah Anorganik) Sebagai Bentuk Implementasi Dari Pendidikan Lingkungan Hidup*. Jurnal Formatif 4(2): 124-132.
- Priambada, Kevin Didenta Bima. (2017). *Pemanfaatan Limbah Kayu Palet dalam Penciptaan Hiasan Terrarium*. Tugas Akhir Karya Seni: 15-18.

- Susanto, Hermawan. (2017). *Pemanfaatan Limbah Kayu Sebagai Bahan Penciptaan Jam Lampu Dinding Dengan Motif Hias Klasik Jawa Dan Bali*. Jurnal Pendidikan Seni Kerajinan, Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta. Vol. 6, No. 6: 548.
- Widodo, Arif, Sa'dun Akbar, Sujito. (2017). *Analisis Nilai-Nilai Falsafah Jawa Dalam Buku Pitutur Luhur Budaya Jawa Karya Gunawan Sumodiningrat Sebagai Sumber Belajar Pada Pembelajaran Ips*. Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI) Volume 11 No 2: 156-158.