

VII. PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini telah menggali alasan-alasan informan memilih material sebagai medium kreatifnya. Para informan tidak sekadar menggunakan estetika konvensional atau formal seperti dasar-dasar seni rupa/desain dan prinsip-prinsipnya, tetapi menggunakan pendekatan estetika yang intuitif, eksperimental, dan kontekstual. Perjalanan individuasi informan juga memengaruhi kreativitas dalam proses ideasi yang menghasilkan karya estetis dan bermakna. Kedelapan informan mengembangkan narasi visual dan pengalaman psikologisnya melalui material limbah yang digunakan sehingga perjalanan pengalaman emosional dalam kehidupannya tampak pada karya yang diciptakan.

Estetika yang muncul terjadi salah satunya karena interaksi langsung dengan karakter material limbah yang ditemui informan. Mereka memanfaatkan keunikan material dari sisi bentuk, tekstur, serta narasi atau cerita yang melekat dari tempat material tersebut didapatkan dan bagaimana cara mengolahnya. Limbah bukan lagi menjadi material yang kotor dan tidak berguna di mata para kreator, tetapi menjadi material berharga untuk berkarya. Proses kreatif bersifat organik, personal, dan reflektif. Pendekatan tersebut sering terjadi karena berangkat dari keterbatasan dan stigma buruk tentang limbah, tetapi informan ingin memanfaatkan potensi dari stigma buruk tersebut menjadi keunikan dan keunggulan dari hasil rancangannya. Nilai keindahan dan keunikan yang terjadi dari hasil rancangan untuk merayakan ketidaksempurnaan material, jejak waktu material maupun para kreatornya, dan keunikan setiap material limbahnya.

Pengalaman individu setiap informan (baik desainer maupun seniman) yang memanfaatkan limbah dipengaruhi faktor sosiokulturalnya. Selain itu, proses membuat karya rancangan produk *home décor* berbahan limbah juga dipengaruhi latar belakang perjalanan kehidupannya. Kematangan individu sebagai tujuan menemukan diri (*The Self*) dalam perjalanan jiwanya, termasuk dalam perspektif Jung. Kreator banyak memberikan makna pada karyanya berdasarkan pengalaman hidup, nilai spiritual, dan dorongan psikologis secara mendalam. Keterlibatan dalam suatu peristiwa, melihat, dan membuat objek produk dengan orang di sekitarnya pada masa lalu, turut memengaruhi kreativitas saat masa dewasa sekaligus mendukung perjalanan jiwanya.

Proses menggali ide dan membangun estetika untuk produk *home décor* dari material limbah tidak terlepas dari pengalaman berkarya dan pengalaman kehidupan para kreator. Kepekaan terhadap kepedulian akan lingkungan dan alam yang telah tertanam sejak masa kanak-kanak menjadi bagian dari proses perjalanan jiwa (*psikhe*) kreator. Keterhubungan dengan masa lalu, menyadari akan ketidaksadaran personal menjadi kesadaran, dan memahami ketidaksadaran kolektif konsep Jung, menjadi kematangan dalam berkarya kerajinan *home décor* dengan material limbah.

Penggunaan material dari limbah dapat dipahami sebagai bagian dari proses individuasi atau usaha untuk menemukan keutuhan diri (*The Self*). Simbol-simbol personal yang mewujud dalam karya adalah bagian dari pencarian makna antara kesadaran dan *shadow*-nya. Proses merancang yang dilakukan para kreator berfungsi sebagai ruang terapeutik dan reflektif, dengan demikian proses yang

dilakukan kreator bukan sekadar menciptakan karya, tetapi membangun narasi identitas dan keberlanjutan yang bersifat personal maupun kolektif.

Prinsip estetika dalam proses kreasi kreator secara garis besar muncul karena menghargai ketidaksempurnaan material. Karakter material limbah yang seharusnya dihindari dijadikan sebagai pusat ekspresi visual. Membangun karya dari material limbah merupakan bentuk narasi atas pengalaman diri, identitas personal, dan relasi dengan lingkungannya. Proses ini merupakan bagian dari hasil kontemplasi dalam proses individuasi.

Metode lingkaran berjenjang sebagai model analisis yang penulis susun bertujuan agar masyarakat menggunakannya untuk mengenal material-material bekas (termasuk limbah bahkan sampah) dan meresponsnya untuk dikreasikan menjadi produk fungsional dan dapat meningkatkan nilai ekonomi. Selain itu juga dapat meningkatkan nilai kehidupan kreator dan *audiens*-nya dalam pemaknaan spiritual diri. Kepedulian lingkungan tidak sekadar upacara menanam pohon, tetapi merespons sampah, limbah, dan barang bekas menjadi karya desain dan karya seni yang bernilai. Kesempatan berkarya limbah dapat dilakukan oleh semua orang.

Sirkularitas rancangan produk *home décor* bagi sebagian kreator merupakan sebuah filosofi. Ekonomi sirkular bukan sekadar strategi teknis, melainkan nilai hidup, bahwa tidak ada yang benar-benar "limbah/sampah". Semua hal memiliki potensi untuk diperbarui dan diberi makna baru. Praktik tersebut menjadi proses individuasi, yaitu perjalanan menuju keutuhan psikis melalui medium kreatif.

Para kreator mengolah material limbah dan alami menjadi produk *home décor* melalui proses kreatif yang menyatukan kepekaan estetik, komitmen terhadap

keberlanjutan, dan dinamika psikis yang kompleks. Kreator mempertemukan kesadaran, pengalaman hidup, relasi dengan alam, dan kekuatan simbolis yang tersembunyi dalam ketidaksadaran. Para perancang sedang membangun ruang kontemplatif, tempat seni, desain, lingkungan, dan jiwa manusia saling terhubung dalam satu siklus kebermaknaan yang berkesinambungan melalui karya-karyanya.

B. Saran

Berdasarkan temuan dan kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian disertasi ini, terdapat beberapa saran yang diajukan untuk pengembangan penelitian selanjutnya maupun untuk keperluan masyarakat umum secara luas, baik pelaku seni, desain, industri kreatif maupun pembuat kebijakan.

Penelitian ini telah menunjukkan hubungan erat antara pengalaman pribadi, ketidaksadaran, dan kreasi seni dan desain *home décor* berbahan limbah. Oleh sebab itu, penting untuk membuka ruang kajian kolaboratif antara seni, desain, dan bidang psikologi klinis atau terapi seni (*art therapy*) dalam mengeksplorasi potensi perkembangan diri melalui desain berbasis limbah. Penelitian yang akan datang disarankan untuk mengembangkan pendekatan psikoanalisis Jungian lebih mendalam pada kajian terhadap simbol-simbol visual yang muncul dalam karya kreator dengan lebih eksplisit.

Membandingkan kreator dari latar belakang budaya yang berbeda juga dapat menjadi penelitian lanjutan. Sebagai contoh; perbandingan masyarakat urban dan *rural*, untuk mengetahui bagaimana konteks sosio-kultural memengaruhi estetika dan penggunaan limbah. Selain itu, penelitian ini dapat dilanjutkan sebagai penelitian dengan pendekatan longitudinal untuk mengetahui proses kreatif

perancang dari perubahan persepsi, motivasi kreator dari waktu ke waktu dan bagaimana perjalanan psikologis mereka memengaruhi evolusi karya dan pilihan materialnya.

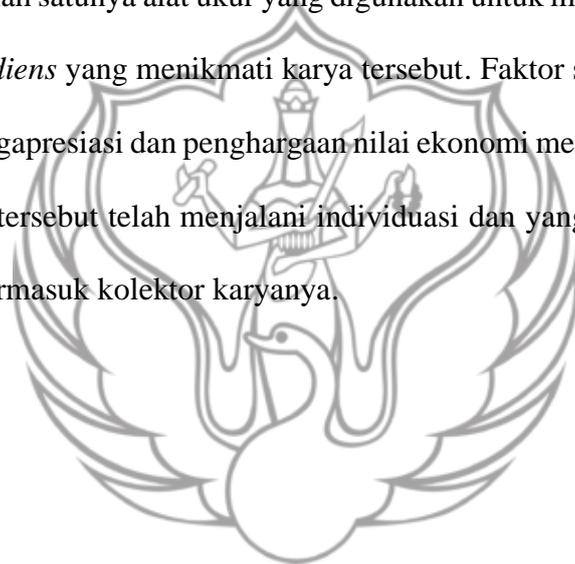
Hasil penelitian disertasi dengan model teori analisis ini dapat diterapkan kepada semua orang yang ingin mengolah limbah menjadi karya seni rupa dan desain sekaligus melakukan kontemplasi dalam penciptaannya. Masyarakat luas perlu diberi edukasi mengenai material limbah, bukan hanya persoalan material sisa konsumsi atau industri, atau persoalan bahan yang murah, melainkan medium yang kaya akan makna, nilai sejarah, dan potensi ekspresi diri kreator. Perubahan paradigma ini penting agar praktik-praktik penggunaan limbah dalam desain tidak dianggap sebagai pilihan sekunder, melainkan sebagai bentuk kesadaran ekologis dan kemanusiaan.

Dukungan pemerintah, institusi pendidikan, dan sektor swasta sangat diperlukan untuk menciptakan ruang-ruang kreatif, seperti program inkubasi, residensi desainer dan seniman, serta kompetisi-kompetisi desain hijau/ekologis. Hal ini akan mendorong kreator untuk mengembangkan karya berbasis ekonomi sirkular dan keberlanjutan dengan pendekatan yang mengintegrasikan nilai-nilai psikologis, spiritual, budaya dan sosial.

Rancangan merespons limbah yang ada di lingkungan sekitar masyarakat membutuhkan kesadaran setiap orang untuk peduli dan memanfaatkan limbah menjadi karya desain dan seni yang bermanfaat. Berkreasi produk *home décor* menggunakan material limbah hendaknya diajarkan dan dikenalkan kepada masyarakat untuk belajar menyadari pentingnya limbah dari pemakaian produk-

produk konsumsi dari industri maupun material dari alam yang belum dimanfaatkan. Oleh sebab itu, perlu pendidikan sejak masa kanak-kanak terkait mengenal dan berkreasi dengan material limbah. Selain itu, perlu pemahaman bahwa penciptaan produk tidak sekadar estetis dan bisa dinikmati *audiens* sebagai sebuah produk yang indah dan memiliki nilai ekonomi saja, tetapi memberikan pesan, makna, dan kesadaran akan kepedulian terhadap lingkungan.

Keterbatasan penelitian disertasi ini adalah dalam penggunaan metode yang ditawarkan. Salah satunya alat ukur yang digunakan untuk melihat aspek psikologis kreator dan *audiens* yang menikmati karya tersebut. Faktor seberapa banyak pihak yang telah mengapresiasi dan penghargaan nilai ekonomi menjadi salah satu ukuran bahwa kreator tersebut telah menjalani individuasi dan yang dapat dirasakan oleh para audiens termasuk kolektor karyanya.



KEPUSTAKAAN

- Acciona. (2022, March 26). https://www.activesustainability.com/sustainable-life/importance-recycling/?_adin=0280798218. Retrieved from <https://www.activesustainability.com>: <https://www.activesustainability.com/sustainable-development>
- Adams, L. S. (2018). *Art and Psychoanalysis*. New York: Routledge.
- Aditiya, K. &. (2022). Analysis of Psychoanalysis Theory in Elementary Age Children. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 46.
- Ahmadi, A. (2019). *Psikologi Jungian, Film, Sastra, Archetype, Anima/Animus, Extrovert/Introvert*. Mojokerto: Penerbit Temalitera.
- Angelis, R. D. (2018). *Business Models in Circular Economy*. Cham: Springer International Publishing AG.
- ANS, W. (2024, Januari 7). Wawancara. (T. TP, Interviewer)
- Bancroft, A. (2012). *Fashion and Psychoanalysis, Styling The Self*. New York: I.B.Tauris & Co Ltd.
- Barthes, R. (2012). *Elemen-elemen Semiotologi, diterjemahkan dari Elements of Semiology*. Yogyakarta: Jalasutra.
- BBC. (2019, Juli 23). www.bbc.com/indonesia. Retrieved from <https://www.bbc.com/indonesia/vert-earth>.
- Berk, T. V. (2012). *Jung on Art, The Autonomy of The Creative Drive*. New York: Routledge.
- Braungart, W. M. (2002). *Cradle to Cradle , Remaking the Way We Make Things*. New York: North Point Press.
- Brinkmann, S. (2013). *Qualitative Interviewing*. New York: Pers University Oxford.
- Budiman, K. (2011). *Semiotika Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Christomy, T. (2004). *Semiotika Budaya*. Depok: Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya, Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat, Universitas Indonesia.

- Chudasri, D. (2018). *An Investigation into the Potential of Design for Sustainability in the Handicrafts of Northern Thailand (Disertation Report)*. Lancaster: Proquest LLC.
- Curtis, D. (2017). Building Sustainability with the Arts. *Building Sustainability with the Arts: Proceedings of the 2nd National EcoArts Australis Conference* (p. 9). New Castle: Lady Stephenson Library.
- Daneil Kammerl, D. S. (2017). *A Framework for Sustainable Product*. Tsukuba: Springer, Japan.
- Danesi, M. (2004). *Pesan, Tanda dan Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Danesi, M. (2010). *Pengantar Memahami Semiotika Media, terjemahan dari Understanding Media Semiotics*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Danesi, M. (2010). *Pesan, Tanda, dan Makna; Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Denzin, N. K. (2009). *Hand Book of Quaitative Research (terjemahan)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Eco, U. (2009). *Teori Semiotika , terjemahan dari A Theory of Semiotics*. Bantul: Kreasi Wacana.
- Edinger, E. F. (1992). *Ego & Archetype, Individuation and The Religious of the Psyche*. Boston: Shambhala Publication, Inc.
- Egizio, M. (2024, January 9). *Suart Walker, Design for resilience: Making the future we leave behind*. Retrieved from YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=VYlxEWN4HZI>
- Erwin, E. (2002). *The Freud Encyclopedia, Theory, Therapy, and Culture*. New York: Routledge.
- Farid, M. (2018). *Fenomenologi dalam Penelitian Ilmu Sosial*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Febriani, R. (2024). *Anatomi Pemikiran Sigmun Freud & Carl Jung dalam Perspektif Filsafat Modern*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Freud, S. (1989). *The Ego and The Id*. New York: W.W. Norton & Company, Inc.
- Freud, S. (2002). *A General Introduction to Psychoanalysis (terjemahan)*. Yogyakarta: Ikon Teralitera.

- Freud, S. (2005). *Psychopatology of Everyday Life (terjemahan)*. Pasuruan: Penerbit Pedati.
- Freud, S. (2009). *Pengantar Umum Psikoanalisis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Freud, S. (2009). *The General Introduction to Psychoanalysis by Sigmund Freud, with a Preface by Erich Fromm and Epilog by Julia Segal et.al (terjemahan)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Glover, N. (2009). *Psychoanalytic Aesthetics, an Introduction to the British School*. London: Karnac Book Ltd.
- Hall, C. S. (2019). *A Primer of Freudian Psychology (terjemahan)*. Yogyakarta: IRCiSoD.
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian Fenomenologi*. Malang: Literasi Nusantara.
- Harris, G. A. (2010). *Design Thinking*. Laussane, Switzerland: AVA Publishing SA.
- Hausser, A. (1982). *The Sociology of Art*. Chicago: The University of Chicago.
- Heskett, J. (1980). *Industrial Design (terjemahan)*. Jakarta: CV Rajawali.
- Heufler, G. (2004). *Design Basics From Ideas to Products*. Zurich: Niggli Verlag AG.
- Hill, P. (2002). *Lacan for Beginners, (Lacan untuk Pemula)*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hoed, B. (2007). *Semiotika dan Dinamika Budaya*. Depok: Fakultas Ilmu Pengetahuan dan Budaya (FIB) UI Depok.
- Hutlink, M. C. (2017). Product Design in a Circular Economy, Development a Typology of Key Concept and Terms. *Journal of Industrial Ecology*, 517.
- Ikeno, R. D. (2002). *The Japanese Mind : Understanding Contemporary Culture*. Singapore: Turtle Publishing.
- Jónsdóttir, Á. B. (2017). *Artistic Actions for Sustainability, Potential of art in education for sustainability*. Rovaniemi, Finland: Lapland University Press.
- Jung, C. (1933). *Modern Man in Search of The Soul*. San Diego, New York, London: A Harvest Book.
- Jung, C. G. (1959). *The The Archetypes and the Collective Unconscious*. New York: Princeton University Press.

- Jung, C. G. (2018). *Manusia dan Simbol-simbol (terjemahan dari Man and His Symbols)*. Yogyakarta: Basabasi.
- Juniper, A. (2003). *Wabi Sabi, The Japanese Art of Impermanence*. Vermont: Tuttle Publishing.
- KEMENDIKBUD, B. P. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Kelima)*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Knafo, D. (2012). *Dancing with the Unconscious, The Art of Psychoanalysis and The Psychoanalysis of Art*. New York: Routledge.
- Kohon, G. (2016). *Reflections on the Aesthetic Experience*. New York: Routledge.
- Kuswarno, E. (2009). *Metode Penelitian Komunikasi Fenomenologi, Konsep, Pedoman dan Contoh Penelitiannya*. Bandung: Widya Padjadjaran.
- Levine, D. P. (2016). *Psychoanalytic Studies of Creativity, Greed, and Fine Art*. New York: Routledge.
- Louise Lindkvist, N. A. (2017). *Sustainability Through Innovation in Product Life Cycle Design*. Tsukuba: Springer Japan.
- Macarthur, E. (2013). *Towards The Circular Economy*. Ellen MacArthur Foundation.
- Mariato, M. D. (2017). *Seni dan Daya Hidup dalam Perspektif Quantum*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Moustakas, C. (1994). *Phenomenological Research Methods*. London: SAGE Publications, Inc.
- Neumann, E. (2015). *Great Mother, An Analysis of The Archetype*. Princeton: Princeton University Press.
- Norman, D. A. (2004). *Emotional Design, Why We Love (ora Hate) Everyday Things*. New York: Basic Books.
- Noth, W. (1990). *Handbooks of Semiotic*. Stuttgart: Indiana University Press.
- Nugraha, A. (2012). *Transforming Tradition, A Method for Maintaining Tradition in a Craft and Design Context (Doctoral Dissertation)*. Helsinki: Aalto University School of Arts, Design and Architecture Department of Art.
- Osborn, R. (2005). *Marxisme dan Psikoanalisis*. Yogyakarta: Alenia.

- Osborne, R. (2000). *Freud for Beginner (terjemahan)*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Pantaleao, L. F. (2017). Radical Design for Sustainability - Fourth Bottom Line - Stuart Walker. In U. S. Architecture, *SIMPÓSIO BRASILEIRO DE DESIGN SUSTENTÁVEL* (pp. 14-20). Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais.
- Papanek, V. (2006). *Design for The Real World, Human and Social Change*. Hugh Holborn: Thames & Hudson Ltd.
- Parsons, T. (2009). *Thinking: Objects Contemporary Approaches to Product Design*. Lausanne, Switzerland: AVA Publishing.
- Patton, M. Q. (2006). *Metode Evaluasi Kualitatif (terjemahan)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Piliang, Y. A. (2010). *Semiotika dan Hypersemiotika, kode, Gaya dan matinya makna*. Bandung: Matahari.
- Putro, R. T. (2022). Desain Produk dari Limbah Industri Pakaian Sebagai Sebuah Siklus Hidup. *ARS, Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 138.
- Rahmawati, dkk. (2023). Peranan Teori Belajar Psikoanalisa dalam Pembentukan Karakter Remaja. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 769.
- Ratna, N. K. (2010). *Metodologi Penelitian, Kajian Budaya dan Ilmu-ilmu Sosial Humaniora pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Reno, C. I. (2019). On Materiality and Meaning: Ethnographic Engagements with Reuse, Repair & Care. *Worldwide Waste, Journal of Interdisciplinary Studies*, 8.
- Reubens, R. (2016). *To Craft, By Design, For Sustainability (PhD Thesis TU Delft)*. New Delhi: Thompson Press.
- RI, K. P. (2014). *Ekonomi Kreatif: Kekuatan Baru Indonesia 2025*. Jakarta: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI.
- Risatti, H. (2007). *A Theory of Craft : function & aesthetic expression*. Chapel Hill: The University of North Carolina Press.
- Rosa, A. Z. (2020). *Salvador Dali: I am Surrealism*. Yogyakarta: Vice Versa Books.

- Ruud Balkende, C. B. (2000). Designing for A Circular Economy: Make, Use and Recover Products. In K. Niinimäki, *Sustainable Fashion in a Circular Economy* (p. 77). Espoo, Finland: Aalto ARTS Books.
- Sachari, A. (2002). *Estetika, Makna, Simbol dan Daya*. Bandung: Penerbit ITB.
- Saito, Y. (2007). *Everyday Aesthetics*. New York: Oxford University Press.
- Saldana, M. B. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*. Washington DC: Sage Publisher.
- Saragnano, G. G. (2013). *Art in Psychoanalysis, A Contemporary Approach to Creativity and Analytic Practice*. London: Karnac Book Ltd.
- Sayers, J. (2007). *Freud's Art - Psychoanalysis Retold*. New York: Routledge.
- Semiun, Y. (2013). *Teori-teori Kepribadian, Psikoanalitik Kontemporer, Jilid 1*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Sennett, R. (2008). *The Craftsman*. London: Yale University Press.
- Smardzewski, J. (2015). *Furniture Design (e-book)*. New York: Springer.
- Snowden, R. (2010). *Jung The Key Ideas*. London: The McGrawHill Companies, Inc.
- Sobur, A. (2013). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sp, Soedarso. (2006). *Trilogi Seni, Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: Badan Penerbit Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Stelmack, A. K. (2014). *Sustainable Residential Interior*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Sumardjo, J. (2000). *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB.
- Sunardi, St. (2002). *Semiotika Negativa*. Yogyakarta: Kanak.
- Susan Vihma, S. V. (2009). *Semiotika Visual dan Semantika Produk, Pengantar Teori dan Praktik Penerapan Semiotika dalam Desain (Terjemahan)*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Thruschwell, P. (2000). *Sigmund Freud*. London: Routledge.
- Tjalve, E. (1976). *A Short Course in Industrial Design*. London: Butterworths Inc.

- Walker, J. A. (1989). *Design History and The History of Design*. Winchester: Pluto Press.
- Walker, J. A. (2010). *Desain, Sejarah, Budaya; Sebuah Pengantar Komprehensif (terjemahan)*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Walker, S. (2006). *Sustainable by Design, Explorations in Theory and Practice*. Sterling, Virginia: Earthscan.
- Walker, S. (2021). *Design & Spirituality, A Philosophy of Material Cultures*. New York: Routledge.
- Wallschlaeger, C. (1992). *Basic Visual Concepts and Principles, for Artist, Architect, and Designer*. Dubuque: Wm. C. Brown Publisher.
- Wilcox, L. (2018). *Psikologi Kepribadian (terjemahan)*. Yogyakarta: IRCiSoD.
- Yangni, S. (2012). *Estetika Seni Rupa, dari Khaos ke Khaosmos*. Yogyakarta: ERUPSI AKADEMIA.
- Zhen, X. (2018). *Value Direction: Moving Crafts toward Sustainability in the Yangtze River Delta, China*. Lancaster: Imagination Lancaster Design Research Centre.
- Zoest, A. v. (1993). *Semiotika: Tentang tanda, cara kerjanya dan apa yang kita lakukan dengannya (terjemahan)*. Jakarta: Yayasan Sumber agung.

Internet :

<https://www.himki-indonesia.com/post/view/148-id-regulasi-jadi-penghambat-ekspor-mebel-dan-kerajinan-indonesia>

<https://www.inacraftnews.com/membongkar-hambatan-ekspor-kerajinan/>

<https://www.tribunnews.com/bisnis/2020/07/30/lagi-tren-di-eropa-ekspor-produk-home-decor-digenjot>

<https://www.instagram.com/andresuryaman/>

<https://ekonomi.bisnis.com/read/20141014/12/264638/ini-keunikan-store-ikea-di-indonesia>

<https://www.antaraneews.com/berita/1114724/ri-belanda-kerja-sama-fasilitasi-ukm-dekorasi-rumah-ekspor-ke-eropa>

<http://www.pandanusinternusa.com/product/>

https://www.instagram.com/rajut_apik/

<https://www.instagram.com/blasustudio/>

<https://sdgs.un.org/goals>



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : R. Tosan Tri Putro, S.Sn, M.Sn.
Tempat dan Tanggal Lahir : Kulon Progo, 24 Februari 1971
Telepon : 0816 689 800
E-Mail : tosan2003@gmail.com / tosan@staff.ukdw.ac.id
Alamat : Jl. Lombok No. 6, Widoro Baru, Condongcatur
55283, Depok – Sleman, Yogyakarta

Pendidikan

1990-1992 **Prog. Studi Architecture**, Universitas Kristen Duta Wacana,
1996 **Prog. Studi Desain Komunikasi Visual**, FSRD ISI Yogyakarta
2011 **Magister Penciptaan Seni**, Sekolah Pasca Sarjana, ISI Yogyakarta
2012 **Fellows Program** in Footwear Design, Product Design Class at School of Design Hong Kong Polytechnic University - Hong Kong
2013 **Fellows Program** in Sculpture, Drawing, Digital Photography, Painting Class at Department of Art, Valparaiso University, Indiana - USA
2025 **S3 Doktor Pengkajian Seni Rupa**, Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pekerjaan

1992- 1994 **Desainer Grafis**, Goresta Creative Card, Yogyakarta
Desainer Mebel, Great Design, Yogyakarta
1995 **Desainer Grafis**, PT, Perwanal DMB &B Advertising, Jakarta,
1996 - 1998 **Assistant Art Director**, ASATSU Advertising Agency, Jakarta,
1998 - 2000 **Desainer Produk**, PT. Out Of Asia, Home Decor Export Trading Company, Yogyakarta,
2000 - 2003 **Product Development**, PT. Transzona Artha Meridian, Yogyakarta
2003 - 2012 **Dosen**, Desain Komunikasi Visual,

2005 - sekarang	Modern School of Design, Yogyakarta Dosen , Prog. Studi Desain Produk, UKDW, Yogyakarta
1998 - sekarang	Mentor in Community Development for Craft Products, Brand & Visual Communication Design

Projek Profesional :

2004-2008	Tim Dokumentasi dan Buku, Pusat Kajian Makanan Tradisional, Universitas Gajah Mada
2005-2006	Product Photographer for Ambiances d'Ailleurs, Product & Furniture Exporter, Yogyakarta
2013	Desainer Grafis Museum Mahkamah Konstitusi, Jakarta
2014	Designer Lighting & Lamp Marketing Gallery Agung Podomoro City, Medan
2015	Design Lighting & Lamp Madison Park Apartment Jakarta
2015	Design Lighting & Lamp Metro Park Apartement, Jakarta
2015	Cafe Design and Branding Concept , Kopi Ketjil, Yogyakarta
2016	Design Lighting & Lamp Klinik Kopi, Jogjakarta
2016	Cafe Design and Branding , Begawan Coffee & Gift, Yogyakarta
2016	Tim Ahli Desain Grafis , Astana Expo 2017, Kazakistan
2020	Tim Desain Grafis Museum Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta
2020	Tim Interior Production Museum Purbakala Song Terus, Pacitan
2020	Tim Desain Pendamping Community Development (UKM Craft), Kementerian Pariwisata RI
2021	Tim Video Animasi Health Safety Environment PT. Sinar Mas, Jakarta
2021	Tim Desain Grafis Museum Bahari, Belitung
2022	Tim Desain Batik APEKSI di Kota Samarinda "Sarung Batik"

2022	Tim Desain Pendamping Community Development (UKM Craft), Kementerian Pariwisata RI
2022	Narasumber BIMTEK Pengembangan Produk Kriya Kabupaten Purworejo, Jawa Tengah & Kementerian Pariwisata RI
2023	Narasumber BIMTEK Desain Kerajinan Batu, Dinas Perindustrian dan Tenaga Kerja Kabupaten Magelang.
2023 - sekarang	Tim Ahli Pusat Desain Industri Nasional, Yogyakarta
2024	Narasumber Workshop Motif Batik “Reborn Segoro Amarto” Dinas Perindustrian, Koperasi & UKM Pemerintah Kota Yogyakarta.
2025	Tim Perancang Batik “Segoro Amarto” Pemerintah Kota Yogyakarta.

Pameran Karya Seni & Desain :

1992	Pameran Poster Hari Bumi, Karta Pustaka, Yogyakarta
1996	Pameran Desain Corporate Identity, Sriwijaya Music Centre, FSRD Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2011	Pameran Desain Kemasan Makanan Tradisional Yogyakarta, Pasca Sarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2015	Pameran Seni Rupa , “Pre-Heat Drawing”, Jogja National Museum, Yogyakarta
2016	Pameran Seni Kontemporer Nusarupa#1, Museum Keramik, Jakarta
2017	Pamera Fotografi Hitam Putih , “Cetho Welo-welo”, N-Workshop, Yogyakarta
2018	Pameran Desain , ”Fusion Identity” Jogja Design Week, Kotagede Yogyakarta
2025	Pameran Seni Rupa Nusarupa#2 “Saudara”, Bale Banjar, Sangkring Art Space, Yogyakarta Pameran Seni Rupa Nusarupa Project “Early Warming”, Garrya Bianti Hotel, Yogyakarta

GLOSARIUM

A

- afeksi** segala hal yang menyangkut perasaan atau emosi, pengalaman emosional terdalam seperti kehilangan, luka masa lalu, cinta, atau harapan.
- alkemis** istilah yang merujuk pada praktisi alkimia, yaitu seseorang yang mempelajari dan melakukan alkimia, sebuah tradisi kuno yang menggabungkan aspek filsafat, kimia, dan spiritualitas dengan tujuan utama seperti: Mengubah logam biasa menjadi emas (transmutasi logam), Mencari ramuan kehidupan abadi (*elixir of life*), Mencapai kesempurnaan spiritual melalui transformasi diri.
- anima** konsep penting dalam psikologi analitik Carl Gustav Jung yang merujuk pada aspek feminin dalam jiwa laki-laki. *Anima* merupakan arketipe yang muncul dari ketidaksadaran kolektif dan berperan dalam membentuk emosi, intuisi, dan relasi seorang laki-laki dengan sisi feminin dalam dirinya maupun dalam orang lain.
- animus** salah satu konsep kunci dalam psikologi analitik Carl Gustav Jung. Dalam kerangka teorinya, *animus* adalah aspek maskulin dalam jiwa perempuan, sebagai bagian dari ketidaksadaran kolektif yang membentuk cara berpikir, berperilaku, dan berelasi.
- apolonian** adalah istilah yang berasal dari nama dewa Apollo dalam mitologi Yunani, dan digunakan secara konseptual untuk menggambarkan aspek rasional, teratur, harmonis, dan terang dari pengalaman manusia. Istilah ini paling dikenal dalam karya Friedrich Nietzsche dalam bukunya *The Birth of Tragedy* (1872), di mana ia mengontraskan antara Apolonian dan Dionysian sebagai dua kekuatan

estetika dan psikologis yang mendasari seni, budaya, dan jiwa manusia

arketipe/archetype (bahasa Inggris: *archetype*) adalah konsep yang berasal dari psikologi analitik Carl Gustav Jung, yang merujuk pada pola, gambaran, atau simbol universal yang muncul secara konsisten dalam mitos, cerita, mimpi, dan budaya di seluruh dunia. Arketipe dianggap sebagai bentuk dasar dari pengalaman manusia yang tersimpan dalam ketidaksadaran kolektif.

arketipal (atau *archetypal* dalam bahasa Inggris) adalah istilah yang berasal dari psikologi analitik Carl Gustav Jung, yang merujuk pada pola-pola dasar, gambaran, atau simbol universal yang muncul secara berulang dalam mitos, mimpi, seni, agama, dan budaya di seluruh dunia.

artefak benda buatan manusia yang memiliki nilai historis, budaya, simbolik, atau fungsional, sering digunakan dalam konteks arkeologi, antropologi, seni, dan desain

audience kelompok orang yang menjadi sasaran utama dari suatu karya, pertunjukan, komunikasi, atau produk

B

Behavioral Design (Desain Perilaku) adalah pendekatan desain yang secara sengaja dirancang untuk mempengaruhi perilaku manusia, baik untuk mendorong, mengarahkan, maupun membentuk tindakan tertentu dengan cara yang halus, sering kali tanpa disadari, namun tetap etis dan berbasis riset ilmiah.

Benevolence kata dalam bahasa Inggris yang berarti kebaikan hati, kemurahan hati, atau niat baik terhadap sesama. Dalam konteks psikologi, filsafat, dan etika, *benevolence* menggambarkan sikap atau tindakan yang bertujuan membantu, mendukung, atau memberikan manfaat kepada orang lain tanpa mengharapkan balasan

<i>Biomimikri</i>	(dari bahasa Yunani: <i>bios</i> = hidup, <i>mimesis</i> = meniru) adalah pendekatan inovasi yang mencari inspirasi dari bentuk, sistem, dan proses di alam untuk menyelesaikan masalah manusia secara berkelanjutan. Tujuannya bukan sekadar meniru alam secara visual, tetapi belajar dari prinsip-prinsip dasar bagaimana alam bekerja, efisien, adaptif, dan berkelanjutan.
<i>Blue Economy</i>	adalah konsep pembangunan ekonomi yang berkelanjutan dan berbasis pada pemanfaatan sumber daya laut secara bertanggung jawab. Istilah ini mengacu pada semua aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan laut, samudra, dan pesisir, dengan tujuan menjaga keseimbangan antara pertumbuhan ekonomi, pelestarian ekosistem laut, dan kesejahteraan masyarakat pesisir.
<i>brand global</i>	merek yang dikenal, dijual, dan digunakan di banyak negara di seluruh dunia serta mempertahankan identitas merek yang relatif konsisten secara internasional
<i>British School</i>	dipahami sebagai aliran atau kelompok seniman yang berkembang di Inggris, mencerminkan gaya artistik tertentu
<i>Burāq</i>	adalah makhluk supranatural dalam tradisi Islam yang digambarkan sebagai kendaraan tunggangan Nabi Muhammad SAW saat melakukan Isra' dan Mi'raj, perjalanan malam dari Masjidil Haram (Mekkah) ke Masjidil Aqsa (Yerusalem), lalu naik ke langit untuk bertemu dengan Allah SWT.
<i>buyer</i>	pembeli produk <i>home décor</i> dari luar negeri

C

Citra	istilah yang umum digunakan dalam berbagai bidang seperti seni, psikologi, komunikasi, dan budaya. Secara umum, citra merujuk pada gambaran, representasi, atau persepsi terhadap sesuatu, baik dalam bentuk visual, mental, atau simbolik.
<i>Closed-loop Supply Chains</i>	(Rantai Pasok Siklus Tertutup) adalah sistem rantai pasok yang mengintegrasikan proses produksi dengan pengumpulan kembali produk bekas, daur ulang, dan penggunaan ulang bahan sehingga menghasilkan sistem yang berkelanjutan dan mengurangi limbah.
<i>compassion & the common good</i>	dorongan cinta kasih dan pencapaian kebaikan bersama
<i>Cradle to Cradle</i>	membuat model proses industri pada proses alami yang dikenal sebagai pendekatan "biomimetik". Dunia alami tidak mengenal "limbah", semuanya didaur ulang hingga ke setiap atom.
<i>Creator</i>	sebuah arketipe universal yang sering muncul dalam mitos, psikologi, dan seni, melambangkan sosok yang menciptakan, menghasilkan, dan membawa sesuatu yang baru ke dalam dunia. Arketipe ini mewakili kekuatan inovasi, kreativitas, dan penciptaan makna.
<i>cushion cover</i>	sarung bantal

D

DCJAF	<i>dismantling, cutting, joining, assembling, finishing</i> : sebuah proses perlakuan terhadap limbah dimulai dari bongkar, potong, gabung, susun, dan penyempurnaan/ <i>finishing</i> . Dielaborasi oleh penulis
--------------	---

dionisian kecairan, keliaran, dan keberanian menerobos batas-batas (*chaos*) yang hadir dalam kehidupan manusia

drum kemasan cairan berbentuk silinder, biasanya berbahan logam.

E

Eco art seni yang dikembangkan melalui paradigma yang meyakini bahwa seni tidak lagi dapat dipandang hanya dari aspek estetisnya saja, melainkan harus memperhitungkan relasi timbal balik antara seni dan lingkungan tempat seni itu hidup dan berkembang

Education for Sustainability/ EfS Pendidikan yang berbasis pada siswa dan guru yang mengikuti kata hatinya menuju kesadaran keberlanjutan

ego konsep penting dalam psikologi yang mengacu pada bagian kesadaran diri seseorang yang mengelola identitas, realitas, dan hubungan antara keinginan internal dengan dunia luar.

Ekonomi Linier model ekonomi tradisional yang mengikuti pola ambil-buat-buang (*take-make-dispose*), di mana sumber daya alam diambil, diolah menjadi produk, digunakan, lalu akhirnya dibuang sebagai limbah tanpa proses pengembalian atau daur ulang yang signifikan

Ekonomi sirkular/ circular economy adalah model ekonomi yang bertujuan untuk meminimalkan limbah dan penggunaan sumber daya dengan cara mengoptimalkan penggunaan, daur ulang, dan pemulihan produk serta material secara berkelanjutan. Berbeda dengan ekonomi linear yang mengikuti pola *ambil-buat-buang*, ekonomi sirkular mengutamakan siklus tertutup (*closed loop*) dalam produksi dan konsumsi.

ekstrinsik kerajinan (nilai)	nilai lingkungan dan nilai ekonomi
estetika mesin/machine aesthetic	konsep yang membahas nilai keindahan, desain, dan pengalaman visual atau sensorik yang terkait dengan mesin, perangkat mekanik, dan teknologi. Istilah ini mencakup bagaimana mesin tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga bisa diapresiasi dari sisi estetika, bentuk, struktur, gerakan, dan interaksi dengan manusia atau lingkungan.
energy primal	energi dasar atau energi primordial, maka ini merujuk pada: Energi fundamental atau kekuatan dasar yang melandasi alam semesta dan kehidupan. Dalam berbagai tradisi spiritual dan filsafat, energi primal dianggap sebagai sumber dari segala perubahan dan eksistensi. Contohnya dalam konsep <i>qi/chi</i> dalam filsafat Tiongkok, atau <i>prana</i> dalam tradisi Hindu.
F	
father complex	konflik batin, perasaan ambivalen (memiliki dua perasaan atau sikap yang bertentangan secara bersamaan terhadap sesuatu atau seseorang.) , atau ketergantungan emosional yang dimiliki seseorang terhadap figur ayah atau sosok otoritas laki-laki. Hal ini bisa berbentuk positif maupun negatif
fashion brand	merek atau identitas yang mewakili suatu lini produk pakaian, aksesoris, dan item mode lainnya yang diciptakan dan dipasarkan oleh sebuah perusahaan atau perancang busana. <i>Fashion brand</i> berfungsi sebagai simbol kualitas, gaya, nilai, dan citra yang ingin disampaikan kepada konsumen.
Freud, Sigmund	(1856–1939) adalah seorang dokter asal Austria dan pendiri psikoanalisis, yaitu sebuah pendekatan teoretis dan terapeutik untuk memahami kepribadian, perilaku manusia, dan dinamika ketidaksadaran.

G

<i>gangsingan</i>	mainan tradisional dari bahan bambu yang diputar dan menghasilkan bunyi.
<i>garage sale</i>	Penjualan di garasi rumah yang banyak dilakukan di Amerika Utara
<i>gimmick</i>	suatu strategi, elemen, atau cara yang mencolok dan menarik perhatian, yang biasanya digunakan dalam promosi, pertunjukan, atau pemasaran untuk membuat sesuatu lebih menonjol atau mudah diingat.
<i>glass painting</i>	teknik melukis di atas permukaan kaca, baik untuk tujuan dekoratif maupun ekspresif
<i>the great mother</i>	(Ibu Agung) adalah salah satu archetype penting dalam psikologi analitik Carl G. Jung. Ini bukan sekadar tentang sosok ibu biologis, melainkan representasi simbolis dari feminitas purba, daya pencipta dan penghancur, serta jiwa alam yang melingkupi kehidupan dan kematian
<i>Green Design</i>	pendekatan desain yang berfokus pada keberlanjutan lingkungan dengan meminimalkan dampak negatif terhadap alam selama seluruh siklus hidup produk, mulai dari pemilihan bahan, proses produksi, penggunaan, hingga pembuangan atau daur ulang.

H

<i>handbag</i>	Tas tangan
hermafrodit	istilah yang digunakan untuk menggambarkan organisme atau makhluk hidup yang memiliki ciri kelamin jantan dan betina secara bersamaan. Dalam konteks biologis, hermafrodit memiliki organ reproduksi kedua jenis kelamin, sehingga bisa menghasilkan sel telur dan sel sperma.

home décor semua objek yang berkaitan dengan penataan dan hiasan interior maupun eksterior rumah untuk menciptakan suasana estetis, nyaman, dan mencerminkan kepribadian pemiliknya.

homo semiotic Istilah “*homo semioticus*” (kadang juga ditulis *homo semiotic*) adalah konsep yang mengacu pada manusia sebagai makhluk pembuat dan pemakai tanda (simbol dan signifikansi). Dalam ilmu semiotika dan filsafat, manusia dipahami bukan hanya sebagai makhluk biologis, tetapi juga sebagai makhluk yang hidup dan berinteraksi melalui sistem tanda dan simbol.

I

id bagian paling primitif dan tidak sadar dari pikiran manusia.

ideation proses menghasilkan, mengembangkan, dan mengkomunikasikan ide-ide baru. Dalam konteks kreativitas, inovasi, dan desain, ideation merupakan tahap penting di mana berbagai gagasan dipicu, dijelajahi, dan disaring untuk menemukan solusi atau konsep yang inovatif.

inborn behavior patterns kecenderungan bawaan manusia yang berguna dalam bentuk kecenderungan pola perilaku manusia

Individuasi Proses-proses psikologis yang oleh karena seseorang menjadi dirinya-sendiri (*the self*), tak terpisahkan, unik, dan menjadi *monad* (salah satu unit metafisis yang terdiri dari entitas-entitas yang beragam), yang merupakan ekspresi dari keunikan dan tampilan dirinya sendiri (Febriani, 2024, p. 85)

IKEA perusahaan ritel asal Swedia yang terkenal secara global sebagai produsen dan penjual produk furnitur siap rakit (*flat-pack furniture*), peralatan rumah tangga, dan dekorasi interior dengan desain modern,

fungsional, dan harga terjangkau. Didirikan: 1943 oleh Ingvar Kamprad di Swedia.

Industrial Ecology

(Ekologi Industri) adalah bidang studi dan pendekatan yang mempelajari interaksi antara sistem industri dan ekosistem alam dengan tujuan menciptakan sistem produksi dan konsumsi yang berkelanjutan dan efisien. Konsep ini mengadopsi prinsip-prinsip ekologi untuk mengelola aliran material dan energi di dalam industri, sehingga limbah dari satu proses dapat menjadi input bagi proses lain.

instingtif

kata sifat yang menggambarkan sesuatu yang berhubungan dengan insting, yakni dorongan atau respons alami, naluriah, dan spontan yang tidak dipelajari secara sadar.

instrinsik kerajinan (nilai)

nilai sosial, budaya lokal dan spiritual

intersubjektivitas

dalam filsafat sering dikaitkan dengan fenomenologi yang menyatakan bahwa pemahaman tentang dunia dibentuk melalui interaksi dan pengalaman bersama.

introspective

sifat atau keadaan seseorang yang cenderung melakukan introspeksi, yaitu proses merenung dan melihat ke dalam diri sendiri untuk memahami pikiran, perasaan, motivasi, dan pengalaman batinnya secara mendalam.

J

Joan Miro

(1893–1983) adalah seorang seniman, pelukis, dan pematung asal Spanyol (Catalonia) yang dikenal karena gaya surealisnya yang khas, dengan bentuk-bentuk organik, simbolik, warna cerah, dan tampilan seperti gambar anak-anak atau mimpi. Ia adalah salah satu tokoh besar dalam Surrealisme, namun juga menjembatani gaya Dada, Kubisme, dan seni abstrak modern.

Jung , Carl Gustav (1875–1961) adalah seorang psikiater, psikolog, dan pendiri psikologi analitik (*analytical psychology*), salah satu pemikir paling berpengaruh abad ke-20 dalam bidang psikologi, filsafat, mitologi, seni, dan spiritualitas.

Jugendstil adalah gaya seni, desain, dan arsitektur yang berkembang di Jerman dan negara-negara berbahasa Jerman pada akhir abad ke-19 hingga awal abad ke-20. Istilah ini secara harfiah berarti “*gaya muda*”, berasal dari majalah seni Jerman *Die Jugend* (Pemuda) yang terbit di München pada tahun 1896 dan menjadi pusat penyebaran gaya ini.

K

katarsis adalah istilah yang merujuk pada proses pelepasan atau pelampiasan emosi yang terpendam, terutama emosi-emosi intens seperti kemarahan, kesedihan, rasa bersalah, atau trauma, sehingga menghasilkan perasaan lega atau pemulihan psikis

ketidaksadaran (*unconscious*) adalah bagian dari jiwa manusia yang berisi pikiran, perasaan, dorongan, dan memori yang tidak disadari secara langsung oleh individu, tetapi tetap mempengaruhi perilaku, emosi, dan proses kreatifnya

ketidaksadaran personal (*personal unconscious*) adalah bagian dari struktur jiwa menurut Carl Gustav Jung yang berisi pengalaman, pikiran, ingatan, dorongan, dan emosi yang pernah dialami individu tetapi telah dilupakan, ditekan, atau tidak disadari, meskipun tetap memengaruhi perilaku dan kehidupan psikisnya.

ketidaksadaran kolektif merupakan lapisan pikiran lebih dalam dan mengandung pengalaman serta pengetahuan yang diwariskan secara turun-temurun oleh umat manusia

keusangan hilangnya nilai yang dirasakan (yaitu keinginan dan ketertarikan) dari produk dan atau sistem. Pada

beberapa kasus, hal ini dipicu oleh berkurangnya fungsi. Keadaan usang tidak harus bersifat permanen, karena sebuah produk dapat diberi kehidupan baru melalui proses perancangan ulang atau pemanfaatan kembali.

klenik istilah dalam budaya Indonesia (khususnya Jawa) yang merujuk pada kepercayaan, praktik, atau aktivitas yang bersifat mistis, gaib, dan tidak rasional, sering kali berkaitan dengan kekuatan supranatural, ilmu gaib, atau dunia roh.

kreator Para prancang dan pembuat produk *home décor* baik pengrajin, seniman maupun desainer.

kriptomnesia Seseorang berpikir bahwa dirinya sedang menyajikan sesuatu yang baru, padahal sebenarnya adalah kebenaran lama yang terlupakan.

L

law-giver (dalam konteks arketipe atau simbolis) adalah sosok yang memberikan hukum, aturan, atau tatanan, baik dalam bentuk literal (pemimpin, nabi, raja), maupun dalam bentuk simbolis (etika batin, suara hati, atau prinsip kebenaran universal)

lelaki tua bijaksana (*Wise Old Man*) adalah arketipe universal dalam psikologi analitik Carl Gustav Jung yang merepresentasikan kebijaksanaan terdalam, intuisi spiritual, dan pencerahan batin. Sosok ini sering muncul dalam mitos, dongeng, mimpi, dan karya seni sebagai figur laki-laki tua yang bijak dan menuntun.

Leces / buku Leces adalah buku tulis dari kertas produksi PT Leces di Probolinggo, Jawa Timur

limbah material sisa dari proses konsumsi yang berasal dari rumah tangga atau konsumen secara umum dan limbah

sisa dari proses industri sebuah produk. Limbah dalam bentuk padat (bukan cairan)

limbah industri Limbah dari sisa hasil proses produksi industri, dalam konteks tulisan ini limbah berupa bentuk padat (bukan cairan)

limbah konsumsi Limbah dari sisa konsumen, dalam konteks tulisan ini limbah berupa bentuk padat (bukan cairan)

lithograph teknik cetak yang menggunakan prinsip tidak bercampurnya air dan minyak untuk menghasilkan gambar atau teks di atas permukaan datar, biasanya batu kapur atau pelat logam.

longitudinal istilah yang digunakan untuk menggambarkan sesuatu yang berlangsung dalam rentang waktu yang panjang dan berkesinambungan, biasanya untuk melacak perubahan atau perkembangan suatu objek, individu, atau fenomena dari waktu ke waktu.

M

mandala bentuk simbolik yang biasanya berbentuk lingkaran dan digunakan sebagai representasi keutuhan, keteraturan kosmis, dan struktur batin jiwa manusia. Dalam berbagai tradisi spiritual dan psikologis, terutama dalam psikologi analitik Carl G. Jung, mandala dianggap sebagai simbol diri (*Self*), pusat dari keseluruhan psike yang harmonis.

metafisis (dari bahasa Yunani *meta* = "melampaui", dan *physis* = "alam/fisika") adalah cabang filsafat yang membahas realitas paling mendasar, hakikat eksistensi, dan segala sesuatu yang melampaui dunia fisik yang bisa ditangkap oleh pancaindra.

mistisisme suatu pendekatan spiritual dan filosofis yang berupaya mengalami persatuan langsung dengan realitas

tertinggi, Tuhan, atau dimensi transenden, melampaui akal dan bahasa.

Model Analisis

Model yang digunakan untuk memetakan, menguraikan, atau menjelaskan fenomena berdasarkan komponen-komponen yang saling terkait. Sifatnya lebih deskriptif dan konseptual

monad

istilah yang memiliki makna mendalam dalam berbagai bidang, mulai dari filsafat kuno, mistisisme, hingga psikologi analitik dan semuanya mengacu pada kesatuan esensial yang tak terbagi, atau inti eksistensi. Dalam konteks yang kamu alami, yaitu seni, psikologi analitik, dan spiritualitas, makna monad menjadi sangat relevan.

monel

nama dagang untuk logam campuran (*alloy*) berbasis nikel (*Ni*) dan tembaga (*Cu*), yang dikenal karena ketahanannya terhadap korosi

moving meditation

(meditasi bergerak) adalah bentuk meditasi yang menggabungkan gerakan tubuh yang terarah dan sadar dengan kesadaran penuh (*mindfulness*) terhadap napas, tubuh, dan ruang sekitar. Berbeda dengan meditasi duduk yang statis, dalam *moving meditation*, tubuh aktif bergerak namun pikiran tetap terpusat dan hening

N

neurosis

(neurotik) adalah istilah dalam psikologi dan psikoanalisis klasik yang merujuk pada gangguan mental ringan hingga sedang, di mana individu mengalami kecemasan, konflik batin, dan gejala emosional, namun masih mampu berfungsi dalam kehidupan sehari-hari (tidak seperti psikosis, yang ditandai dengan hilangnya kontak dengan realitas).

nyantrik belajar secara langsung dan informal pada suatu tempat

O

'one of a kind karya satu-satunya

P

Pablo Picasso (1881–1973) seorang seniman Spanyol yang dikenal sebagai salah satu tokoh paling revolusioner dalam sejarah seni modern. Ia adalah pelopor utama aliran Kubisme dan dikenal karena produktivitasnya yang luar biasa serta kemampuannya mengeksplorasi berbagai medium dan gaya seni.

pahlawan anak (dalam konteks psikologi, budaya, atau simbolik) merujuk pada representasi anak sebagai tokoh pemberani, penyelamat, atau agen transformasi. Konsep ini memiliki beragam makna tergantung pada konteks: mulai dari mitologi, psikoanalisis Jung, budaya populer, hingga narasi sosial

parut alat pamarut

patchwork teknik menyusun potongan-potongan kain kecil (biasanya sisa kain) menjadi satu kesatuan desain yang lebih besar, sering kali dalam bentuk geometris, untuk menghasilkan karya seperti selimut (*quilt*), bantal, tas, pakaian, atau karya seni tekstil

Permakultur sistem desain terpadu untuk menciptakan lingkungan hidup yang berkelanjutan, meniru pola dan hubungan yang ditemukan di alam, dan bisa diterapkan dalam pertanian, arsitektur, tata ruang, hingga kehidupan sosial

<i>persona</i>	<i>Persona</i> memberikan kebebasan untuk memerankan suatu karakter tertentu dan menghasilkan apa yang dibutuhkan, yaitu rasa pemenuhan. Akan tetapi, topeng atau peran tersebut pun menutupi sesuatu dalam diri manusia, yaitu tegangan untuk menemukan makna di dalam dunia kerja. (Febriani, 2024, p. 135)
<i>place matt</i>	alas datar yang diletakkan di atas meja makan, biasanya di bawah piring atau peralatan makan
<i>Psike (psikhe)</i>	berasal dari bahasa Yunani <i>psyche</i> (<i>ψυχή</i>), yang berarti jiwa, nafas kehidupan, atau roh. Dalam konteks psikologi modern, khususnya dalam psikologi analitik Carl Gustav Jung, psike merujuk pada keseluruhan sistem kejiwaan manusia, yang mencakup kesadaran dan ketidaksadaran
<i>psikoanalisis</i>	cabang psikologi yang dikembangkan pertama kali oleh Sigmund Freud, dan kemudian dikembangkan lebih lanjut oleh tokoh-tokoh seperti Carl Gustav Jung, Alfred Adler, dan lainnya. Psikoanalisis menekankan pada peran ketidaksadaran, konflik batin, pengalaman masa kecil, dan mekanisme pertahanan diri dalam membentuk kepribadian serta perilaku manusia.
<i>Psikologi Analitik</i>	sistem psikologi yang dikembangkan oleh Carl Gustav Jung, yang menekankan pada proses pencapaian keutuhan diri (individuasi) melalui pemahaman terhadap ketidaksadaran pribadi dan kolektif, simbol-simbol psikis, dan proses spiritual dalam perkembangan manusia
<i>primordial image</i>	istilah yang digunakan oleh Carl Gustav Jung untuk merujuk pada gambaran purba yang muncul dari ketidaksadaran kolektif, dan menjadi dasar dari arketipe-arketipe dalam jiwa manusia.
<i>prima materia</i>	istilah dalam filsafat alkimia dan psikologi analitik Jung yang merujuk pada substansi awal, mentah, dan tak berbentuk, yang menjadi asal mula semua transformasi, baik secara materiil maupun psikis.

puing-puing arkais istilah yang merujuk pada jejak-jejak masa lampau yang bersifat purba, kuno, dan sering kali tersembunyi, namun masih membentuk atau memengaruhi struktur batin, budaya, dan ekspresi kreatif manusia saat ini.

pouch kantung kecil atau wadah fleksibel, biasanya terbuat dari kain, kulit, plastik, atau bahan lainnya, dan digunakan untuk menyimpan atau membawa benda-benda kecil

Q

Quadruple Bottom Line of Sustainability (QBL, pengembangan dari konsep *Triple Bottom Line (TBL)* yang memperluas fokus keberlanjutan dari tiga pilar utama (*People, Planet, Profit*) menjadi empat pilar, dengan menambahkan dimensi keempat: *Purpose* (atau *Spiritual/Meaning*)

R

rational self interest dorongan pribadi yang rasional

reflektif istilah yang merujuk pada kemampuan untuk merenung, mengevaluasi, dan menyadari secara mendalam pengalaman, pikiran, atau tindakan seseorang. Dalam konteks akademik, seni, desain, maupun psikologi, sikap reflektif dianggap sebagai proses pemikiran kritis dan kontemplatif terhadap makna dan nilai dari suatu peristiwa, karya, atau pengalaman batin

Reflective Design (Desain Reflektif) adalah pendekatan dalam desain yang berfokus pada pemicu pemikiran, kesadaran kritis, dan perenungan diri pengguna terhadap produk atau pengalaman yang mereka hadapi. Alih-alih hanya mengutamakan fungsi dan keindahan, desain reflektif mengajak pengguna merenungkan nilai, makna, dan konsekuensi sosial atau emosional dari interaksi mereka dengan suatu objek atau sistem

represi mekanisme pertahanan diri dalam psikoanalisis yang terjadi ketika pikiran, kenangan, dorongan, atau emosi yang menyakitkan atau tidak dapat diterima oleh kesadaran ditekan ke dalam alam bawah sadar. Konsep ini pertama kali dikembangkan oleh Sigmund Freud, dan kemudian juga digunakan dalam pemikiran Carl Gustav Jung.

resonansi istilah yang secara umum merujuk pada getaran bersama atau keterhubungan mendalam antara dua hal. Dalam konteks psikologis, estetika, atau seni, resonansi berarti adanya pantulan emosional, makna batin, atau keterhubungan simbolik yang dirasakan oleh seseorang ketika berhadapan dengan suatu objek, pengalaman, atau karya

reuse prinsip keberlanjutan yang merujuk pada menggunakan kembali suatu benda atau material tanpa melalui proses penghancuran atau daur ulang terlebih dahulu. Ini adalah bagian dari strategi 3R: *Reduce, Reuse, Recycle*, dan sering dianggap langkah yang lebih efisien daripada daur ulang (*recycle*) karena menghemat energi, sumber daya, dan emisi.

S

Sari, kain selembar kain tradisional yang dikenakan oleh perempuan di Asia Selatan, khususnya di India, Pakistan, Bangladesh, Nepal, dan Sri Lanka

Salone del Mobile salah satu pameran desain furnitur dan interior paling bergengsi di dunia, yang diselenggarakan setiap tahun di Milan, Italia.

screen printing Teknik cetak sablon

The Self konsep sentral dalam psikologi analitik Carl Gustav Jung, dan memiliki makna yang mendalam secara psikologis, spiritual, dan simbolik. Ini bukan sekadar “diri” dalam arti umum, melainkan inti terdalam dan

paling utuh dari kepribadian manusia, yang mencakup kesadaran, ketidaksadaran pribadi, dan ketidaksadaran kolektif

Self Advancement

pengembangan diri

seniman visual

individu yang menciptakan karya seni yang dapat dinikmati secara visual (melalui indra penglihatan), baik dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi

simbolik

sesuatu yang mengandung makna lebih dalam daripada bentuk luarnya

sosiokultur

keseluruhan cara hidup suatu masyarakat yang mencakup interaksi sosial, struktur komunitas, kebiasaan hidup, nilai budaya, dan simbol-simbol budaya yang dianut bersama.

shadow

dalam konteks psikologi analitik Carl Gustav Jung, shadow (bayangan) adalah salah satu konsep paling penting dan mendalam. Shadow merujuk pada aspek kepribadian yang tidak disadari, yang sering kali berisi sifat-sifat, dorongan, dan potensi diri yang ditekan, disangkal, atau tidak diakui oleh ego.

siklus hidup produk

konsep yang menjelaskan tahapan-tahapan yang dilalui suatu produk sejak diciptakan hingga tidak lagi digunakan atau dibuang

sirkularitas

istilah yang merujuk pada prinsip perputaran alur material, energi, atau nilai secara terus-menerus dalam suatu sistem tertutup, dengan tujuan meminimalkan limbah dan memaksimalkan pemanfaatan sumber daya

slow design

pendekatan dalam dunia desain yang menekankan kesadaran, keberlanjutan, kedalaman makna, dan hubungan emosional antara pengguna, desainer, dan objek yang diciptakan. Ia lahir sebagai respons terhadap budaya konsumsi cepat (*fast design/fashion*) dan bertujuan untuk menciptakan produk yang lebih bermakna, manusiawi, dan berkelanjutan

spiritual	sifat atau kualitas yang berkaitan dengan jiwa, kesadaran batin, dan dimensi transendental dari kehidupan manusia. Istilah ini merujuk pada sesuatu yang melampaui aspek fisik dan material, serta berkaitan dengan nilai-nilai luhur seperti kedamaian, kasih, makna hidup, dan hubungan dengan sesuatu yang lebih besar dari diri sendiri (Tuhan, semesta, alam, atau nilai-nilai universal)
spiritualitas	dimensi terdalam dari pengalaman manusia yang berkaitan dengan pencarian makna, tujuan hidup, hubungan dengan sesuatu yang lebih besar dari diri sendiri (Tuhan, alam semesta, jiwa kolektif), serta proses pengembangan batin menuju keutuhan dan kedamaian.
stigmata	istilah yang berasal dari tradisi Kristen, terutama dalam teologi Katolik, yang merujuk pada tanda-tanda luka fisik yang muncul secara misterius di tubuh seseorang dan menyerupai luka-luka Yesus Kristus saat disalib, seperti di tangan, kaki, dahi (mahkota duri), dan lambung (tusukan tombak)
stroom accu	istilah dalam bahasa Belanda yang secara harfiah berarti “baterai penyimpan arus listrik” (<i>battery charging</i>)
Styrofoam	nama dagang yang secara umum merujuk pada polistirena (<i>polystyrene</i>) yang diperluas (<i>EPS, Expanded Polystyrene</i>), yaitu material plastik berbusa yang ringan, tahan air, dan banyak digunakan dalam berbagai produk industri maupun konsumen
sublimasi	istilah yang berasal dari psikoanalisis, khususnya dari teori Sigmund Freud, yang merujuk pada mekanisme pertahanan ego (<i>defense mechanism</i>) di mana dorongan insting (terutama seksual atau agresif) yang tidak dapat disalurkan secara langsung dialihkan ke dalam aktivitas yang lebih dapat diterima secara sosial, seperti seni, ilmu pengetahuan, atau pencapaian kreatif lainnya.

<i>Super ego</i>	bagian dari struktur psikis yang mewakili nilai-nilai moral, norma sosial, dan larangan budaya yang diserap individu dari orang tua, agama, dan lingkungan sejak kecil
<i>sustainability</i>	konsep multidisipliner yang merujuk pada kemampuan suatu sistem, baik lingkungan, ekonomi, sosial, maupun budaya untuk bertahan dalam jangka panjang tanpa merusak kemampuan generasi mendatang untuk memenuhi kebutuhannya sendiri.

T

<i>table runner</i>	sejenis kain dekoratif panjang dan sempit yang diletakkan di atas meja. Biasanya melintang di tengah meja dari ujung ke ujung, dengan fungsi estetis dan pelindung permukaan meja.
<i>tapestry</i>	karya seni tekstil berupa kain tenun bergambar yang digunakan sebagai hiasan dinding, pelapis dinding, atau dekorasi interior.
Terapeutik/ <i>therapeutic</i>	merujuk pada segala sesuatu yang bersifat menyembuhkan, memulihkan, atau memberikan efek penyembuhan, baik secara fisik, emosional, maupun psikologis
The Trickster	<i>The Trickster</i> (Sang Penipu atau Si Licik) adalah salah satu <i>archetype</i> utama dalam psikologi analitik Carl G. Jung, yang melambangkan ketidakteraturan, paradoks, kecerdikan, humor, dan kekacauan yang membongkar struktur lama. Meskipun tampak negatif, arketipe ini sebenarnya berperan penting dalam proses perubahan, pertumbuhan, dan pencarian makna.
transformasi batin	proses perubahan mendalam dalam diri seseorang, yang mencakup pergeseran kesadaran, nilai-nilai, cara pandang, dan relasi dengan diri sendiri maupun dunia. Dalam konteks psikologi, spiritualitas, maupun seni, transformasi batin seringkali merupakan hasil dari perjalanan hidup, krisis eksistensial, trauma, atau

praktik reflektif yang intens, dan menghasilkan kesadaran diri yang lebih utuh atau tercerahkan

tray

alas datar berpermukaan rata yang biasanya memiliki bibir (pinggiran) di sekelilingnya, digunakan untuk membawa, menyajikan, atau menata berbagai benda, terutama makanan, minuman, atau barang kecil lainnya

U

upcycling

proses mengubah limbah atau barang bekas menjadi produk baru yang bernilai lebih tinggi secara fungsional, estetis, atau simbolik dibandingkan bentuk aslinya.

uwuh-uwuh seni

pendekatan artistik yang melibatkan material sisa, limbah, atau benda-benda terbuang sebagai medium ekspresi estetika dan simbolik

V

Visceral Design

salah satu dari tiga tingkatan desain emosional yang dikemukakan oleh Don Norman dalam bukunya *Emotional Design* (2004). Desain visceral berfokus pada reaksi emosional awal dan instingtif seseorang terhadap tampilan atau bentuk suatu objek, sebelum pengguna berpikir atau menggunakannya.

W

wabi-sabi

pandangan Konsep kosmik Zen tentang mencari keindahan dalam ketidaksempurnaan yang ditemukan di semua hal dalam keadaan terus berubah, serta berevolusi dari ketiadaan dan kembali ke ketiadaan

walldécor

istilah umum untuk segala bentuk elemen dekoratif yang dipasang di dinding guna memperindah,

memperkuat identitas ruang, atau menyampaikan pesan estetis dan simbolik

wastuwidya

ilmu tentang bentuk dan benda, seringkali merujuk pada pengetahuan tradisional mengenai arsitektur, tata ruang, seni bangunan, dan perwujudan bentuk fisik secara harmonis dan simbolik

Wise Old Man

Orang Tua Bijak adalah salah satu archetype utama dalam psikologi analitik Carl G. Jung. Ia melambangkan kebijaksanaan, pengetahuan mendalam, intuisi spiritual, dan bimbingan batin yang muncul dalam proses individuasi seseorang.

Z

Zen

sebuah aliran dalam Buddhisme Mahayana yang menekankan pengalaman langsung, kesadaran saat ini, dan kesederhanaan, serta sangat berpengaruh dalam filsafat, seni, dan estetika—terutama di Jepang, Cina (Chan), dan kemudian dunia Barat

