

**Individuasi Kreator
dalam Estetika Produk *Home Décor* Berbasis Limbah**



DISERTASI PENGAJIAN SENI

Program Doktor Penciptaan dan Pengkajian Seni
Minat Studi Pengkajian Seni
Minat Utama Seni Rupa

R. Tosan Tri Putro
NIM. 18030126512

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PENGESAHAN

**Individuasi Kreator
dalam Estetika Produk *Home Décor* Berbasis Limbah**

Disertasi ini telah diujikan pada Ujian Tertutup
Tanggal 21 Juli 2025

Promotor

Ko-Promotor



Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, M.F.A., Ph.D
NIP. 194902281981031002



Kurniawan Adi Saputro, M.A., Ph.D.
NIP. 197805112005011003

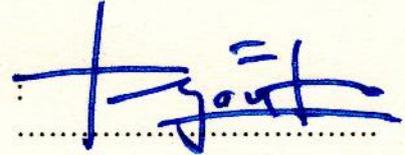
Mengetahui,
Ketua Program Studi Seni Program Doktor
Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta



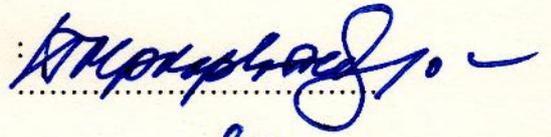
Octavianus Cahyono Priyanto, M.Arch., Ph.D.
NIP. 1970101172005012001/NIDN. 0017107004

Disertasi ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Dewan Penguji pada Ujian Akhir Tertutup yang dilaksanakan pada hari/tanggal, Rabu, 21 Juli 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima. Ditetapkan dengan Surat Keputusan Direktur Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, No. 590/IT4.4/KP/2025.

Dr. Sn. M. Fajar Apriyanto, M.Sn.
(Penguji/Ketua)



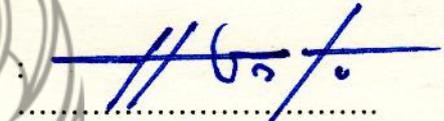
Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, M.F.A., Ph.D.
(Promotor/Anggota)



Kurniawan Adi Saputro, M.A., Ph.D.
(Ko-Promotor/Anggota)



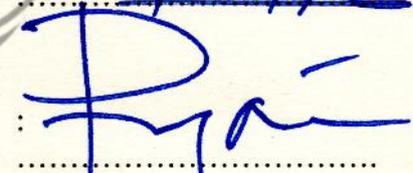
Prof. Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn.
(Penguji/Anggota)



Stefanus Christian Haryono, MACF, Ph.D.
(Penguji/Anggota)



Octavianus Cahyono Priyanto, M.Arch., Ph.D.
(Penguji/Anggota)



Prof. Drs. M. Dwi Marianto, M.F.A., Ph.D.
(Penguji/Anggota)



Direktur



Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si.

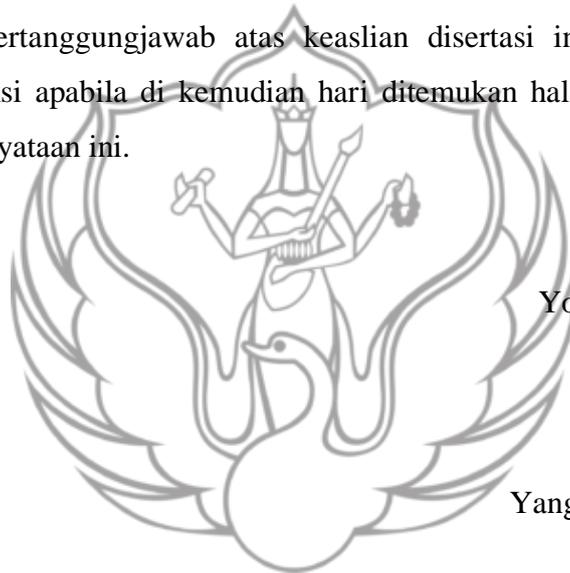
NIP. 197210232002122001/NIDN. 0023107201

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa disertasi yang ditulis ini, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

Naskah disertasi ini merupakan pertanggungjawaban tertulis dari hasil penelitian/pengkajian yang didukung berbagai referensi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat pendapat yang pernah ditulis, atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Saya bertanggungjawab atas keaslian disertasi ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.



Yogyakarta, 24 Juli 2025

Yang membuat pernyataan,

Raden Tosan Tri Putro
NIM: 1830126512

KATA PENGANTAR

Puji syukur, hanya karena kasih dan kebaikan Tuhan saja yang pada akhirnya memungkinkan saya menyelesaikan penulisan disertasi ini. Sungguh, segala sesuatu indah pada waktunya, hanya rancangan-Mu saja yang boleh terjadi.

Penyelesaian disertasi ini tak lepas dari peran serta dan dukungan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini saya menghaturkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Prof. Drs. Soeprpto Soedjono, M.F.A., Ph.D. selaku promotor yang dengan ketulusan dan kesabarannya telah memberikan dukungan dan bimbingan, koreksi, dorongan semangat dalam menyelesaikan disertasi ini, kepada Kurniawan Adi Saputro, Ph.D., sebagai ko-promotor yang dengan jeli, tekun dan perhatian, senantiasa memberikan masukan yang tajam dan berarti untuk penulisan disertasi ini.

Ucapan terimakasih ini juga saya sampaikan kepada Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, terimakasih saya sampaikan kepada Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si., selaku direktur PPs. Institut Seni Indonesia Yogyakarta, almarhum Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku rektor ISI Yogyakarta periode sebelumnya yang telah memberikan ijin, semangat dan dukungan untuk studi di S-3 Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun-tahun awal perkuliahan.

Terimakasih juga saya sampaikan kepada Octavianus Cahyono Priyanto, ST., M.Arch., Ph.D. selaku Ketua Program Studi S3 dan Dr. Sn. M. Fajar Apriyanto, M.Sn. selaku Direktur Bidang Akademik Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Kepada seluruh pengajar program Doktor PPs Institut Seni Indonesia Yogyakarta antara lain; Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, Dr. St. Sunardi, Prof. Drs. M. Dwi Marianto, M.F.A., Ph.D, Dr. Sri Margana, M.Hum., serta seluruh staf, Mbak Ika, Mas Ardy, Mas Supri, terimakasih atas dukungannya.

Terima kasih kepada Rektor Universitas Kristen Duta Wacana (UKDW), Yogyakarta, Dr.-Ing. Wiyatiningsih, S.T., M.T., Dr. Imelda Irmawati Damanik, ST., M.A. (UD). selaku Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain (FAD) UKDW yang telah memberikan dukungan selama saya menempuh pendidikan S3 ini.

Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada senior-senior yang ada di FAD UKDW, Ir. Henry Feriadi, M.Sc., Ph.D, Dr.-Ing. Ir. Paulus Bawole, MIP, Dr.-Ing. Ir. Winarna, M.A, Ir. Edy Christianto, M.T. dan mendiang Ir. Eko Prawoto, M.Arch. serta teman-teman kolega di FAD UKDW atas segala dukungan moril yang telah diberikan sehingga saya dapat selalu berproses untuk menyelesaikan studi doctoral ini.

Teruntuk istri tercinta Maria Rika Dewayani, anak-anak kebanggaan-ku Maura Kanya Kamasyara Asael dan Keenan Putra Namaskara Asael, yang telah memberikan semangat, pengertian yang luar biasa, kebahagiaan, cinta dan kasih sayang yang amat sangat berarti.

Terimakasih tak terhingga kepada orang tua, Ayahanda tercinta R. Soerono Somemowinoto, yang selalu menanyakan, kapan rampung doktoralmu, atas kasih sayang dan doa yang tidak pernah putus serta mendiang Ibunda Rr. Siti ‘Titik’ Sudiyati, dan mendiang adik Rr. Retno Wulan Sari, kepada mereka tulisan ini saya dedikasikan. Serta kepada kakak terkasih: Rr. Aprima Jumastuti dan R. Dany Jumastanto, untuk segala doa dan dukungannya.

Terima kasih kepada teman-teman seangkatan, seperjuangan di S3 PPs. ISI Yogyakarta atas kebersamaannya selama ini, kepada Sarwo Nugroho, Mustafa Kamal, I Ketut Ardana, Ichsan Hatib, Firman, Donna Arisuta, Artbanu, Ananta, serta rekan-rekan lainnya yang tak dapat saya sebutkan satu-persatu, terimakasih atas segala kerja sama, dukungan, doa dalam suka dan duka selama saya menempuh pendidikan S3 di ISI Yogyakarta.

Akhirnya kepada semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terima kasih setulusnya saya sampaikan atas segala bantuan, bimbingan, dan perhatiannya sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan disertasi ini, kiranya Tuhan melimpahkan kasih karunia-Nya yang tidak terhingga, Aamin.

Yogyakarta, Juli 2025

R. Tosan Tri Putro

ABSTRACT

This dissertation research entitled “Creator Individuation in the Aesthetics of Waste-Based for Home Décor Products” examines the aesthetic principles and design approaches of creators in designing home décor products using waste materials. The main objectives of this study are to determine the creators’ motivations behind the selection of waste materials, how designers express ideas about the product life cycle within the framework of environmental sustainability, and how the creators’ personal experiences, both consciously and unconsciously, influence their creative process.

The method used is qualitative research with observations on the objects of the work and in-depth semi-structured interviews with eight informants, including visual artists, home décor designers, and designers who work with consumer and industrial waste. Data analysis was carried out using a phenomenological approach and Carl Gustav Jung’s psychoanalysis to explore the symbolic meaning and personal transformation process in design practice. The findings of this study indicate that the use of waste materials is not solely driven by ecological reasons, but is also an expression of the creator’s life narrative, contemplation process, and search for identity. The design process becomes a reflective and symbolic act, a dialogue between material and self. Archetypal themes such as shadow, the great mother, anima/animus, persona emerge in the creative process, indicating that waste materials become a medium for inner reconstruction and transformation in the context of Jungian psychoanalytic individuation.

This research is expected to contribute to the development of transdisciplinary design theory that integrates aesthetics, sustainability, and depth psychology. The findings also provide practical implications for design education, cultural policy, and creative industries based on ecological values and awareness.

Keywords: *aesthetics, waste-based artwork and design, home décor, sustainability, Jungian psychoanalysis, creative process*

ABSTRAK

Penelitian disertasi dengan judul “Individuasi Kreator dalam Estetika Produk Home Décor berbasis Limbah” ini mengkaji prinsip estetika dan pendekatan desain para kreatornya dalam merancang produk *home décor* menggunakan material limbah. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui motivasi kreator di balik pemilihan material limbah, bagaimana para perancang mengungkapkan gagasan tentang siklus hidup produk dalam kerangka keberlanjutan lingkungan, serta bagaimana pengalaman pribadi kreator, baik dalam kesadaran maupun ketidaksadaran, memengaruhi proses kreatif mereka.

Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan observasi pada objek karya dan wawancara mendalam semi terstruktur kepada delapan informan, termasuk seniman visual, perancang home décor, dan desainer yang bekerja dengan limbah konsumsi maupun industri. Analisis data dilakukan dengan pendekatan psikoanalisis Carl Gustav Jung untuk menggali makna simbolis dan proses transformasi personal dalam praktik merancang. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan material limbah tidak semata-mata didorong oleh alasan ekologis, tetapi juga merupakan ekspresi dari narasi hidup, proses kontemplasi, dan pencarian jati diri kreator. Proses merancang menjadi tindakan reflektif dan simbolis, sebuah dialog antara material dan diri. Tema-tema arketipal seperti bayangan (*shadow*), *the great mother*, *anima/animus*, *persona* muncul dalam proses kreatif, menunjukkan bahwa material limbah menjadi medium rekonstruksi dan transformasi batin dalam konteks individuasi psikoanalisis Jungian.

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori desain trans disiplinier yang mengintegrasikan estetika, keberlanjutan, dan psikologi mendalam. Temuan ini juga memberikan implikasi praktis bagi pendidikan desain, kebijakan budaya, dan industri kreatif berbasis nilai dan kesadaran ekologis.

Kata Kunci: *estetika, karya seni dan desain berbasis limbah, home décor, keberlanjutan, psikoanalisis Jung, proses kreatif*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRACT	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	20
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	21
1. Tujuan Penelitian.....	21
2. Manfaat Penelitian.....	22
II. KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	23
A. Kajian Pustaka	23
1. Penelitian tentang Keberlanjutan Produk	23
2. Penelitian Tentang Kerajinan untuk Ekspresi Seni dan Desain <i>Home décor</i>	36
3. Penelitian tentang psikoanalisis dan kaitannya dengan seni dan kreasi	40
B. Landasan Teori.....	44
1. Teori Psikoanalisis.....	44
2. Teori Estetika.....	66
III. METODOLOGI.....	68
A. Pendekatan	69
B. Metode	74
1. Sumber Data	75
2. Pengumpulan Data.....	76

C.	Analisis Data.....	82
IV.	PROSES KREATIF KREATOR <i>HOME DÉCOR</i> DALAM PEMANFAATAN MATERIAL LIMBAH.....	87
A.	Latar Belakang Kreator.....	88
B.	Material Limbah Sebagai Media Berkarya	108
1.	Limbah Material Kain.....	109
2.	Limbah Logam.....	112
3.	Limbah Multi Material dan Natural.....	113
4.	Limbah Plastik	113
C.	Proses Penciptaan Karya Produk	114
1.	Proses Berkreasi.....	115
2.	Kreator dalam Ideasi dan Individuasi	121
V.	PERJALANAN INDIVIDUASI KREATOR DALAM BERKARYA LIMBAH .	156
A.	Kreator dan Obyek Limbah	157
B.	Perjalanan Individuasi Kreator dan Makna Simbolik dalam Karya <i>Home Décor</i> Limbah	162
1.	Bayangan (<i>Shadow</i>).....	164
2.	Transformasi dan Pembaruan	176
3.	Individuasi	188
4.	<i>Arketipe</i>	201
5.	Ketidaksadaran Personal dan Kolektif.....	206
6.	<i>Anima</i> dan <i>Animus</i>	222
7.	Kreativitas dalam Keterbatasan	226
8.	<i>Persona</i>	242
9.	Bermain dan Imajinasi Aktif.....	251
C.	Estetika Karya dalam Individuasi	253
VI.	MODEL TEORITIS DALAM DINAMIKA INDIVIDUASI KREATOR BERKARYA DARI MATERIAL LIMBAH	260
A.	Pemahaman Ideasi, Kesadaran, dan Ketidaksadaran dalam Berkreasi .	261
1.	Pendekatan Proses Kreasi Material Limbah Saat Ini.....	262
2.	Pertemuan Kreator dengan Limbah	265

B.	Model Pendekatan Analisis Penciptaan Karya Home Décor Berbasis Limbah	274
1.	Model Analisis Kreator dalam Mengolah Limbah Menjadi Karya ...	275
2.	Lapisan-lapisan dalam Model Analisis.....	278
VII.	PENUTUP	291
A.	Kesimpulan	291
B.	Saran	294
	KEPUSTAKAAN.....	297
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP	305
	GLOSARIUM	308



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1. Interior Ruang Tidur (Bedroom)	16
Gambar 1. 2. Interior Rumah Kantor (Home Office)	17
Gambar 1. 3. Ruang Keluarga (Living Room).....	17
Gambar 1. 4. Interior Kamar Mandi (Bathroom)	18
Gambar 1. 5. Interior Ruang Makan (Dinning room)	18
Gambar 1. 6. Taman dan Interior Dapur (Garden & Kitchen)	19
Gambar 2. 1. Model Industrial.....	24
Gambar 2. 2. The Butterfly Circular Economy Diagram	25
Gambar 2. 3. Diagram Circular Industrial Model	26
Gambar 2. 4. Siklus Hidup Produk	27
Gambar 2. 5. Diagram nilai-nilai kerajinan tangan (craft).	37
Gambar 2. 6. Konsepsi C.G. Jung tentang Kepribadian.....	49
Gambar 2. 7. Diagram Ketidaksadaran Kolektif C.G Jung.....	58
Gambar 4. 1. Karya awal ANS mengembangkan lukisan kombinasi dengan sepeda untuk wall décor.....	93
Gambar 4. 2. Limbah kain yang ada di gudang stock workshop CHN	100
Gambar 4. 3. Kain limbah yang telah dipilah	110
Gambar 4. 4. Kain jeans bekas	111
Gambar 4. 5 Berbagai macam limbah logam.....	112
Gambar 4. 6. Tahapan bagaimana desainer merancang produk	117
Gambar 4. 7. Tahapan bagaimana proses seniman berkarya produk.....	119
Gambar 4. 8. Area warna kuning sebagai area yang sama baik dalam ideasi seniman maupun desainer	121
Gambar 4. 9. Skema Individuasi Jung dan hubungan dengan Ideation Proses Berkarya	126
Gambar 4. 10. Ideation & Individuation	135
Gambar 5. 1. Infografik informan dan eksplorasi limbah	158
Gambar 5. 2 Limbah kain yang telah diolah dengan cara merajang , menjahit, dan memotong lagi menjadi bahan utama pembuatan tas tangan.....	165
Gambar 5. 3. Material dari stainless sisa cetakan sendok dari industri dirancang menjadi walldecor (kiri) dan lampu duduk (kanan)	167
Gambar 5. 4. Generator dan Kulkas, bahan dari limbah alat rumah tangga/alat/mesin bekas dari industri yang dimanfaatkan menjadi karya art works untuk sebuah office galeri ...	170
Gambar 5. 5. Plat nomor bekas dari kendaraan bermotor yang dimanfaatkan menjadi bentuk figur untuk home décor (kiri) Pigura foto dari material rantai sepeda/sepeda motor (kanan)	172
Gambar 5. 6. Mengolah dengan teknik potong menjadi modular (kiri). Hasil produk tanpa olahan modular dengan kombinasi warna dari limbah yang didapat. (tengah dan kanan)	175
Gambar 5. 7. Salah satu jenis plastik yang dimanfaatkan (kiri). Produk hasil olahan dengan warna lain sesuai warna bahan yang didapat. (kanan)	175

Gambar 5.8. Wadah cat kaleng bekas dari material logam untuk <i>wall mirror</i>	176
Gambar 5. 9. Serat Eceng Gondok yang dipotong setelah ditenun, dan dikombinasikan dengan bidang kayu dan dicat.	178
Gambar 5. 10. Serat Eceng Gondok yang ditenun, dan diolah dengan menempel, memotong , memberi kontur dan memberi komposisi dasar seni rupa untuk <i>wall décor</i>	180
Gambar 5. 11. Serat Eceng Gondok yang ditenun, dan diolah dengan menempel, memotong, memberi kontur, tekstur dan , membuat komposisi dasar seni rupa untuk <i>wall décor</i>	181
Gambar 5. 12. Serat Eceng Gondok yang ditenun, dan diolah dengan menempel, memotong, memberi kontur, tekstur dan , membuat komposisi dasar seni rupa untuk <i>wall décor</i>	182
Gambar 5. 13. Proses melapis menjadi tumpukan, dijahit , dipotong dan disikat menjadi texture baru dan seakan-akan material baru	184
Gambar 5. 14. Proses pengerjaan; menggunting kain yang telah dijahit sesuai pola	185
Gambar 5. 15. Warna-warna yang muncul dari lapisan kain sebagai serat (benang) yang telah dijahit dan disikat	186
Gambar 5. 16. Produk akhir dari olahan limbah kain	187
Gambar 5. 17. Plat besi dari berbagai macam wadah/drum untuk lampu gantung.....	192
Gambar 5. 18. Kaleng cat bekas yang dibuat menjadi struktur meja (kiri). Komponen bekas mesin cuci yang dijadikan bingkai jam (kanan). (Sumber: Putro 2024)	193
Gambar 5. 19. Setang (kemudi sepeda) dan roda sepeda bekas menjadi sarana duduk dalam bagiannya sebagai furniture di ruangan untuk <i>home décor</i>	195
Gambar 5. 20. Kap lampu meja terbuat dari plastik bekas	199
Gambar 5.21. Karya limbah dari kuas bekas untuk melukis. Sebuah karya kesadaran baru dari ketidaksadaran NSR akan pemanfaatan barang bekas yang perlu dihargai dalam perjalanan hidupnya	200
Gambar 5. 22. Detail karya kuas bekas untuk melukis.	200
Gambar 5. 23. <i>Wall décor</i> dari pemanfaatan kemudi dan sadel kulit dari sepeda	203
Gambar 5. 24. Material gedebog pisang	205
Gambar 5. 25. Sepeda-sepeda bekas dan berbagai macam besi bekas rongsok (kanan). Pemanfaatan velg sepeda untuk <i>wall décor</i> (kiri)	209
Gambar 5. 26. Variasi pola tumpukan dan guntingan kain, memunculkan komposisi estetika visual yang berbeda-beda.....	209
Gambar 5. 27. Material alam berupa batu putih berasal dari daerah Gunung Kidul. Tekstur batu yang berlubang lubang tidak utuh menjadi estetika yang unik untuk selera pasarnya.	211
Gambar 5. 28. Fungsi dekorasi dari material batu kapur tua, diolah dengan teknik bubut dan pahat	212
Gambar 5. 29. Mobil Mini Cooper yang telah menjadi “limbah” diolah menjadi karya seni	215
Gambar 5. 30. Mobil berjenis Mini Cooper buatan Inggris yang telah mengalami kerusakan karena kecelakaan direspon untuk menjadi karya seni.	217
Gambar 5. 31. Bagian roda dan depan mobil Mini Cooper - BMC Inggris yang telah mengalami kerusakan.....	218

Gambar 5. 32. Alat musik Harpa yang masih berfungsi dikombinasi dengan bentuk meja diolah menjadi karya seni.....	219
Gambar 5. 33. Proses dari Plastik lembaran menjadi komponen kecil modular dan dirangkai menjadi produk baru	221
Gambar 5. 34. Bahan dari kain limbah konveksi dan limbah konsumen untuk wall decor	222
Gambar 5. 35. Produk Cermin dari komponen bekas sepeda motor (Sumber: Putro 2025 & foto Katalog Produk ANS 2025).....	224
Gambar 5.36. Kaleng cat bekas dari logam yang dibentuk ulang dan di cat berwarna-warni untuk wall decor.....	225
Gambar 5. 37. Bekas logam plat cetak dari proses cetak tinggi dimanfaatkan menjadi karya seni dikombinasikan dengan kayu jati tebal dan dilukis.....	229
Gambar 5. 38. Plat cetak kemasan Dendeng Sapi.....	230
Gambar 5. 39. Plat cetak kemasan Klembak untuk rokok kretek.....	232
Gambar 5. 40. Plat cetak tema peringatan	233
Gambar 5. 41. Berbagai ukuran kayu dan plat direspon dengan menggambar ilustrasi warna menjadi karya untuk wall decor.....	235
Gambar 5. 42. Bekas wadah cat lukis yang berbentuk tube, dimanfaatkan untuk hanging decoration untuk ruang semi outdoor.....	236
Gambar 5. 43. Olahan kertas tissue wajah yang dicat, disusun menjadi komposisi sebagai wall hanging.....	238
Gambar 5. 44. Detail kertas tissue yang diolah menjadi karya seni visual dengan komposisi warna menggunakan cat semprot	239
Gambar 5. 45. Berbagai bentuk kacamata direspon dengan cara menggambar bentuk figure/karakter pada bagian-bagiannya	240
Gambar 5. 46. Piano bekas yang direspon sebagai karya seni home décor	241
Gambar 5. 47. Limbah kain dari industri dan limbah konsumen	243
Gambar 5. 48. Wall hanging (kiri, masih pada posisi display setelah produksi) Ukuran karya menyesuaikan dengan ruangan yang akan didekorasi. Detail hasil kain yang telah finishing (kanan)	245
Gambar 5. 49. Kursi dari material plat drum bekas dan besi pipa (kiri). Tulisan yang berada di permukaan material bekas masih dipertahankan.	248
Gambar 5. 50. Kursi dari material plat drum bekas dan besi pipa (kiri). Tulisan dan lekukan asli dari drum bekas masih dipertahankan (kanan).....	249
Gambar 5. 51. Peci (songkok) atau penutup kepala terbuat dari beludru diolah menjadi karya instalasi wall décor	250
Gambar 6. 1. Proses teknis pembuatan karya home décor dari material limbah	266
Gambar 6. 2. Skema Model Analisis	276
Gambar 6. 3. Diagram Nilai-nilai Kreatif yang dikembangkan oleh Stuart Walker dari Human Values Circumplex 2012	287
Gambar 6. 4. Nilai-nilai dalam berkarya desain Walker	288

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Keusangan sebuah produk	34
Tabel 4. 1. Konsep kesadaran dan ketidaksadaran Jung dan Freud	154
Tabel 5. 1. Jenis material yang diolah masing-masing kreator	159
Tabel 5. 2. Karya home décor para kreator.....	253
Tabel 5. 3. Teknik perlakuan kreator terhadap limbah dalam pembuatan karya	256



I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penelitian ini dilakukan berdasarkan pengalaman penulis ketika bekerja dan menekuni bidang desain. Mulai dari bekerja sebagai desainer di perusahaan periklanan yang berafiliasi dengan perusahaan Jepang di Jakarta (yang menangani produk merek-merek buatan Jepang yang beredar di Indonesia), kemudian berpindah ke bidang ekspor produk kerajinan *home décor* dengan posisi sebagai desainer produk. Produk *home décor* adalah semua objek yang berkaitan dengan penataan dan hiasan interior maupun eksterior rumah untuk menciptakan suasana estetis, nyaman, dan mencerminkan kepribadian pemiliknya.

Ketertarikan terhadap produk kerajinan untuk kebutuhan menghias rumah diawali saat penulis menemukan dan mengenal sebuah kerajinan untuk *home décor* yang diproduksi dan dipasarkan oleh perusahaan ekspor di Yogyakarta milik Warwick Purser. Warwick Purser adalah warga negara Australia yang mengumpulkan dan memproduksi produk-produk kerajinan *home décor* dari pengrajin lokal. Material yang digunakan adalah bahan alam maupun limbah untuk tujuan pasar ekspor. Material alam tersebut terdiri dari jenis serat, pelepah, dan daun pohon seperti gebang (*Corypha Umbellifera*) yang dijadikan serat *agel* serta pengolahan daun *pandan duri* (*Pandanus Tectorius*) menjadi anyaman tikar, anyaman rumput mendong, eceng gondok, dan berbagai jenis bambu.

Produk *home décor* juga dibuat dari bahan-bahan gerabah, keramik, dan bebatuan, seperti batu andesit (batu kali), batu breksi, batu lava (batu candi) dari

Gunung Merapi, berbagai jenis batu kapur dari wilayah Kabupaten Gunung Kidul, serta jenis material alam lainnya. Material alam lain yang digunakan untuk membuat produk kerajinan *home décor* yaitu berbagai macam kayu jati dan sonokeling dari kebun rakyat maupun kayu jati hutan milik pemerintah.

Selain material alam, material dari limbah juga terus dikembangkan untuk dijadikan produk *home décor* yang memiliki nilai keberpihakan terhadap lingkungan. Material limbah yang digunakan untuk membuat karya *home décor* antara lain limbah plat besi hasil cetakan industri logam, bungkus plastik *snack* dari aluminium foil yang dijadikan tali maupun dianyam untuk dijadikan keranjang, plat besi bekas, tali rafia, kertas majalah yang dirajang dan ditenun untuk bahan pembuat *box/container* sepatu, dan lain sebagainya.

Kerajinan *home décor* diproduksi masyarakat dari beberapa daerah, antara lain Daerah Istimewa Yogyakarta, Jawa Tengah, Jawa Timur, Bali, dan Lombok. Produk kerajinan tersebut tidak sekadar sebagai barang hias, melainkan menjadi barang yang berfungsi guna sebagai pendukung interior rumah maupun tempat publik lainnya. Oleh sebab itu, barang kerajinan *home décor* dari perusahaan ini tidak ditemui di pasar lokal sebagai souvenir.

Pengalaman terlibat pembuatan produk *home décor* membuat penulis merasa terpanggil untuk meneliti lebih lanjut aspek proses perancangan desain dan latar belakang kreator kerajinan *home décor*. Produk kerajinan pada umumnya dirancang dan diproduksi dengan keterampilan tangan masyarakat lokal yang selaras dengan lingkungan alam dan budayanya serta telah berkembang sejak zaman dahulu.

Sejalan dengan hal tersebut, desainer, seniman, dan pengrajin, terutama di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai keberlanjutan penciptaan dan produksi barang kerajinan yang kreatif. Secara khusus, penulis tertarik bagaimana proses kreatif dan perjalanan estetik para perancang dalam merancang produk dari material limbah maupun material alami untuk *home décor*. Fokus utama tertuju pada bagaimana mereka mengolah bahan-bahan hingga menjadi produk *home décor* yang mengandung nilai keberlanjutan (*sustainability*). Penulis juga mempertanyakan sejauh mana pengalaman masa kecil para kreator yang terlibat dalam lingkungan produksi kerajinan berkontribusi terhadap pembentukan perilaku kreatif mereka pada masa kini.

Terkait hal tersebut, produk kerajinan yang diamati merupakan objek kerajinan dengan fungsi praktis sekaligus estetis, yakni untuk menghias rumah atau ruangan. Terminologi *home décor* dalam penelitian ini merujuk pada produk-produk interior rumah dan ruang publik yang sengaja difungsikan sebagai elemen penghias ruangan sekaligus memiliki fungsi praktis. Saat ini kerajinan *home décor* telah menjadi bagian dari kebutuhan masyarakat urban bahkan sampai pada masyarakat *rural*, seiring perkembangan kota dan kawasan pemukiman.

Fenomena ini sejatinya bukan hal baru, karena perilaku masyarakat menghias rumah pribadi maupun publik menggunakan objek-objek yang mencerminkan selera dan tren pada masanya telah berlangsung sejak lama. Tren menghias ruangan cukup tinggi, terutama di negara yang memiliki iklim empat musim (semi, panas, gugur, dingin), seperti negara-negara di benua Eropa, Amerika, dan Australia. Berdasarkan pengalaman penulis ketika bekerja di industri

ekspor *home décor*, produk kerajinan fungsional berbahan material alam dan limbah dari Indonesia diminati oleh para *buyer* internasional.

Produk yang dibuat sebagian besar terbuat dari material yang ada di sekitar wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta. Salah satu perusahaan yang memelopori produk kerajinan *home décor* di Daerah Istimewa Yogyakarta adalah PT Out of Asia, yang saat ini bertempat di Dusun Blabak, Triwidadi, Kecamatan Pajangan, Kabupaten Bantul, Yogyakarta. Sebelumnya, perusahaan tersebut beroperasi di kantor perwakilan Denpasar, Bali dan Mataram, Lombok. Perusahaan ini berkembang sejak tahun 1990-an dan memiliki kantor cukup besar yang bertempat di Dusun Tembi, Desa Timbulharjo, Kecamatan Sewon, Kabupaten Bantul, Yogyakarta. Perusahaan tersebut mengembangkan berbagai produk *home décor* yang terbuat dari material alam (*natural*) dan material limbah.

Praktik bisnis ini berkembang ditandai dengan berdirinya perusahaan-perusahaan sejenis. Keberlimpahan material alam, limbah, potensi lingkungan sekitar, serta keterampilan para pekerja seni dan kerajinan, mendukung terciptanya bentuk-bentuk, kombinasi, dan fungsi yang baru. Bahan limbah untuk memproduksi kerajinan *home décor* cukup mudah ditemui, baik yang berasal dari limbah industri atau limbah konsumsi masyarakat. Dari tahun 1990-an hingga sekarang, telah banyak perusahaan ekspor kerajinan *home décor* yang berkembang. Konsumen dari dalam dan luar negeri banyak melakukan pembelian produk kerajinan yang mencapai jumlah ribuan bahkan jutaan buah di setiap desainnya.

Para pembeli (*buyer*) produk *home décor* dari mancanegara banyak mencari produk khas dan unik di Indonesia. Hal tersebut diduga berkaitan dengan kekayaan

sumber daya alam yang melimpah di wilayah tropis seperti di Indonesia. Kekayaan sumber daya tersebut juga berkaitan erat dengan kerajinan tradisi di berbagai wilayah di Nusantara. Hampir semua kelompok etnis di Indonesia memiliki kearifan lokal dalam membuat produk kerajinan dari material alam untuk kebutuhan fungsional sehari-hari, baik keunggulan mengolah bahan baku maupun keterampilan membuat barang fungsi.

Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta, Jawa Tengah, dan Jawa Timur dikenal memiliki budaya membuat kerajinan tradisional dengan mengelola sumber material, baik alam ataupun limbah. Keberagaman budaya nonbenda di Indonesia mencerminkan kekayaan tradisi yang tersebar di seluruh penjuru Nusantara. Hal ini turut memengaruhi kebiasaan membuat barang kerajinan untuk kebutuhan hidup sehari-hari maupun untuk ritual budaya. Praktik menciptakan produk hias fungsional menggunakan tangan masih banyak dilakukan yang menunjukkan ciri khas budaya masyarakat di Indonesia.

Selain mencermati besarnya potensi bahan baku kerajinan alam dan limbah untuk produk kerajinan *home décor*, penting pula melihat faktor yang mendorong para kreator dalam proses menciptakan produk kerajinan. Dorongan para kreator menciptakan produk kerajinan *home décor* berbahan dasar material alam maupun material limbah dapat berasal dari pengalaman dan ingatan masa kecil saat merespons situasi lingkungannya.

Menurut penulis, banyak sedikitnya bahan baku untuk memproses produk kerajinan menjadi salah satu faktor pemicu pemikiran kreatif para pengrajin. Pengrajin sendiri merupakan kreator produk kerajinan untuk kebutuhan domestik

lingkungan sekitarnya. Objek atau bahan baku produk yang tidak dapat diperoleh secara komersial disubstitusi melalui kreativitas individu dengan memanfaatkan bahan dan material yang tersedia di lingkungan sekitarnya. Sebagai contoh membuat mainan dari bahan pelepah pisang, membuat mobil-mobilan dari kulit jeruk Bali, membuat wadah untuk upacara-upacara adat maupun keagamaan, dan berbagai kreasi objek produk lainnya. Hal tersebut merupakan respons individu sebagai anggota masyarakat sejak masa kanak-kanak dalam interaksi dengan alam dan lingkungannya. Respons sejak masa kanak-kanak tersebut juga berkaitan saat mencipta objek produk hias dan fungsi untuk dekorasi rumah.

Pengalaman pekerjaan dan masa kecil penulis menjadi salah satu faktor pendorong untuk mengetahui lebih lanjut tentang proses kreasi pemanfaatan material alam dan limbah dalam penciptaan produk kerajinan *home décor*. Salah satu ingatan masa kecil penulis terkait proses kreasi pemanfaatan material alam dan limbah yaitu saat melihat aktivitas pemilik kios jasa perbaikan sepatu. Aktivitas memperbaiki sepatu rusak menjadi terlihat bagus adalah pengalaman baru dan menarik bagi penulis. Pengalaman lainnya yaitu saat penulis berusia 4-7 tahun melihat dan mengamati aktivitas kakek yang bekerja di bengkel sepeda dan *stroom accu* (jasa pengisian aki). Ingatan melihat proses sebuah produk diciptakan atau diperbaiki menjadi pengalaman yang membekas.

Pengalaman masa kecil tersebut setidaknya telah masuk ke dalam alam sadar dan bawah sadar penulis. Kakek atau eyang kakung adalah pemilik sekaligus mekanik bengkel sepeda yang menerima jasa *stroom accu* di kota Wates, Kulon Progo pada tahun 1950 sampai 1970-an. Hal tersebut memengaruhi penulis dalam

melihat dan mencermati proses seseorang berkarya dan mencipta. Selain itu, pengalaman masa kecil penulis melihat dan terlibat membantu pekerjaan ibu bekerja di usaha jahit-menjahit baju sampai beranjak dewasa juga turut memengaruhi penulis dalam mencermati sebuah proses berkarya.

Melihat keseharian orang-orang terdekat penulis sebagai kreator produk dan ‘mekanik’ memunculkan refleksi dan dugaan bahwa faktor itulah yang membawa penulis memiliki ketertarikan terhadap perancangan produk sejak dari kecil. Setelah dewasa, penulis berprofesi sebagai desainer grafis di perusahaan periklanan kemudian berlanjut menjadi desainer produk barang kerajinan sebagai fungsi hiasan ruangan (*home décor*) untuk pasar ekspor. Perasaan senang dan nikmat menjalani pekerjaan menjadi salah satu tujuan penulis maupun para kreator (subjek) lainnya. Hal inilah yang menjadi faktor dalam memilih pekerjaan tersebut, bukan sekadar aspek ekonomi (gaji dan penghasilan besar), tetapi lebih pada hal-hal mengenai kreasi produk yang memiliki manfaat untuk orang lain.

Creswell (2009) dalam buku *Research Design* menjelaskan bahwa pemilihan terhadap satu rancangan penelitian harus berdasarkan masalah atau isu yang ingin diteliti, pengalaman pribadi penulis, serta target atau sasaran pembacanya. Penelitian ini bertujuan memahami latar belakang para kreator dalam memilih material untuk berkarya dalam bidang kerajinan dan karya desain *home décor*. Fokus utamanya adalah menelusuri sejauh mana terdapat kesadaran terhadap prinsip keberlanjutan dalam proses pengolahan material alam dan limbah oleh para kreator.

Bentuk visual dan materi yang dihasilkan dalam karya rancangan para kreator merupakan hasil pemilihan material yang dipengaruhi pengalaman estetika perancang serta interaksinya dengan lingkungan sepanjang perjalanan hidupnya. Penelitian ini berupaya mengkaji konsep dan pemikiran kreator dalam menciptakan produk kerajinan *home décor* dengan memanfaatkan material yang sering kali dipandang sebagai barang biasa, bekas pakai, atau limbah.

Konteks desain berkelanjutan berkaitan dengan pemikiran kreatif perancang terhadap material yang akan digunakan. Hal ini menjadi aspek penting yang perlu dikaji, khususnya bagaimana para perancang produk *home décor* memikirkan material produk rancangannya. Para perancang meyakini konsep memperpanjang masa guna produk dan material merupakan bagian dari prinsip desain yang berkelanjutan.

Secara umum, penelitian ini dilatarbelakangi pertanyaan mengenai sejauh mana pengalaman hidup, baik yang disadari maupun tidak disadari, turut memengaruhi daya kreasi para perancang dalam merancang produk *home décor* berbasis material limbah dan alam. Terminologi “individuasi” dalam perspektif teori psikoanalisis Carl Gustav Jung yang memiliki makna dalam kaitannya dengan proses-proses psikologis yang oleh karena seseorang menjadi dirinya-sendiri. Apakah para kreator secara sadar menyisipkan pesan lingkungan dalam karya mereka atau proses penciptaan tersebut merupakan ekspresi psikologis yang bersumber dari pengalaman pribadi atau karena pesanan.

Selain itu, penting untuk menelaah makna dari pemilihan material dan bentuk produk. Apakah para kreator benar-benar memahami pemilihan material

dan bentuk produk atau sekadar merespons permintaan pasar tanpa mempertimbangkan nilai konseptual dan ekologis dari rancangan yang dihasilkan. Penelitian ini juga menelaah apakah pemilihan material dan bentuk produk dilandasi kesadaran ekologis dan pesan simbolis, merupakan ekspresi psikologis pribadi, atau berdasarkan tuntutan pasar.

Pemikiran ini berangkat dari pengalaman penulis sebagai desainer *home décor* yang merasakan kepuasan estetik dan emosional saat mengolah material alam maupun limbah menjadi produk baru yang fungsional, bernilai guna, serta memiliki potensi ekonomi. Kebiasaan melihat produk baru dari material di sekitar dan ikut mengolahnya menjadi kegelisahan tersendiri bagi penulis untuk berkarya. Kegelisahan untuk mengolah produk ini berlangsung terus menerus. Pengalaman masa kecil melihat orang berkarya dan membuat objek produk menjadi sesuatu yang dinikmati, mendorong keingintahuan penulis untuk selalu ingin ikut berkreasi.

Penulis mempertanyakan karakteristik khas dari produk kerajinan *home décor* yang selama ini diproduksi, terutama karena sebagian besar karya tersebut menggunakan material alam dan limbah sebagai bahan utama. Pemanfaatan bahan dan material alam maupun limbah berkaitan dengan konsep penggunaan kembali (*reuse*) atau pemuliaan kembali material limbah (*upcycle*). Konsep ini banyak dijumpai pada produk-produk *home décor* yang dirancang seniman, desainer, maupun pengrajin. Hal tersebut menarik perhatian penulis untuk meneliti bagaimana para kreator mengonstruksikan pemikirannya dalam berkreasi serta penggunaan aspek material alam dan material limbah sebagai produk yang memiliki nilai keberlanjutan (*sustainability*).

Produk *sustainability* berkaitan dengan konsep keberlanjutan dan ekonomi sirkular (*circular economy*) serta sistem pemanfaatan sumber daya. Konsep ini membahas tentang pengurangan, penggunaan kembali, dan daur ulang elemen yang bertujuan mengurangi material produksi seminimal mungkin. Jika diperlukan dapat memakai kembali produk dengan unsur-unsur yang tidak dapat kembali ke lingkungan.

Ekonomi sirkular (*Circular Economy*) mempromosikan penggunaan bahan yang dapat terurai secara hayati dalam pembuatan produk sebanyak mungkin sehingga dapat kembali ke alam tanpa menyebabkan kerusakan lingkungan pada akhir masa pakainya. Ketika tidak memungkinkan memakai bahan ramah lingkungan (harus memakai bahan elektronik, perangkat keras, baterai, dan sebagainya), hal itu dilakukan sebagai jalan keluar sederhana untuk kemudian memasukkannya kembali ke dalam siklus produksi dan membuat karya baru. Jika ini pun tidak memungkinkan, produk tersebut didaur ulang dengan cara yang menghargai lingkungan (Acciona, 2022).

Salah satu konsep keberlanjutan rantai hidup produk adalah pemuliaan kembali material limbah (*upcycling*) dalam kesatuan *reuse* (penggunaan kembali). *Upcycling* adalah proses mengubah bahan bekas dan limbah menjadi sesuatu yang memiliki nilai dan/atau kualitas lebih tinggi masa pakainya. Proses tersebut berpotensi mengurangi penggunaan material dan energi dalam proses produksi. Menurut penulis, proses *upcycling* penting dalam kaitannya dengan kajian bidang seni rupa dan desain karena berkontribusi menjaga lingkungan dan bumi. Proses

upcycling memperhatikan keberlangsungan siklus material sebuah produk supaya tidak cepat menjadi sampah, sesuai konsep *Circular Economy*.

Penelitian ini mengidentifikasi bagaimana para kreator berproses kreatif. Dimulai dari memilih dan menentukan material bahan baku sampai pada kesadaran kreativitas untuk rancangan sebuah produk kerajinan yang berfungsi sebagai *home décor*. Identifikasi juga terkait kesadaran berkarya seorang kreator, apakah dilatarbelakangi pengaruh lingkungan, budaya, atau ketidaksadaran terhadap perjalanan kehidupan kreator sejak masa kanak-kanak.

Sebagian besar orang menanggapi masalah lingkungan dengan mengajukan pertanyaan retorik, “Mengapa harus peduli dengan keberlanjutan, mengapa peduli dengan pemanfaatan material alam dan limbah untuk kreasi produknya?” Salah satu jawaban yang dikemukakan penggiat lingkungan adalah, “Hanya ada satu planet Bumi dan jika kita menghancurkan kemampuannya untuk menopang kehidupan, planet kita menjadi tidak dapat dihuni.” (Stelmack, 2014).

Kesadaran dan ketidaksadaran kreator mengungkapkan pengalaman hidupnya menjadi sebuah karya desain kerajinan *home décor* merupakan pengetahuan yang perlu diselidiki. Hal ini dapat dicari melalui objek produk, karena objek produk mengandung simbol dan makna yang menjadi keunggulan kreasi dalam meningkatkan nilai budaya, lingkungan, dan ekonomi.

Desainer dan seniman memiliki kreativitas membuat produk dari material sampah, limbah, maupun material alam menjadi lebih bermakna. Pengalaman penulis ketika bekerja di bidang desain produk *home décor* membuktikan bahwa aktivitas sebagian besar masyarakat yang sehari-hari dekat dengan bahan baku, baik

bahan alam maupun limbah, dapat memanfaatkan bahan baku tersebut untuk keperluan kesehariannya.

Pengamatan terhadap aktivitas produksi produk kerajinan *home décor* telah dilakukan penulis dalam beberapa tahun sejak aktif bekerja pada bidang desain. Ekosistem produksi kerajinan *home décor* biasanya dilakukan oleh tukang/pengrajin, desainer (perancang), dan pelaku penjualan (pemasaran). Beberapa perusahaan kerajinan skala kecil, menengah atau besar, melakukan hal tersebut dalam satu kesatuan usaha kerajinan berorientasi ekspor.

Pendekatan yang sesuai untuk penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian yang dilakukan terkait gagasan dan pertanyaan mengenai bagaimana objek produk kerajinan *home décor* dibuat dalam kesadaran dan ketidaksadaran dari pengalaman masa lalu para kreatornya. Pemahaman material serta potensi keterampilan kreator sebagai desainer/seniman perancang dan pengrajinnya dalam kerangka berpikir *sustainability* menjadi bekal kreator untuk mencipta. Selain itu, pengalaman merancang produk yang dinikmati secara visual dipengaruhi pengetahuan estetika dan pengalaman dalam perjalanan hidup para perancangnya yang berbeda setiap individu.

Subjek penelitian ini adalah perancang, seniman, dan desainer yang selanjutnya disebut sebagai kreator. Fakta bahwa produksi kerajinan tidak hanya terdapat di Daerah Istimewa Yogyakarta saja, tetapi di seluruh Nusantara, menunjukkan kekhasan dan ciri khas barang yang dihasilkan setiap daerah berbeda-beda.

Sebagian besar produk yang dirancang kreator dimulai dari ketersediaan material di sekitarnya, kreativitas, dan kemampuan keterampilan teknis masyarakat mengolah material yang ada. Keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan mengerjakan material dari tahap bahan mentah dan mengolahnya sampai menjadi barang jadi. Material yang digunakan dikumpulkan dari lingkungan sekitar, baik oleh masyarakat di desa maupun urban/perkotaan. Mereka menciptakan produk untuk memenuhi kebutuhan sendiri maupun untuk kebutuhan ekonomi (dijual).

Contoh kasus penelitian sebelumnya terjadi di lingkungan industri konveksi daerah Wonoyoso, Ungaran, Kabupaten Semarang. Mereka memanfaatkan limbah industri *fashion* untuk dijadikan barang kerajinan. Masyarakat sekitar telah mengumpulkan limbah dari industri tersebut bertahun-tahun lamanya. (Putro, 2022).

Contoh lain pemanfaatan keberlimpahan material alam di masyarakat adalah ketersediaan batu lava dari Gunung Merapi. Seperti yang terjadi pada pengrajin di Desa Keji, Kecamatan Muntilan, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah. Mereka mengolah batu lava dari Gunung Merapi untuk kerajinan.

Sentra kerajinan bambu di wilayah Minggir dan Moyudan, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, juga merupakan contoh wilayah yang secara aktif mengolah bambu menjadi produk fungsional dan dekoratif. Selain itu, berbagai sentra industri kerajinan lainnya juga tumbuh dari praktik pemanfaatan material lokal yang tersedia di lingkungan sekitar, yang berawal dari kebutuhan sehari-hari masyarakat setempat.

Pada awalnya para pengrajin memanfaatkan material yang melimpah di lingkungan sekitar tempat tinggalnya, baik material alam maupun material limbah yang telah menjadi sampah/limbah, kemudian berkembang ke daerah di luar wilayahnya. Meningkatnya permintaan produksi berbasis material lokal mendorong tingginya kebutuhan terhadap bahan tersebut. Seiring bertambahnya pesanan, ketersediaan material di lingkungan sekitar semakin menipis, sehingga para pelaku kerajinan perlu mencari pasokan dari wilayah lain yang berjarak cukup jauh. Kondisi ini membuka peluang pemanfaatan material alam secara bijak, sekaligus mendorong eksplorasi terhadap potensi material limbah sebagai alternatif yang berkelanjutan

Produk *home décor* biasanya dibuat untuk memenuhi pasar luar negeri, tetapi tidak sedikit juga untuk pasar lokal. Pasar produk ini adalah masyarakat perkotaan yang ingin menghias ruangan/interior di tempat tinggalnya sesuai tema yang mereka inginkan. Kebutuhan setiap ruangan di dalam rumah memiliki kebutuhan produk *home décor* yang berbeda-beda. Ruangan-ruangan yang didekorasi adalah ruangan yang ada di rumah pribadi maupun di tempat publik.

Contoh ruang yang sering menjadi tempat penerapan dekorasi produk kerajinan meliputi ruang tidur, ruang kerja, kamar mandi, dapur, ruang keluarga, ruang makan, serta area luar seperti taman. Kehadiran produk kerajinan di ruang-ruang tersebut tidak semata-mata berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga memiliki nilai fungsional. Selain digunakan untuk kebutuhan rumah tinggal, produk-produk kerajinan ini juga banyak dimanfaatkan sebagai elemen dekoratif

pada ruang-ruang publik, seperti hotel, vila, resor, perkantoran, restoran, dan lain sebagainya.

Objek barang di masing-masing ruang tersebut mempunyai gaya desain, jenis dan ukuran sesuai konsep, serta pilihan material yang akan disampaikan kepada penghuni atau pengunjung. Contoh-contoh produk yang telah dipajang dalam ruangan dapat dilihat di Gambar 1.3. *Living Room* terdapat ada meja, kursi, lampu, hiasan dinding, *box*, wadah, karpet, sofa, bantal, lemari kecil, lampu gantung, pot bunga, dengan jenis material, warna dan bentuk yang bermacam-macam.

Demikian juga di ruangan-ruangan lainnya yang ditampilkan Gambar 1.1. sampai 1.6. Produk-produk tersebut diproduksi oleh industri besar maupun pengrajin. Gaya desain setiap merek produk memiliki kekhasan masing-masing.

Gambar ini berasal dari produk IKEA (www.ikea.com) sebagai merek yang cukup dikenal untuk produk *home décor*. IKEA menata produk dengan pengorganisasian yang baik dalam gerai penjualannya. IKEA membuat simulasi ruangan dengan segala macam kebutuhan. Produk IKEA menjadi contoh karena telah menjadi salah satu merek global untuk produk *home décor* yang jenis produknya cukup lengkap.

Gerai ini telah membuka beberapa cabang di Indonesia dan cukup dikenal oleh pasar lokal di Indonesia, baik toko fisik maupun toko *online*-nya. Merek IKEA juga telah memproduksi beberapa produknya di Daerah Istimewa Yogyakarta pada tahun 1998-an, salah satunya di PT Out of Asia. Yogyakarta. Selain merek tersebut,

terdapat produk *brand global* lain yang telah memproduksi rancangannya di Yogyakarta.

Gambar berikut menunjukkan produk yang sering dikonsumsi masyarakat berdasarkan aspek fungsinya. Setiap gambar tidak menunjukkan estetika dan gaya desainnya, melainkan fungsi setiap produk di setiap ruangan. Gambar 1.1, menunjukkan cermin dari kayu, vas tanaman dari material alam (batu), *box* dari serat alam, dan sebagainya.



Gambar 1. 1. Interior Ruang Tidur (*Bedroom*)

Sumber: IKEA.com



Gambar 1. 2. Interior Rumah Kantor (*Home Office*)
Sumber: IKEA.com



Gambar 1. 3. Ruang Keluarga (*Living Room*)
Sumber: IKEA.com



Gambar 1. 4. Interior Kamar Mandi (*Bathroom*)
Sumber: IKEA.com



Gambar 1. 5. Interior Ruang Makan (*Dinning room*)
Sumber: IKEA.com



Gambar 1. 6. Taman dan Interior Dapur (*Garden & Kitchen*)
Sumber: IKEA.com

Produk yang dipilih dalam penelitian ini hanya beberapa komoditas berdasarkan keragaman material yang digunakan. Satu individu perancang atau produsen produk kerajinan biasanya hanya memproduksi beberapa jenis pilihan material saja. Setiap usaha produk kerajinan *home décor* memiliki keunggulan pada satu jenis material, contohnya dari material batu, besi, serat alam, kayu, dan barang-barang limbah.

Penelitian sebelumnya telah membahas mengenai kerajinan dan materialnya. Meskipun demikian, penulis meyakini masih ada peluang untuk meneliti bagaimana para perancang menggunakan material yang dianggap memiliki nilai keberlanjutan (*sustainability*). Hal ini terkait proses dan pertimbangan estetika, apakah selain pengalaman estetika dan perjalanan hidup para perancang, terdapat kepedulian terhadap lingkungan maupun latar belakang konsep sirkular produk ?. Faktor ini menurut penulis menjadi faktor yang penting dalam kreasi penciptaan produknya.

Penelitian ini memiliki arti penting dalam upaya menemukan cara kreator mengeksplorasi proses berkesenian. Selain itu, penelitian juga dilakukan untuk mengetahui metode perancangan serta ekspresi penciptaan produk dalam konsep *Sustainability*, *Circular Economy*, dan pengaruh pengalaman hidup kreator dalam proses tersebut. Fokus yang dilakukan adalah meneliti bagaimana proses penciptaan produk dari sisi perancang, seniman, atau desainer sebagai kreator.

Metode maupun teori yang ditemukan diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat. Sementara itu, untuk bidang seni rupa dan desain serta para pengrajin dan pelaku di bidang kerajinan *home décor*, penelitian ini diharapkan berkontribusi terhadap kerangka berpikir mengenai keberlanjutan lingkungan dalam perspektif seni rupa dan desain.

B. Rumusan Masalah

Penelitian ini bertujuan mengkaji proses perancangan produk kerajinan *home décor* sebagai refleksi pemikiran kreator dalam memilih dan mengolah material berbasis konsep keberlanjutan. Fokus utama mencakup kepedulian perancang terhadap seluruh pemangku kepentingan dalam rantai pasok dan nilai bahan baku, serta upaya membangun kesadaran kolektif melalui pendekatan komersial yang mendukung prinsip keberlanjutan.

Salah satu cara yang dilakukan yaitu menelusuri alur produksi limbah konsumsi dan industri, material bekas, hingga penggunaannya sebagai material untuk berkarya oleh para kreator produk *home décor*. Selain itu, penelitian ini juga menelaah bagaimana latar belakang kehidupan para kreator memengaruhi proses penciptaan karya mereka.

Berdasarkan uraian tersebut, berikut pertanyaan penelitian yang diajukan.

1. Bagaimana proses kreatif para kreator produk *home décor* dalam memanfaatkan material limbah?
2. Bagaimana para kreator mengalami *individuasi* dari perspektif psikoanalisis C.G Jung dalam berkarya memanfaatkan material berbahan limbah?
3. Bagaimana model teori dinamika pengalaman hidup kreator, baik yang disadari maupun tidak disadari, mampu menjelaskan pengaruh pengalaman kreator terhadap daya cipta dalam merancang produk *home décor* berbasis material limbah?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Mengetahui bagaimana aktivitas seni dan desain yang dilakukan seniman dan desainer sebagai kreator dalam mengelola material limbah dan bahan alam untuk merancang produk kerajinan *home décor* dalam kaitannya dengan konsep keberlanjutan lingkungan hidup dan *sustainable material*.
- b. Mengetahui bagaimana pengalaman hidup kreator (terkait kesadaran dan ketidaksadarannya) turut memengaruhi respons terhadap material dalam pemikiran keberlanjutan lingkungan (*sustainability*) pada produk rancangannya.

- c. Memberikan sumbangan pemikiran mengenai proses seorang perancang produk dalam memanfaatkan material untuk konsep estetika dengan keberlanjutan lingkungan

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan penjelasan tentang peran kreator dengan latar belakang pemikiran dan pengalaman hidupnya. Terutama dalam merancang karya seni rupa dan desain serta merancang produk kerajinan *home décor* terkait konsep keberlanjutan (*sustainability*) pada prinsip Ekonomi Sirkular (*Circular Economy*).

Selain tujuan tersebut, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menemukan dan mendeskripsikan latar belakang serta metode para perancang mengolah material. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan makna setiap produk rancangan dan mempunyai peran dalam konsep dan prinsip *sustainability*.