

I136 - UPAYA MENINGKATKAN NILAI KAYU DENGAN KREATIVITAS OLAH KAYU MENJADI ART FURNITURE

Rosalina Fanny Samantha¹, Barata Sena²

¹Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra Surabaya
Jl. Siwalankerto 121-131, RT. 007/ RW. 01, Siwalankerto, Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60236
Telp (031) 5946312

²Owner CV. Jalan Kayu, Art Work and Furniture
Gang Delima VIII No. 14 Jajar, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57144
Telp 0271 722050
Email: m41414112@john.petra.ac.id

Abstrak

Penulisan karya ilmiah ini bertujuan untuk memaparkan beberapa filosofi Jalan Kayu dalam memperlakukan kayu yang dianggap tidak memiliki nilai tinggi atau bahkan disia-siakan oleh orang lain, menjadi suatu potensi yang dapat dikembangkan dengan melakukan kreativitas olah kayu menjadi art furniture. Banyak kayu yang di anggap bagus memiliki kualitas kayu kuat, keras, dan biasanya berwarna gelap. Kayu yang di anggap bagus secara perspektif industri tentunya sudah banyak di kejar banyak orang. Masalahnya, kayu yang di anggap tidak bagus selalu di pandang sebelah mata oleh manusia, dan tidak memiliki nilai. Oleh karena itu nampaknya kayu yang di anggap tidak bagus ini tidak memiliki nilai guna bagi industri maupun kalangan yang lainnya. Tidak ada kayu yang jelek, semua tergantung pada bagaimana cara manusia itu mengolah kayu tersebut. Dengan menanggapi masalah ini, makalah ini membahas tentang upaya dalam meningkatkan nilai kayu yang di anggap tidak bagus, dengan menggunakan kreativitas dalam mengolah kayu tidak bagus tadi menjadi Art furniture yang memiliki nilai yang tinggi. Studi ini akan membahas mengenai filosofi jalan kayu, yang menggunakan metode kualitatif diskriptif, yaitu dengan eksplorasi, eksperimen material, prototype, sampai pada identifikasi potensi ekonomi. Hasil dari studi penelitian ini menghasilkan olahan yang dianggap tidak bagus menjadi Art furniture dengan metode penciptaan dan metode penyangkalan.

Kata kunci: *art furniture; Barata Sena; eksperimen material; kreativitas olah kayu; upaya meningkatkan nilai kayu*

Latar Belakang

Dalam kehidupan sehari-hari, kayu merupakan bahan yang sangat sering dipergunakan untuk tujuan penggunaan tertentu. Salah satunya di bidang industri, secara umum industri terbagi menjadi dua dalam menilai sebuah kayu, yaitu kayu yang dianggap bagus dan kayu yang tidak bagus. Kayu yang di anggap bagus biasanya memiliki karakter yang kuat, keras, dan berwarna gelap. Sedangkan kayu yang tidak bagus memiliki karakter yang lunak, mudah dimakan rayap, dan warnanya terang. Kayu yang bagus sudah pasti banyak di cari oleh banyak orang, namun kayu yang tidak bagus selalu di pandang sebelah mata dan disia-siakan.

Biasanya jika ada orang di tanya kayu apa yang paling bagus, mereka selalu menjawab kayu jati yang paling bagus, kuat, dan memiliki nilai jual tinggi. Sedangkan kayu yang bukan jati selalu di anggap memiliki nilai yang lebih rendah dari kayu tersebut. “Tidak ada kayu jelek, setiap kayu memiliki potensi yang luar biasa untuk dibangkitkan. Jangan pernah lagi beranggapan bahwa kayu Jati merupakan kayu terbaik” kata Barata Sena. Barata Sena memperlakukan kayu secara adil, dalam arti, apapun kayu yang ia terima tidak akan di sia-siakan, dan tidak membedakan kelas antara yang jati atau bukan jati.

Apun kayu yang diperoleh dapat dibuat produk art furniture. *Art furniture* tidak hanya sekedar furnitur yang memiliki fungsi, tetapi juga memiliki unsur seni. Dalam hal tersebut *Art furniture* sangat menarik dan unik dengan menggunakan ide, dan cara berfikir diluar orang awam biasanya. Bentuk-bentuk *Art furniture* sangat diminati oleh orang asing karena keunikan tidak hanya dari segi bentuk dan *finishing* yang menarik, tetapi tentang filosofi mengenai nilai kayu yang tidak bagus menjadi sebuah karya *Art furniture* yang mengagetkan banyak orang. Belum ada yang dapat mencontoh karya-karya tersebut, karena karya Barata Sena ini tidak hanya dibuat oleh seniman pahat saja, tetapi dengan formula untuk *finishing* kayu hasil eksperimennya.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

- Bagaimana upaya meningkatkan nilai kayu yang dianggap kurang bagus?

Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada diatas bertujuan sebagai berikut:

- Untuk mengetahui cara upaya meningkatkan nilai kayu yang dianggap kurang bagus

Metode Penelitian

Metode penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif diskriptif, dengan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut:

Pengamatan

Pengamatan dilakukan dengan cara pengenalan kayu, pemilihan bahan, pencatatan, dokumentasi. Apa saja upaya yang dapat dilakukan dalam pengamatan hal tersebut.

Diskusi dan wawancara mendalam

Bertujuan untuk mengetahui lebih dalam tentang filosofi Jalan Kayu, cara berpikir dalam menciptakan suatu karya yang unik dan diluar pemikiran manusia pada umumnya.

Eksperimen

Eksperimen dilakukan untuk eksplorasi material, apa saja yang dapat menjadi ide kreativitas dalam membuat suatu karya baru yang belum pernah terpikirkan sebelumnya.

Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan agar mendapatkan data-data yang ada dilapangan. Mulai dari mendokumentasi foto-foto karya *Art furniture* sampai pada dokumentasi eksperimen *finishing*.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan tahapan-tahapan metode kualitatif diskriptif diatas, mendapatkan hasil dan pembahasan sebagai berikut:

Eksplorasi

“Kayu merupakan hasil hutan, dari sumber kekayaan alam, kayu merupakan bahan mentah yang mudah diproses untuk dijadikan barang sesuai dengan kemajuan teknologi. Kayu memiliki beberapa sifat sekaligus karakter yang tidak dapat ditiru oleh material atau bahan-bahan lainnya, dan suatu bahan yang diperoleh dari hasil pemungutan pohon-pohon yang ada di hutan, merupakan bagian dari pohon tersebut. Baik berupa berbentuk kayu pertukangan maupun kayu bakar” (Rizki, K. A., Chairil Budiarto, dan Bambang Y., 2016). Dari studi literatur tersebut kayu apapun yang berasal dari hasil pemungutan pohon yang ada pada hutan merupakan bahan mentah yang mudah diproses untuk dijadikan suatu produk.

Berdasarkan studi kasus yang ada dilapangan, untuk mendapatkan hasil kayu yang dianggap tidak bagus, menjadi *Art furniture* perlu mengenal kayu terlebih dahulu. Menurut literatur *Ecology on The Built Environment*, bahwa “Interpretasi diawali dengan mengamati dan menginventarisir bahan konstruksi limbah yang ada. Membuat inventarisasi dilakukan dengan mencatat rincian masing-masing potongan bahan limbah dan mengklasifikasikan sisa potongan material menjadi masing-masing jenis, karakter, dan dimensi” (Y. Kusumarini, P. Mintarga, and T.N. Puji Utomo, 2014).

Menemukan sebuah hasil dalam eksperimen perlu melakukan yang namanya eksplorasi material. Eksplorasi material tidak seolah-olah hanya fokus pada bahan mentah saja, tetapi mengamati bahan kayu yang akan di olah. Pengenalan kayu dimulai dari mengamati potensi apa yang bisa dikembangkan dari kayu tersebut. Contoh pengenalan karakter kayu trembesi, kayu ini memiliki serat kayu besar-besar di banding kayu jati, selain itu memiliki tingkat kekerasan yang hampir sama, namun harga kayu ini relatif lebih murah daripada kayu jati. Kayu trembesi pada saat dikeringkan akan menimbulkan retak-retak pada permukaan kayu yang diolah, sebelum dikeringkan, kayu trembesi lembab dan dimakan oleh rayap dan kutu, hal tersebut itu dianggap suatu kecacatan bagi orang lain. Namun, Barata Sena menjadikan kecacatan tu menjadi kelebihan pada karya art furniturnya karena bersifat alami atau natural.

Kayu yang bagus sudah banyak di serap oleh industri. Sedangkan kayu yang dianggap tidak bagus perlu dieksplorasi, dan meningkatkan nilai kayu yang dianggap tidak bagus tadi. Barata Sena mengatakan “Tidak ada kayu jelek, setiap kayu memiliki potensi yang luar biasa untuk dibangkitkan. Jangan pernah lagi menganggap bahwa kayu jati merupakan kayu terbaik”. Kayu bagus atau tidak bagus tergantung bagaimana cara manusia mengolah kayu tersebut.

Eksplorasi kayu yang tidak bagus dapat dilakukan dengan cara proses kreativitas, ketika eksplorasi mampu menghasilkan sebuah karya, pasti sentuhannya akan berbeda. “Jangan pernah berhenti! Proses kematangan harus dilakoni sendiri, sehingga pengetahuan itu tidak dari dengar cerita orang lain, tetapi merupakan pengalaman pribadi atau empirik. Saya pun baru tahun 2004 menyadari bahwa memperlakukan kayu itu harus adil. Dalam arti, apapun

kayu yang saya terima tidak akan saya sia-siakan! Juga seperti di awal saya katakan, saya tidak membedakan kelas antara yang jati atau bukan jati!” ungkap Barata Sena.

Menurut literatur Sustainable Interior pada halaman 2180, orientasi aspek interior ramah lingkungan: “Pemilihan bahan, yang berorientasi pada aplikasi bahan yang ekologis sesuai dengan persyaratan eksploitasi dan produksi dengan energi sesedikit mungkin dan kondisi entropi serendah mungkin, tidak mengalami transformasi tidak dapat kembali menjadi alam, dan lebih banyak berasal dari sumber daya alam setempat dan tidak berdampak pada kesehatan dan nilai ekonomis” (Y. Kusumarini, Sri Nastiti, N. E. and Muhammad Faqih, 2011). Dalam hal ini memanfaatkan kayu-kayu yang di pandang tidak bagus bisa masuk ke arah eco desain dengan memanfaatkan pemilihan material yang ada di sekitar.

Upaya yang dapat dilakukan sebelum proses kreativitas olah kayu, tentunya perlu melalui sebuah pengamatan kayu terlebih dahulu. Cara mengamati (Yance. I. Madang, Ratih Damayanti, T. E. Komar, dan S. Nurjanah, 2008):

1. Terlebih dahulu catat nomor koleksi dan nama jenis kayu yang akan diamati pada daftar isian yang tersedia.
2. Amati ciri-ciri umum dan anatomi, mulailah dengan yang paling mudah diamati, dan lakukan secara sistematis: misalnya bila mengamati pembuluh, selesaikan dahulu pengamatan ciri-ciri yang berkenaan dengan pembuluh, lalu beralih ke pengamatan ciri-ciri sel atau jaringan lainnya.
3. Amati ciri kuantitatif, yaitu yang berkenaan dengan ukuran sel atau jaringan. Lakukan pada beberapa sel atau jaringan agar diperoleh gambaran yang cermat mengenai nilai rata-rata, nilai minimum dan nilai maksimum ciri yang bersangkutan.
4. Catatlah hasil pengamatan anda pada daftar yang tersedia dengan rapi.
5. Usaha mengamati dan mengidentifikasi jenis kayu ini harus dilakukan berulang-ulang sehingga tingkat kesalahan menjadi kecil.

Data hasil pengamatan dari beberapa contoh jenis kayu yang sama, hendaknya disusun menjadi pertelaan (deskripsi) dari jenis kayu yang bersangkutan. Bandingkan ciri suatu jenis kayu dengan ciri jenis kayu yang lainnya. Apabila hal ini dilakukan dengan baik, maka akan dikenali persamaan dan perbedaannya, dan pada akhirnya dapat menyusun sendiri kunci identifikasinya.

Eksperimen

Eksperimen dibagi dalam 2 kategori, yaitu yang pertama adalah menciptakan bentuk, dan yang kedua eksperimen *finishing*. Berikut sebagai penjelasan:

Menciptakan bentuk

Ada 2 macam metode yang bisa dikembangkan dalam menciptakan bentuk yang baru, yaitu dengan menggunakan metode penyangkalan dan metode penciptaan, berikut akan dijelaskan tentang kedua hal tersebut sebagai berikut:

1. Metode penyangkalan

Bentuk *Art furniture* memiliki ciri khas yang unik, bentuk-bentuk tersebut dihasilkan oleh pemikiran diluar yang orang awam pikirkan. Barata Sena memiliki metode sendiri dalam merancang desain, yaitu dengan metode penyangkalan yang ia ciptakan sendiri. Metode penyangkalan merupakan cara berpikir sebaliknya, seringkali manusia berpikir sekedar memenuhi fungsi kebutuhan, contohnya meja memiliki bentuk bulat, persegi panjang, ataupun bentuk geometris lainnya, dan top table selalu di atas. Tetapi pernahkan berfikir bahwa bagaimana jika di balik, seperti kaca top table berada dibawahnya tanpa mengurangi fungsi dari meja tersebut, atau juga menambahkan variasi bentuk organik diatas kaca meja.



Gambar 1. Karya *Art furniture* Barata Sena dengan metode penyangkalan

Metode tersebut muncul ketika pikiran bertanya-tanya kenapa bentuk meja biasanya selalu berbentuk seperti itu, kenapa selalu berbentuk rata, kenapa selalu berbentuk geometris. Lalu muncul di dalam pikiran apa yang akan terjadi bila meja dibuat melengkung agar terlihat natural. Ternyata dari apa yang kita lihat dapat dikembangkan dengan pola pikir yang berbeda, dan mengandalkan otak kanan dengan mengembangkan kreativitas bentuk.

2. Metode penciptaan

Tidak hanya metode penyangkalan saja yang Barata Sena ciptakan sebagai ide kreatif yang ia terapkan dalam produk-produknya, ada juga metode penciptaan. Metode penciptaan merupakan metode yang diciptakan agar apa yang menjadi panca indra penglihatan yang kita miliki semua menjadi sumber inspirasi. Agar apa yang dilihat oleh mata manusia menjadi sumber inspirasi, perlu adanya fokus pada apa yang akan diamati. Metode penciptaan tidak semata-mata apa yang kita lihat langsung menjadi sumber inspirasi langsung, sebelum metode penciptaan diperoleh, Barata Sena mengajarkan untuk melatih tingkat kesadaran yang manusia miliki. Pikiran kita terus berjalan tanpa henti, dan pikiran manusia memiliki tingkat kesadaran dalam berpikir.

Seringkali, manusia kehilangan tingkat kesadaran yang dimiliki, contohnya pada saat mengunci pagar, kemudian setelah mengunci pagar saat berpikir lagi “tadi saya sudah kunci pagar belum ya?” tanpa disadari pada saat mengunci pagar tadi, kesadaran pikiran tidak ada pada saat itu. Oleh sebab itu untuk mendapatkan metode penciptaan perlu melatih tingkat kesadaran (fokus) dengan cara salah satunya yaitu meditasi pengembangan pikiran, dimana dalam melakukan meditasi tersebut dapat mengukur sampai sejauh mana tingkat kesadaran tersebut. Jika meditasi pengembangan pikiran tersebut sering dilatih, tanpa sadar kita dapat lebih fokus dengan apa yang diamati oleh indra penglihatan tersebut, dan apa yang diamati disekitar kita dapat menjadi sumber inspirasi dalam mendesain sesuatu. Contoh hal sederhana yang dapat menjadi inspirasi dari metode penciptaan:



Gambar 2. Meja yang terinspirasi dari lingkungan sekitar

Gambar 2 diatas merupakan salah satu metode penciptaan yang dimaksud, jadi hal sederhana yang bisa di lihat oleh panca indra penglihatan kita, dan mengamati hal tersebut ternyata menjadi hal yang menarik untuk di kembangkan menjadi inovasi bentuk yang baru.

Eksperimen finishing

Barata Sena melakukan beberapa eksperimen *finishing* yang diterapkan kedalam karya art furniturnya. Ada dua jenis material yang dapat dikombinasikan untuk dapat bereksperimen material, yaitu material yang sifatnya menyerap atau absorb dan material yang bersifat menyerap. Material yang sifatnya menyerap dapat dikombinasikan dengan material yang sifatnya menyerap pula, contohnya seperti kayu, kertas, kain, tembok memiliki sifat yang mudah menyerap seperti air, pewarna, cat air, dan lain-lain.

Material yang bersifat tidak menyerap seperti contohnya logam, kaca, plastik. Meterial yang bersifat tidak menyerap tersebut memiliki kekuatan pada tempelan, karena kemampuan melekat lebih tinggi. Contohnya cat besi dapat dikombinasikan dengan kaca, karena kaca memiliki sifat melekat yang tinggi.

Berikut adalah beberapa hasil eksperimen Barata Sena yang diterapkan *finishing*nya kedalam karya art furniturnya:



Gambar 3. *Stone Effect*

Stone Effect ini dilakukan pada kayu solid trembesi dengan cara dibakar (sengaja dicatkan) lalu diberi formula khusus sehingga memberikan kesan seperti batu. Setiap *Stone Effect* yang diterapkan ke *Art furniture* tidak ada yang sama, karena selain tekstur dan serat kayu yang berbeda-beda. Namun itu bukanlah suatu alasan, Barata Sena mengatakan “tekstur batupun memiliki ciri khas yang berbeda-beda, ada batu yang warnanya gelap dan juga ada yang warnanya terang, begitu juga *finishing Stone Effect* tidak ada batu yang memiliki warna benar-benar mirip satu sama lain”.

Gambar 4. Efek *finishing* arang

Barata Sena untuk memunculkan ide *finishing* arang ini, terinspirasi dari kayu arang. Kayu yang digunakan untuk membuat *finishing* ini adalah kayu trembesi. Kayu yang awalnya dalam keadaan baik-baik saja kemudian sengaja dibakar dan membiarkan kayu tersebut pecah-pecah, tetapi ia memiliki formula khusus agar kayu yang tadinya retak-retak tersebut tidak mudah tergores. Eksperimen material kayu ternyata jadi hal yang sangat menarik sekali ketika melakukan hal yang tidak wajar dengan di bakar seperti menjadi seperti arang. Namun bukan berarti hal tersebut mengurangi nilai pada kayu tersebut, malah menjadi keunikan kayu itu sendiri.

Gambar 5. Bontos *Effect*

Hasil eksperimen tersebut menimbulkan kesan seperti arang, namun retakan-retakan tersebut yang awalnya di anggap kayu yang tidak bernilai, ternyata dapat dikembangkan menjadi sangat luar biasa nilainya. *Art furniture* tersebut pernah memenangkan penghargaan platinum pada, pameran *High Point Market* di Amerika Serikat, sehingga harga awal yang ditawarkan adalah 7 juta, namun laku terjual dengan harga 250 juta. Hal tersebut membuktikan upaya dalam meningkatkan nilai kayu dengan menjadikan art furniture. Ada pula *Erosi Effect*, dimana kayu di pahat menyerupai gelombang, dengan ditambahkan *Stone Effect* seperti gambar dibawah ini:

Gambar 6. *Finishing* teknik erosi dan *Stone Effect*

Eksplorasi material yang dilakukan berdasarkan pengenalan dan pengelolaan kayu dengan bereksperimen, ternyata dapat menghasilkan *finishing* yang menakjubkan. Ada beberapa eksperimen dengan upaya pemunculan karakter kayu yang sengaja di busukkan, dan membiarkan rayap-rayap memakan kayu tersebut, sehingga hewan tersebut menimbulkan karakter alami yang tidak dapat di pahat oleh manusia seperti gambar dibawah ini:



Gambar 7. Efek pembusukan dan pemunculan warna kayu

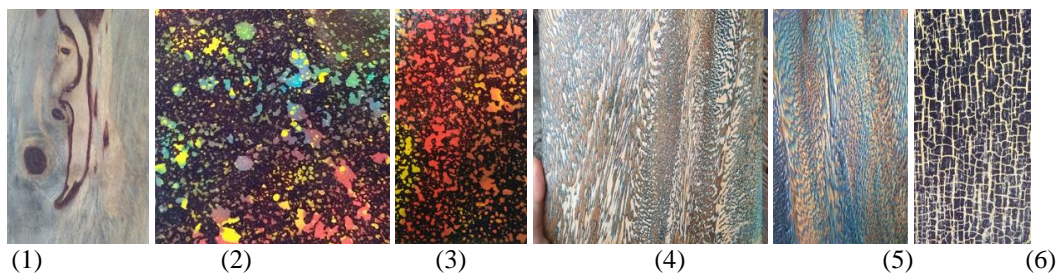
Barata Sena memiliki formula khusus untuk memunculkan warna yang ada di dalam kayu tersebut, sehingga tidak hanya bentuk pahat yang dihasilkan dari hewan-hewan kecil seperti rayap maupun kutu kayu, tetapi dengan menambahkan formula yang dapat memunculkan warna yang ada di dalam kayu tersebut.



Gambar 8. Kombinasi *finishing* pembusukan dengan resin

Selain bermain pada *finishing* pada karya art furniture, Barata Sena juga menambahkan campuran resin sebagai kombinasi material baru. Material resin bersifat menyerap atau absorb, oleh karena itu dapat dikombinasikan pula dengan material kayu, karena material kayu memiliki sifat yang sama pada resin, yaitu sifat material yang bisa menyerap. Namun efek resin yang diberikan menimbulkan efek seperti kayu yang dimasukkan kedalam kaca. Selain itu resin juga digunakan sebagai konstruksi tambahan, yaitu seperti menggunakan resin sebagai kaki meja. Tujuan hal tersebut adalah karena konsep dari desain tersebut melayang, maka untuk memberikan kesan melayang meja diberi konstruksi kaki yang bersifat transparan, sehingga menimbulkan kesan melayang diatas permukaan.

Pada eksperimen diatas merupakan hasil yang rosalina amati selama kerja profesi di perusahaan Barata Sena. Kemudian ia ikut mencoba untuk bereksperimen dengan teknik yang sudah diajarkan. Berikut merupakan hasil eksperimen yang rosalina lakukan untuk memunculkan karakter kayu yang baru:



Gambar 9. Hasil eksperimen *finishing* rosalina

Gambar yang pertama adalah upaya Rosalina melakukan eksperimen pembusukan dan pemunculan warna yang diajarkan oleh Barata Sena, hanya saja masih belum sempurna karena waktu yang dibutuhkan sebenarnya cukup lama. Gambar yang kedua dan ketiga merupakan hasil eksperimen bermain warna ke permukaan kayu, dengan kombinasi warna yang berbeda, ditambah dengan formula khusus untuk mengeluarkan warna dasar. Kemudian gambar keempat, mencoba membuat efek rustic yang mengandalkan serat kayu trembesi, kayu dirusak hingga muncul serat-serat kayu, kemudian diberi formula khusus untuk menimbulkan efek munculnya warna tersebut, teknik tersebut juga sama pada gambar ke lima. Gambar yang keenam sama halnya seperti eksperimen *finishing* Bontos *Effect*, hanya saja dengan melakukan warna pecahan yang berbeda, yaitu dengan warna kuning terang sehingga menimbulkan efek retakan yang bercahaya.

Prototype

Prototype merupakan dokumentasi karya *Art furniture* yang dihasilkan oleh Barata Sena dan Rosalina, dalam meningkatkan nilai kayu yang tadinya dianggap tidak bagus:



Gambar 10. Bench, *Art furniture* Karya Barata Sena

Tidak hanya melakukan eksperimen pada *finishing*, karya-karya Barata Sena berangkat dari hal-hal yang terinspirasi disekitar lingkungan kita. Seperti contoh gambar diatas merupakan salah satu contoh karya yang terinspirasi dari sungai, air memiliki sifat transparant, oleh sebab itu ia menggunakan metode penyangkalan dengan menambahkan kaca pada karya tersebut. Secara psikologi orang yang duduk disana akan sedikit ragu karena pada dudukan terbuat dari material kaca, orang akan berpikir apakah kaca tersebut akan pecah atau tidak jika diduduki. Namun dalam kondisi tersebut, ia sudah mempertimbangkan semuanya, dari segi konstruksi kuat tidaknya dudukan, karena akan fatal jika merancang desain tanpa adanya konstruksi yang bisa dipertanggungjawabkan.



Gambar 11. Natural *shirt*, karya Barata Sena

Gambar 11 merupakan hasil dari metode penciptaan, dimana karya tersebut terinspirasi dari pakaian. Kayu memiliki sifat yang kaku dan keras. Namun, Barata Sena menggunakan metode penyangkalan dengan merancang desain yang tadinya dianggap kayu yang kaku menjadi terlihat lentur seperti kain. Karya tersebut merupakan salah satu contoh dengan kedua metode sekaligus, namun gambar 11 ini merupakan karya seni yang memiliki fungsi sebagai pajangan saja, bukan sebagai art furniture.



Gambar 12. *Side table*, karya Rosalina

Pada gambar 12 diatas merupakan hasil wujud dari kreativitas olah kayu dengan eksperimen material mencampurkan berbagai warna kedalam karya tersebut. Metode yang digunakan bukan pada bentuk, melainkan pada hasil eksperimen *finishing* warna baru untuk *Side Table*. Kayu yang digunakan memiliki permukaan yang halus dan rata, sehingga warna yang ditonjolkan dapat terlihat dominan pada bagian top table.



Gambar 13. Jam dinding, karya Rosalina

Jam dinding pada gambar 13 merupakan hasil dari sisa potongan kayu yang tidak terpakai dan akan dijadikan kayu bakar. Namun, hal tersebut dapat dikembangkan dengan kreativitas dan kecerdasan manusia dalam mengolah

kayu. Ketika kayu bakar diolah menjadi sebuah art furniture, ternyata dapat meningkatkan nilai kayu tersebut menjadi lebih tinggi dibanding sebelumnya. Tidak hanya bentuk kelinci (cony) saja sebagai hiasan, tetapi juga memiliki fungsi sebagai jam dinding, dengan begitu karya tersebut tidak membosankan.

Identifikasi potensi ekonomi

Art furniture ini banyak diminati oleh orang asing karena karakteristik kayu yang menarik, dan bentuk yang unik. Kebanyakan customer dari Barata Sena ini adalah kolektor, dan perusahaan-perusahaan besar, karena karyanya rata-rata merupakan kategori produk yang eksklusif, namun tidak semua. Ada juga karyanya yang marketable tetapi semi eksklusif, sehingga harga dibawah produk yang eksklusif. Barata Sena pernah mengikuti pameran furniture terbesar Amerika Serikat, *High Point Market* di High Point, North Carolina dan memenangkan 2 penghargaan Platinum, dan 1 Gold sekaligus pada tahun 2015.



Gambar 14. Penghargaan High Point Market di High Point, North Carolina pada tahun 2015.

Hal tersebut menyebabkan meningkatnya peminatan produk *Art furniture* terhadap konsumen dari perusahaan-perusahaan asing. *Art furniture* tidak hanya diminati pasar lokal saja, tetapi sudah sampai pencapaian ekspor art furniture ke berbagai negara, yang masih aktif sekarang ini ada customer dari 15 negara asing, yaitu Amerika Latin, Amerika Serikat, Singapura, Australia, Belanda, Belgia, Cina, Malaysia, Jepang, Turki, Jerman, Inggris, Swedia, Canada, dan Polandia. Semua itu merupakan upaya dalam meningkatkan olahan kayu dengan kreativitas manusia menjadi art furniture.

Kesimpulan

Dalam upaya meningkatkan nilai kayu yang dianggap kurang bagus, dapat dilakukan berbagai cara untuk meningkatkan nilai olah kayu, yaitu dengan cara pengembangan cara berpikir mengolah kayu. Dari hasil pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pengolahan kayu dapat dikembangkan pula lewat adanya eksplorasi bahan atau material, kemudian melakukan eksperimen terhadap kayu dengan cara metode penyangkalan dan metode penciptaan.

Daftar Pustaka

- Kusumarini, Y., Mintarga, P., and T.N. Puji Utomo. (2014), "From building construction waste into a house of creativity: a case of adapted reuse" *WIT Transactions on Ecology on The Built Environment*, Vol. 142 (414)
- Kusumarini, Y., Sri Nastiti, N. E. and Muhammad Faqih. (2011), "Sustainable Interior: A Holistic Approach of Eco-Socio-Econo Interior" *Aust. J. Basic & Appl. Sci.*, 5(12): 2176-2181
- Rizki, K. A., Chairil Budiarto, dan Bambang Y. (2016), "Penerapan Material Kayu Pada Konstruksi Bangunan Kampung Lumbang di Kota Batu" *Penerapan Material Kayu pada Konstruksi*, ID 115350
- Yance. I. Madang, Ratih Damayanti, T. E. Komar, dan S. Nurjanah. (2008), "Pedoman Identifikasi Kayu Ramin dan Kayu Mirip Ramin" *Manual and Guideline for CITES Implementation in Indonesia*, pp. 20