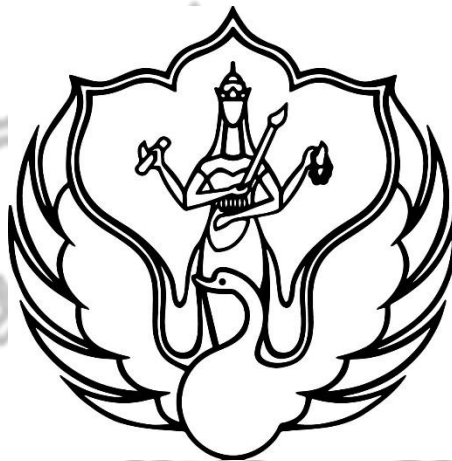


***SUSTAINABLE KAYU BONGKARAN RUMAH
LAWASAN SEBAGAI BASIS PEMBUATAN BANGKU
PANJANG CO-WORKING SPACE JURUSAN KRIYA***

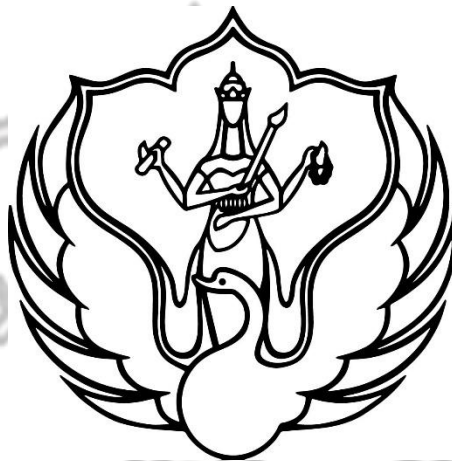


PENCIPTAAN

**Dimas Pratama
NIM 2112275022**

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

***SUSTAINABLE KAYU BONGKARAN RUMAH
LAWASAN SEBAGAI BASIS PEMBUATAN BANGKU
PANJANG CO-WORKING SPACE JURUSAN KRIYA***



PENCIPTAAN

oleh:

Dimas Pratama

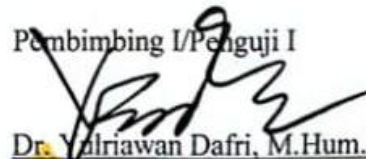
NIM 2112275022

**Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Instiut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 Dalam Bidang Kriya
2025**

Tugas Akhir Berjudul:

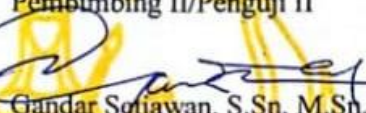
Sustainable Kayu Bongkaran Rumah Lawasan Sebagai Basis Pembuatan Bangku Panjang Co-Working Space Jurusan Kriya diajukan oleh Dimas Pratama, NIM 2112275022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90211**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji I


Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum.

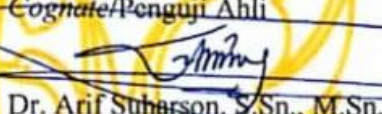
NIP. 19620729 199002 1 001/NIDN. 0029076211

Pembimbing II/Penguji II


Gandar Sotriawan, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19891213 201902 1 015/NIDN. 0013128905

Cognate/Penguji Ahli


Dr. Arif Suharsan, S.Sn., M.Sn.

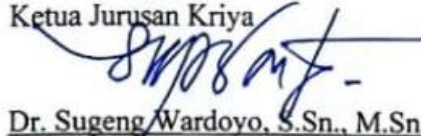
NIP. 19750622 200312 1 003/NIDN. 0022067501

Koordinator Prodi S-1 Kriya


Dr. Akhmad Nizam, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720828 200003 1 006/NIDN. 0028087208

Ketua Jurusan Kriya


Dr. Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19751019 200212 1 003/NIDN. 0019107504

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001/NIDN. 0019107005

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Karya Tugas Akhir ini untuk Kedua Orang tuaku tercinta yang tak pernah lelah memberi doa, dukungan, dan ketulusan tanpa batas.

MOTTO

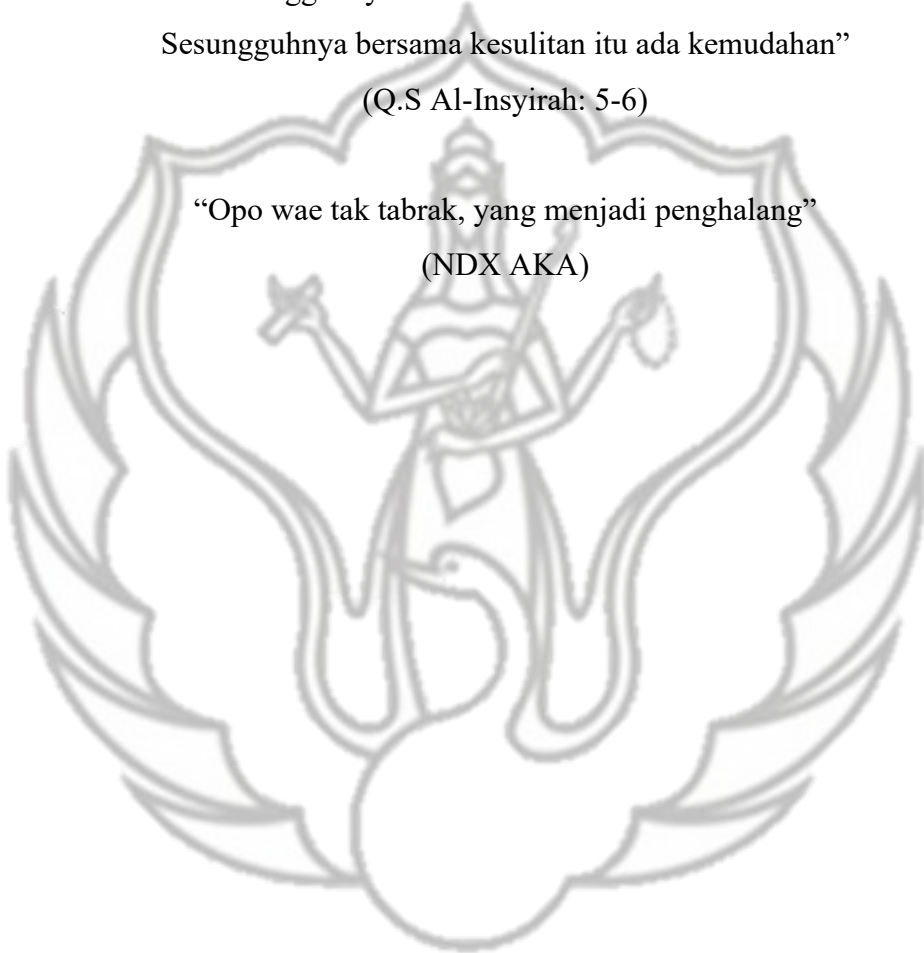
“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.

Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah: 5-6)

“Opo wae tak tabrak, yang menjadi penghalang”

(NDX AKA)

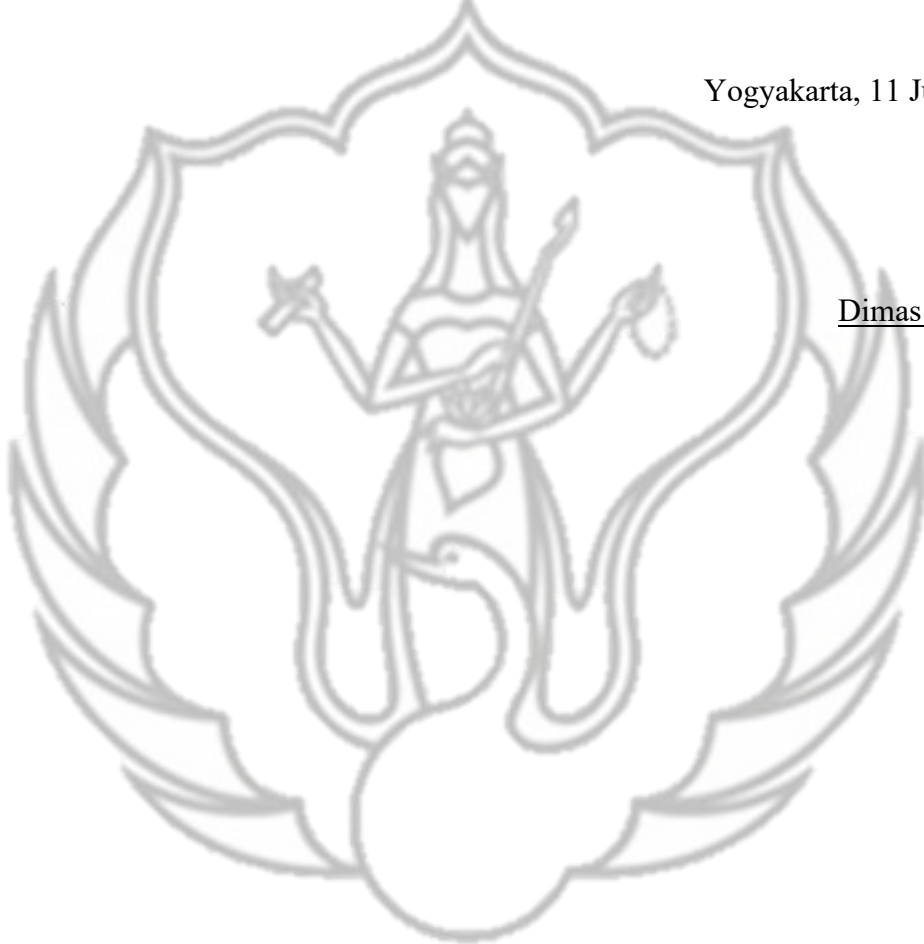


PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 11 Juni 2025

Dimas Pratama



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun sebagai dokumentasi proses penciptaan karya bangku *co-working space* berbahan kayu bongkaran rumah lawasan, yang merupakan bagian dari pemenuhan persyaratan akademik. Program Studi S-1 Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa proses penciptaan karya ini tidak akan terwujud tanpa dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Allah SWT
2. Dr. Irawandi, S.Sn., M.Sn., Rektor Intitut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn., Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dra., Dwita Anja Asmara, M.Sn., Dosen Wali Yang Telah Mengarahkan Selama Masa Perkulihan Di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. Yulriawan Dafri, M. Hum., Dosen pembimbing I Tugas Akhir yang telah membimbing dan memberi arahan dalam proses penciptaan Tugas Akhir ini.
7. Gandar Setiawan, S.Sn., M.Sn., Dosen pembimbing II Tugas Akhir yang telah membimbing dan memberi arahan dalam proses penciptaan Tugas Akhir ini.
8. Dr. Arif Suharsono, S.Sn., M.Sn., *Cognate* tugas akhir yg telah membrikan saran dan masukan pada tulisan dan karya.
9. Bapak atau ibu dosen khususnya Jurusan Kriya di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna.

10. Seluruh staf karyawan Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Seluruh staf karyawan perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membantu memberikan informasi.
12. Bapak, ibu, simbah, adik dan keluarga besar tersayang yang telah memberikan doa dan dukungan.
13. Pakde H. Suyamto, S.Pd dan bude Hj. Surati, yang telah memberikan tempat tinggal selama kuliah di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
14. Mas Sukarno, Lek Deni Riyanto, Deden, Mas Deni Angoro, Mas Haris, Mas Jono, Candra, Mas Dedi, Mbak Tanti, Bintang, Pak Utin, Riski Aljun, Yoga Gilang, Bintang Langit, Anggit, Zenada, Mujahidin, Awang, Banu, Jadik, Aldio yang telah banyak membantu dan memberi pelajaran dalam pembuatan karya.
15. Seluruh teman-teman dan sahabatku yang telah membantu dalam pembuatan Tugas Akhir ini yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.
16. Seluruh teman-teman seperjuangan mahasiswa Jurusan Kriya Institut Seni Indonesia Yogyakarta angkatan 2021.

Semoga bantuan yang diberikan, baik berupa bimbingan, saran, dan sebagainya semoga mendapat balasan dari Allah SWT. Akhir kata penulis ucapkan semoga tulisan ini bermanfaat bagi perkembangan wawasan, ilmu pengetahuan, khususnya di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

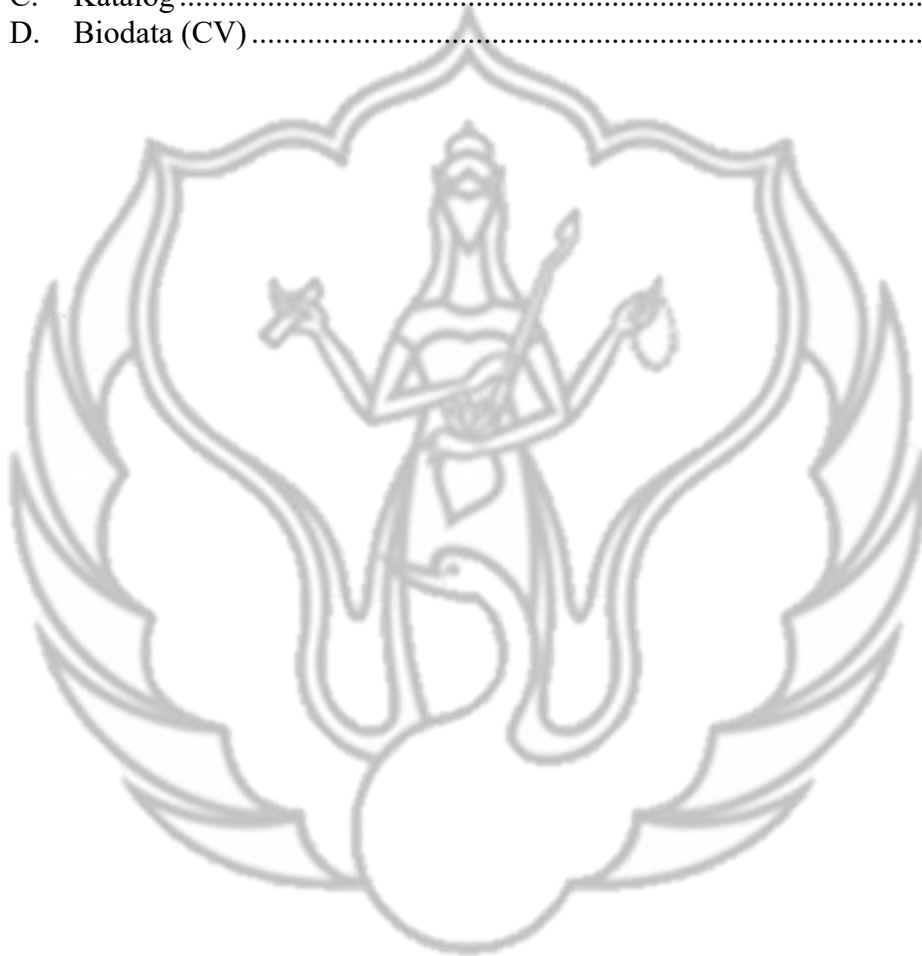
Penulis

Dimas Pratama

DAFTAR ISI

PERSEMBAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	4
1. Metode Pendekatan	4
2. Metode Penciptaan	6
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	10
A. Sumber Penciptaan.....	10
1. Kayu Bongkaran Rumah Lawasan.....	11
2. <i>Co-Working Space</i>	12
3. Teknik Laminasi Kayu.....	13
B. Landasan Teori.....	14
BAB III PROSES PENCIPTAAN	17
A. Data Acuan.....	17
1. Sisa Limbah Kayu Bongkaran Rumah Lawasan.....	17
2. <i>Co- Working Space</i>	19
3. Teknik Laminasi Kayu.....	20
B. Analisis Data Acuan.....	20
C. Rancangan Karya	22
1. Sketsa Alternatif.....	22
2. Sketsa Terpilih	24
3. Desain.....	25
D. Proses Perwujudan	26
1. Alat dan Bahan.....	26
2. Teknik Pengerjaan.....	37
3. Tahap Perwujudan.....	38
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	69
1. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 1	69
2. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 2	70
3. Total biaya pembuatan karya	71
BAB IV TINJAUAN KARYA	72
B. Tinjauan Khusus	74

BAB V PENUTUP.....	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80
WEBTOGRAFI	82
LAMPIRAN.....	83
A. Poster.....	83
B. Suasana Pameran.....	84
C. Katalog	85
D. Biodata (CV)	88



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kayu bongkaran rumah lawasan	11
Gambar 2. 2 <i>Co-working space</i>	12
Gambar 2. 3 Teknik laminasi kayu	13
Gambar 3. 1 Pembongkaran rumah lawasan.....	17
Gambar 3. 2 Sisa limbah kayu bongkaran rumah lawasan	18
Gambar 3. 3 Sisa limbah kayu bongkaran rumah lawasan	18
Gambar 3. 4 <i>Co-working Space</i>	19
Gambar 3. 5 <i>Co-Working Space</i>	19
Gambar 3. 6 Laminasi Kayu	20
Gambar 3. 9 Sketsa 3	23
Gambar 3. 10 Sketsa 4	23
Gambar 3. 11 Sketsa terpilih.....	24
Gambar 3. 12 Sketsa terpilih.....	24
Gambar 3. 13 Proses pendesainan.....	39
Gambar 3. 14 Proses pemilihan bahan.....	40
Gambar 3. 15 Proses pemilihan bahan.....	40
Gambar 3. 16 Proses pencucian kayu	41
Gambar 3. 17 Hasil pencucian kayu	41
Gambar 3. 18 Proses pembelahan dan pemotongan kayu.....	42
Gambar 3. 19 Hasil pembelahan kayu	42
Gambar 3. 20 Hasil pemotongan kayu	43
Gambar 3. 21 Proses pemasahan kayu	43
Gambar 3. 22 Hasil pemasahan kayu	44
Gambar 3. 23 Proses pembuatan garis tanon	44
Gambar 3. 24 Hasil pembuatan pola purus	45
Gambar 3. 25 Proses pembuatan garis lubang mortise (bajang).....	45
Gambar 3. 26 Proses pembuatan lubang <i>mortise</i> (bajang).....	46
Gambar 3. 27 Hasil pembuatan lubang <i>mortise</i> (bajang).....	46
Gambar 3. 28 Proses pembuatan <i>tanon</i> (purus)	47
Gambar 3. 29 Hasil pembuatan <i>tanon</i> (purus)	47
Gambar 3. 30 Proses perakitan kerangka	48
Gambar 3. 31 Proses pengeboran <i>mortise and tanon</i> (bajang dan purus) kerangka	48
Gambar 3. 32 Hasil pengeboran <i>mortise and tanon</i> (bajang dan purus) kerangka.....	49
Gambar 3. 33 Proses pemberian <i>dowel</i>	49
Gambar 3. 34 Hasil kerangka setengah jadi.....	50
Gambar 3. 35 Hasil kerangka jadi.....	50
Gambar 3. 36 Proses pembuatan panel laminasi.....	51

Gambar 3. 37 Hasil jadi panel laminasi	51
Gambar 3. 38 Proses pemotongan panel laminasi	52
Gambar 3. 39 Proses pemotongan panel laminasi	52
Gambar 3. 40 Hasil pemotongan panel laminasi	53
Gambar 3. 41 Pemasahan panel laminasi.....	53
Gambar 3. 42 Hasil pemasahan.....	54
Gambar 3. 43 Proses pendempulan panel laminasi.....	54
Gambar 3. 44 Hasil pendempulan.....	55
Gambar 3. 45 Proses pengamplasan panel	55
Gambar 3. 46 Hasil pengamplasan	56
Gambar 3. 47 Proses pemasangan kerangka	56
Gambar 3. 48 Hasil pemasangan panel	57
Gambar 3. 49 Hasil pemasangan panel	57
Gambar 3. 50 Proses pemasangan triplek	58
Gambar 3. 51 Proses pemasangan triplek	58
Gambar 3. 52 Hasil pemasangan triplek	59
Gambar 3. 53 Proses pemotongan papan	59
Gambar 3. 54 Proses pembelahan papan	60
Gambar 3. 55 Hasil pembelahan	60
Gambar 3. 56 Proses pemasahan papan	61
Gambar 3. 56 Proses pemasahan papan	61
Gambar 3. 56 Proses pemasahan papan	61
Gambar 3. 57 Hasil pemasahan.....	61
Gambar 3. 58 Proses pemasangan papan	62
Gambar 3. 59 Hasil pemasangan papan	62
Gambar 3. 60 Proses pembuatan kerangka pintu	63
Gambar 3. 61 Hasil pembuatan pintu.....	63
Gambar 3. 62 Proses pemasangan daun pintu.....	64
Gambar 3. 63 Proses pengamplasan	64
Gambar 3. 64 Pemasangan paku plastik	65
Gambar 3. 65 Pemotongan Busa.....	65
Gambar 3. 66 Hasil setelah dipotong	66
Gambar 3. 67 Proses Penjahitan.....	66
Gambar 3. 68 Hasil setelah dijahit	67
Gambar 3. 69 Proses finishing	67
Gambar 3. 70 Hasil Finishing	68
Gambar 4. 1 Bangku Panjang.....	74
Gambar 4. 2 Bangku Panjang.....	76

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Alat yang Digunakan dalam Proses Perwujudan	26
Tabel 3. 2 Bahan yang Digunakan dalam Proses Perwujudan.....	32
Tabel 3. 3 Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	69
Tabel 3. 4 Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	70
Tabel 3. 5 Total biaya pembuatan karya	71



INTISARI

Industri kreatif, khususnya pada bidang desain dan kriya, kini semakin dibayangkan pada urgensi untuk mengadopsi prinsip-prinsip berkelanjutan. Kayu, sebagai salah satu bahan alami yang paling umum digunakan dalam pembuatan furnitur, secara historis telah menjadi pilihan utama karena kekuatan dan keindahannya. Fenomena *co-working space* telah mengalami perkembangan yang pesat, merefleksikan pergeseran pola kerja modern dan meningkatnya kebutuhan akan ruang kolaborasi yang fleksibel

Dalam penciptaan kali ini ada beberapa pendekatan yang digunakan. Pertama adalah pendekatan estetika difungsikan untuk melihat nilai keindahan sebuah produk kriya, kemudian pendekatan *Craft Thinking* yang digunakan untuk melihat rangkaian proses penciptaan karya dari awal hingga akhir. *Craft thinking* sangat tepat untuk digunakan dalam proses pembuatan karya kriya. Selain itu konsep sustainable dan ergonomis juga menjadi komponen yang tidak bisa diabaikan dalam rangkaian penciptaan karya ini. Sementara dalam proses penciptaan karya, saya menggunakan metode penciptaan *practice based research* guna melihat hasil akhir yang diciptakan. Metode penciptaan *Practice Based Research* adalah suatu metode penelitian untuk memperoleh suatu pengetahuan baru melalui praktik

Karya seni yang dihasilkan adalah bangku panjang *co-working space jurusan* kriya dengan teknik sambung *tonon mortise* dan teknik laminasi. Karya ini diciptakan karena kepedulian penulis pada isu lingkungan, dengan alternatif teknik sambung *tonon mortise* dan teknik laminasi ini dapat menjadi alternatif pembuatan karya.

Kata kunci: *sustainable, co-working space*

ABSTRACT

The creative industry, particularly in the fields of design and craft, is now increasingly envisioned with the urgency to adopt sustainable principles. Wood, as one of the most commonly used natural materials in furniture making, has historically been a top choice due to its strength and beauty. The phenomenon of co-working spaces has experienced rapid development, reflecting the shift in modern work patterns and the increasing need for flexible collaboration spaces.

In this creation, there are several approaches used. First, the aesthetic approach is used to see the beauty value of a craft product, then the Craft Thinking approach is used to see the series of work creation processes from start to finish. Craft thinking is very appropriate to be used in the process of making craft works. In addition, the concepts of sustainability and economy are also components that cannot be ignored in the creation of this work. While in the process of creating the work, I used the practice-based research creation method to see the final result created. Practice-based research is a research method to gain new knowledge through practice.

The resulting artwork is a long bench co-working space majoring in craft with tonon mortise and lamination techniques. This work was created because of the author's concern for environmental issues, with this alternative tonon mortise grafting technique and lamination technique can be an alternative for making works.

Keywords: *sustainable, co-working space*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Industri kreatif, khususnya pada bidang *desain* dan kriya, kini semakin dihadapkan pada urgensi untuk mengadopsi prinsip-prinsip *sustainable*. Peningkatan signifikan dalam konsumsi sumber daya alam dan akumulasi limbah produksi telah mendorong kesadaran global akan pentingnya implementasi ekonomi *sirkular* dan pemanfaatan *material* daur ulang sebagai solusi. Dalam konteks ini, eksplorasi material alternatif yang ramah lingkungan menjadi sangat relevan, terutama untuk aplikasi *desain interior* dan *furnitur* yang permintaannya terus meningkat di pasar.

Kayu, sebagai salah satu *material* alami yang paling umum digunakan dalam pembuatan *furnitur*, secara *historis* telah menjadi pilihan utama karena kekuatan dan keindahannya. Namun, praktik penebangan pohon yang tidak berkelanjutan telah menimbulkan dampak *ekologis* yang serius, termasuk deforestasi dan hilangnya keanekaragaman hayati yang vital (Forest Watch Indonesia, 2020). Oleh karena itu, pencarian sumber kayu yang lebih bertanggung jawab dan berkelanjutan menjadi sebuah keharusan. Salah satu sumber daya yang memiliki potensi besar namun sering kali terabaikan adalah kayu bongkaran dari rumah-rumah lawas. Pemanfaatan kayu ini tidak hanya menawarkan nilai historis dan estetika yang unik, yang dapat memperkaya karakter produk, tetapi juga merupakan bentuk *upcycling* yang signifikan. Praktik ini secara langsung berkontribusi pada pengurangan kebutuhan akan kayu baru dan meminimalkan volume limbah konstruksi yang masif, sejalan dengan prinsip-prinsip desain berkelanjutan (Braungart & McDonough, 2002).

Fenomena *co-working space* telah mengalami perkembangan pesat, merefleksikan pergeseran pola kerja modern dan meningkatnya kebutuhan akan ruang kolaborasi yang fleksibel dan inspiratif. Desain *interior co-working space* tidak hanya menekankan pada aspek estetika dan fungsional semata, melainkan juga kenyamanan pengguna dan, yang terpenting, pembentukan

identitas ruang yang kuat dan membedakan. Penggunaan *material* daur ulang seperti kayu bongkaran lawasan dapat memberikan nilai tambah yang substansial, menciptakan narasi keberlanjutan yang kuat, serta menghasilkan estetika yang otentik dan unik. Hal ini mampu membedakan *co-working space* tersebut dari lingkungan kerja konvensional. Dalam proyek ini, bangku panjang dipilih sebagai fokus objek karena perannya yang esensial dalam menyediakan tempat duduk di ruang *co-working space*. Selain itu, bangku panjang juga menawarkan keleluasaan untuk eksplorasi desain yang inovatif dengan memanfaatkan karakteristik unik dari *material* daur ulang.

Perubahan gaya hidup masyarakat modern mendorong munculnya kebutuhan akan ruang kerja yang fleksibel dan fungsional. Konsep *co-working space* atau ruang kerja bersama menjadi solusi yang populer karena mampu mengakomodasi kolaborasi, kreativitas, dan produktivitas dalam satu tempat (Spinuzzi, 2012). Sejalan dengan perkembangan ini, desain *interior* dan *furnitur* yang digunakan dalam ruang kerja pun mengalami perubahan terhadap prinsip kesejahteraan dan estetika fungsional. Salah satu pendekatan yang semakin relevan adalah penggunaan *material* daur ulang, seperti kayu pembongkaran rumah lawasan, sebagai alternatif *material* utama dalam pembuatan *furniture*.

Kayu pembongkaran rumah lawasan merupakan *material* yang berasal dari proses pembongkaran bangunan tradisional, seperti rumah joglo, limasan, dan rumah-rumah kolonial. Kayu ini memiliki kualitas struktural yang baik karena umumnya berasal dari kayu keras lokal seperti jati, mahoni, johar, sonokeling yang telah berumur puluhan hingga ratusan tahun. Alih-alih membuang atau dijadikan kayu bakar, pemanfaatan kembali kayu ini dapat memberikan nilai tambah secara estetika maupun ekologis (Putri, 2020). Penggunaan kembali kayu bongkaran juga merupakan bentuk upaya konservasi sumber daya alam dan pengurangan limbah konstruksi, sejalan dengan prinsip pengurangan, penggunaan kembali, daur ulang dalam desain berkelanjutan (Kibert, 2016).

Dalam konteks seni kriya, penggunaan kayu bongkaran tidak hanya menekankan aspek fungsional dan estetika, tetapi juga mengandung nilai

historis dan budaya. Kayu dari rumah-rumah lawas mengandung narasi masa lalu yang memperkaya makna sebuah karya kriya. Melalui pendekatan *sustainable design* (desain berkelanjutan). Kiyawan tidak hanya menciptakan produk yang indah dan ergonomis, tetapi juga turut berkontribusi pada pelestarian lingkungan dan warisan budaya (Fuad, 2018). Oleh karena itu, pemanfaatan kayu bongkaran rumah lawasan sebagai bahan dasar dalam pembuatan bangku ruang kerja menjadi langkah strategis dalam menjawab tantangan desain yang berkelanjutan sekaligus kontekstual dengan identitas lokal.

Bangku sebagai salah satu elemen penting dalam ruang kerja, tidak hanya harus mempertimbangkan aspek kenyamanan dan kekuatan struktural, namun juga harus mampu mewakili nilai estetika dan kenyamanan. Penggunaan kayu bongkaran rumah lawasan dalam desain bangku menciptakan keterhubungan antara fungsi, *material*, sejarah, dan nilai lingkungan. Hal ini sejalan dengan tren *slow design*, yang menekankan pada proses produksi yang sadar lingkungan, penggunaan material lokal, dan produk dengan umur pakai panjang (Walker, 2011). Dalam konteks pendidikan kriya, penciptaan bangku ruang kerja dari kayu pembongkaran rumah lawasan juga dapat menjadi sarana eksplorasi desain yang berbasis pada nilai-nilai lokal dan praktik berkelanjutan.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep penciptaan konsep *sustainable material* dalam pembuatan bangku ruang *co-working space* jurusan kriya?
2. Bagaimana proses penciptaan karya konsep *sustainable material* dalam pembuatan bangku ruang *co-working space* jurusan kriya?
3. Bagaimana hasil karya *sustainable material* dalam pembuatan bangku ruang *co-working space* jurusan kriya?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menjelaskan konsep-konsep keberlanjutan *material* dalam pembuatan bangku ruang *co-working space* jurusan kriya.
- b. Menjelaskan proses penciptaan tema *sustainable material* dalam pembuatan bangku ruang *co-working space* jurusan kriya.
- c. Menciptakan produk bangku ruang *co-working space* jurusan kriya.

2. Manfaat

- a. Meningkatkan kesadaran kepada masyarakat tentang mengurangi limbah kayu.
- b. Memberikan pengetahuan kepada masyarakat luas, pembaca, ataupun pengamat tentang, maupun pengetahuan tentang kriya kayu.
- c. Sebagai sumber inspirasi masyarakat luas, pembaca untuk menciptakan karya selanjutnya berbahan dasar kayu.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Metode Pendekatan Estetis

Menurut Djelantik, Ilmu estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang disebut keindahan (A.M. Djelantik, 1999: 7). Ada bentuk indah yang abadi, sedangkan keindahan benda di dunia fisik hanyalah tiruan dari ide keindahan yang abadi itu sendiri, keindahan bersifat *transendental/transcendental*. Ada keindahan yang sederhana dan ada keindahan yang kompleks. Keindahan sederhana menunjukkan adanya kesatuan yang sederhana.

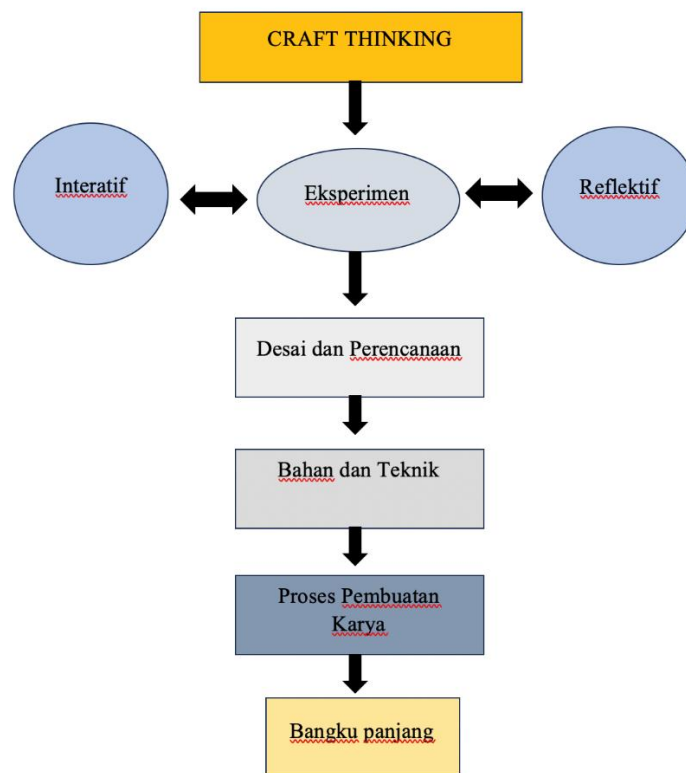
Pada karya ini penulis menonjolkan keindahan dari susunan papan pada bangku dengan motif tumpal. Disusun dengan rapi sesuai motif tumpal secara menyeluruh. Dengan bentuk sederhana namun unik inilah yang membuat sebuah karya ini memiliki ciri khas yang berbeda dibandingkan dengan karya lainnya.

b. Konsep *Sustainable* dan Ergonomi

Dalam Penciptaan karya ini tidak lupa juga meminjam konsep sustainable dan ergonomi untuk pembahasan lebih dalam terkait dengan keberlanjutan *material* dan kenyamanan produk bangku yang diciptakan. Konsep Sustainable adalah mengupayakan penggunaan material sisa untuk memberikan nilai tambah pada material yang digunakan tersebut. Sementara konsep ergonomi dikaitkan dengan segi kenyamanan sebuah produk yang diciptakan. Menurut Poespo (2000: 40), ergonomi digunakan sebagai tujuan mengetahui bagaimana pengguna dapat duduk dengan rasa nyaman.

c. Pendekatan *Craft Thinking*

Dalam proses penciptaan karya di bidang kriya, pendekatan yang saya pakai adalah *Craft Thinking*. *Craft Thinking* adalah pendekatan kreatif yang lebih menekankan pada pembuatan karya melalui proses eksperimen, reflektif, dan interatif. Dalam *Craft Thinking* proses penciptaan lebih penting dari pada hasil akhir. Oleh karena itu dalam penggunaan pendekatan ini memungkinkan pencipta/kriyawan lebih bebas bereksperimen dan dapat memperbaiki karya yang masih dianggap kurang, untuk lebih disempurnakan. sehingga pendekatan ini sangat tepat digunakan dalam proses pembuatan karya kriya. Richard Sennett, (2008, 9-20) Adapun cara berfikir *Craft Thinking* dapat dilihat pada bagan berikut:



2. Metode Penciptaan

Practice-Based Research

Candy, L. & Edmonds, E. (dalam Centaury Harjani, 2019: C2-6) mengatakan bahwa *Practice-Based Research* adalah suatu metode penelitian untuk memperoleh suatu pengetahuan baru melalui praktik dan hasil praktik yang dilakukan dalam penelitian, penelitian dan praktek pada metode ini saling bergantung dan melengkapi satu sama lain (Candy & Edmonds, 2018). Menurut Candy.L (2006) Empat elemen kunci dijelaskan secara singkat pada pengantar publikasinya yang berjudul *Practice Based Research: A Guide* yaitu

a. Permasalahan (*The Problem*)

ialah sebuah pernyataan singkat dari pertanyaan atau masalah penelitian yang dibahas oleh skripsi ini. Dalam hal ini penulis peduli terhadap isu lingkungan terutama di bidang kayu. Permasalahan yang terkait pada karya ini berhubungan dengan sisa limbah bongkaran rumah Lawasan yang dibiarkan begitu saja.

b. Konteks (*The Problem*)

Apa karya yang telah dilakukan yang memunculkan pertanyaan dan makna seperti apa? (permasalahan seperti apa yang dibahas). Penulis menemukan solusi untuk mengurangi isu lingkungan seperti menggunakan bahan kayu limbah bongkaran rumah Lawasan guna untuk mengurangi limbah bongkaran rumah Lawasan dalam proses pembuatan bangku *Co-Working Space*.

c. Metode (*The Method*)

Pendekatan untuk memecahkan masalah (eksperimental, berbasis praktik, analitik) dijelaskan dalam bagian ini. Pada karya ini, penulis menggunakan teknik sambung dan laminasi kayu untuk menyusun kayu kecil-kecil menjadi papan dengan motif *zig-zag* sesuai pola. Kemudian cara menata kayu menjadi susuna menggunakan lem.

d. Hasil (*The Outcomes*)

Disinilah kontribusi kunci untuk pengetahuan dijelaskan secara ringkas. Hal ini muncul dari karya yang telah diciptakan secara terbukti dapat memajukan pemahaman untuk praktik internasional. Nilai dari *Outcome* ini menjadi salah satu untuk komunitas (ilmuan komputer, seniman, ahli teori) dan penting untuk menjadi jelas tujuan mereka. Dalam hal ini penulis menghasilkan sebuah karya bangku panjang *co-working space*.

Practice by Reseach yang dilakukan Candy L dan Edmonds E merupakan penelitian yang menghasilkan suatu pengetahuan baru dari yang dihasilkan saat praktek maupun hasil dari praktek tersebut. Pada proses praktek yang melibatkan kreatifitas tidak hanya berfokus pada menciptakan suatu karya, namun cara proses pembuatan tersebut yang mengarah ke transformasi ide baru dan mengarah ke pekerjaan baru. Seperti halnya saat penulis mengerjakan tugas akhir, untuk menciptakan sebuah karya, penulis harus melakukan beberapa *trial and error* untuk mencapai hal yang diinginkan. Pada proses pembuatan karya inilah yang menghasilkan

suatu pengetahuan baru baik itu kegagalan saat berproses maupun menemukan jalan pintas baru saat berproses. Hal inilah yang perlu dicapai saat pembuatan karya agar kegagalan yang terjadi tidak akan terulang kedepannya dan pada proses yang baru harus dikembangkan. Pendekatan menggunakan *practice based research* merupakan metode penciptaan yang sesuai dengan tugas akhir pada penciptaan ini.

Metode berbasis praktek memiliki pendekatan yang unik, karena praktek itu sendiri merupakan bagian dari penelitiannya. Alternatif praktek dianggap sebagai sebuah penelitian bila memiliki jawaban yang positif terhadap 5 pertanyaan dibawah ini:

1. Apakah aktifitas praktek yang dilakukan itu merupakan penyelidikan atau eksplorasi yang sasarannya adalah menemukan sebuah pengetahuan?
2. Apakah kegiatan praktek kerja studio itu dilakukan secara sistematis?
3. Apakah data dan informasi terkait proses kerja yang dilakukan dikumpulkan dan ditampilkan secara eksplisit?
4. Catatan yang dibuat terkait dengan proses pengerjaan karya dibuat secara transparan tidak ditutup-tutupi?
5. Apakah semua hasil kegiatan dari proses praktek yang dikerjakan divalidasi dengan cara yang benar?

Maka apabila sebagian besar pertanyaan tersebut dijawab dengan jawaban positif, maka praktek berbasis penelitian ini yang dilakukan telah memenuhi kaedah keilmuan sebuah penelitian. Adapun penggunaan metode *practice based research* yang penulis lakukan dalam bentuk yang disederhanakan. Disesuaikan dengan kebutuhan praktek kerja yang telah dilaksanakan. Dalam penciptaan karya tugas akhir kali ini, langkah-langkah dalam menerapkan metode penciptaan *practice based research* tersebut dapat dilihat dalam bagan sebagai berikut:

