

PERANCANGAN LAMPU ROTAN KONTENPORER DENGAN MENGANGKAT BUDAYA MELAYU CARUM

Angeline Januar, Oskar Judianto
Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul, Jakarta
Jalan Arjuna Utara Nomor 9, Kebon Jeruk, Jakarta Barat - 11510
Angelinejanuarr@yahoo.com

Abstract

The writing of this paper is motivated by increasing density in modern cities affecting the community to have active activities and seemed to forget the culture from which they came from being driven by the rapid competing technology in the era of globalization that is increasingly developing. One of them is a high pressure level. Make users have a little time to be at home. And only the house becomes the resting place for the users. Because culture is increasingly being abandoned by raw materials originating from Indonesia, one of them is rattan as a raw material that has not been utilized properly by the local community itself. The purpose of this paper is to meet the needs of users who have a high level of pressure where users can relax with a homie atmosphere by creating relaxed lights with a modern concept, environmentally friendly and accentuating the culture of Malay that makes lights become one of the iconic objects in the current globalization era .

Keywords : contemporary, modern , melayu Culture, lamp

Abstrak

Penulisan karya tulis ini dilatar belakangi oleh meningkatnya kepadatan di kota modern mempengaruhi masyarakat memiliki aktivitas yang aktif dan seakan melupakan budaya dari mana mereka berasal karna terpacu oleh pesatnya teknologiyang bersaing di era globalisasi yang semakin berkembang. Salah satunya yaitu tigtat tekanan yang tinggi.membuat para user memiliki waktu yang sedikit untuk berada dirumah. Dan hanya rumahlah yang menjadi tempat istirahat para user. Karna budaya semakin ditinggalkan bahan baku yang berasal dari Indonesia salah satunya rotan menjadi bahan baku yang belum dimanfaatkan dengan baik oleh masyarakat lokal sendiri. Tujuan dari penulisan ini adalah memenuhi kebutuhan user yang memilki tingkat tekanan tinggidimana user dapat bersantai dengan suasana yang *homie* dengan cara menciptakan lampu santai dengan konsep modern , ramah lingkungan dan menonjolkan budaya dari melayu yang membuat lampu menjadi salah satu benda *iconic* di era globalisasi saat ini.

Kata kunci : kontemporer, modern , budaya melayu, lampu

Pendahuluan

Dalam dunia yang berkembang saat ini, trend makin menunjukkan kepada era bisnis terbuka, dimana masyarakat modern yang memiliki segudang aktifitas dan hanya sedikit waktu yang dapat diluangkan untuk beristirahat atau sekedar bertukar pikiran. Dan hanya mengandalkan rumah sebagai tempat beristirahat. Sehingga membuat para user ikut terbawa arus didalam kemajuan teknologi yang semakin terus menerus berkembang sehingga semakin harus sejarah dan budaya semakin ditinggalkan dan digantikan dengan budaya yang lebih modern dan mengikuti perkembangan zaman. User seakan melupakan dari mana mereka berasal dikarnakan pesatnya teknologi yang berkembang saat ini.

Rotan adalah salah satu bahan baku yang berasal dari indonesia, namun para pengrajin rotan mengaku bahwa kendala dalam pengolahan rotan adalah kurangnya desain dari indonesia sendiri sehingga mereka mengandalkan desain dari luar

negri dan kurangnya *market intelligence* yang mengakibatkan terbatasnya informasi pasar ekspor.

Sehubungan dengan PANTONE Color Of The Year 2017 dan Trend Forecast 2017 yang mengembangkan desain secara sustainable dan ramah lingkungan membuat acuan dalam pengembangan desain yang ramah lingkungan yang semakin diminati.Dengan beberapa hal demikian penulis tertarik untuk membahas tentang perancangan lampu yang mengangkat budaya melayu yaitu lampu carum

Desain

Pada umumnya desain merupakan sebuah rancangan, rencana atau sebuah gagasan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia) menyebutkan bahwa desainadalah 1. kerangka bentuk; rancangan, 2. motif pola; corak. Sebagaimana dikemukakan oleh Sachari dan Sunarya (2001, 10) bahwa “Desain adalah terjemahan fisik mengenai aspek sosial, ekonomi, dan tata hidup manusia, serta merupakan cerminan budaya zamannya. Desain adalah salah

satu manifestasi kebudayaan yang berwujud, desain adalah produk dari nilai-nilai yang berlaku pada kurun waktu tertentu.” Pada dasarnya terdapat banyak pengertian tentang desain. Pengertian lain tentang desain adalah bahwa “Desain merupakan suatu proses kreatif dalam memecahkan suatu permasalahan dalam hal yang menyangkut perancangan suatu objek yang bersifat fungsional atau estetis. Yang pada prinsipnya melihat aspek teknis, fungsi, material, tanpa melepaskan unsur warna, garis, tekstur, keseimbangan komposisi, dan bentuk” (Sachari dan Sunarya, 2001, 5). Berdasarkan beberapa pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa desain adalah sebuah proses perancangan dari sebuah ide gagasan/permasalahan yang menyangkut benda cipta dengan berdasarkan pada aspek teknis, fungsi dan material.

Desain Produk

Desain produk adalah suatu bidang keahlian desain yang mempelajari dan merencanakan benda pakai, yang di produksi secara industri. Ruang lingkup keahliannya luas, mulai dari benda pakai sederhana seperti perlengkapan rumah tangga, furniture, alat peraga, maupun mainan anak, hingga perlengkapan modern berteknologi tinggi seperti peralatan elektronik otomotif, transportasi, perlengkapan kedokteran, militer, penerbangan serta perkapalan. Desain produk menekankan perhatian utamanya pada hubungan antar manusia sebagai pemakai dan produk sebagai benda pakai. Penekanannya terdapat pada hubungan timbal balik yang melibatkan pertimbangan yang mencakup aspek teknis, fungsi, psikologi dan pasar. Sehingga pengembangan desain suatu produk memerlukan wawasan yang memadai tentang bahan, proses produksi, perilaku manusia serta tuntutan sosial, budaya dan ekonomi. Suatu produk disamping dituntut tidak hanya memiliki fungsi teknis, ekonomis atau sekedar pemenuhan kebutuhan fisik saja, tetapi juga diharapkan dapat menjawab tuntutan akan fungsi simbolik, keindahan, kenyamanan dan keindahan. Misha Black dari Royal College of art london berpendapat bahwa benda produk tidak hanya sekedar efisiensi dalam mekanisme dan ekonomi saja, melainkan juga harus memperhatikan faktor moral, sosial dan dampak lingkungan. Desain produk terdiri dari dua kata yaitu desain dan produk menurut kamus besar bahasa indonesia, desain berarti kerangka bentuk atau rancangan. Sedangkan produk berarti barang atau jasa yang dibuat dan ditambah guna atau nilainya kemudian di proses produksi menjadi hasil akhir proses produksi tersebut. Jadi pengertian desain produk adalah salah satu aktivitas yang merancang suatu bentuk kemudian di proses melalui proses produksi dan hasil akhirnya menjadi suatu barang produk yang

dihasilkan dari proses produksi tersebut serta nilai dan kegunaanya dapat memenuhi keinginan konsumen yang disesuaikan dengan perkembangan zaman dan waktu yang berubah-ubah. Desain produk adalah suatu profesi yang kegiatannya berkaitan dengan suatu proses inovasi teknologi.

Rotan di Indonesia

Indonesia merupakan negara penghasil rotan terbesar di dunia, diperkirakan 80% bahan baku rotan di seluruh dunia dihasilkan oleh Indonesia, sisanya dihasilkan oleh Negara lain seperti : Philippina, Vietnam dan negara-negara Asia lainnya. Daerah penghasil rotan yaitu P. Kalimantan, P. Sumatera, P. Sulawesi dan P. Papua dengan potensi rotan Indonesia sekitar 622.000 ton/Tahun. Namun di lain hal banyak masalah – masalah yang ditemui oleh pengrajin rotan, seperti ; desain produk – produk rotan olahan masih ditentukan oleh pembeli luar negeri dan masih lemahnya market intelligence yang mengakibatkan terbatasnya informasi pasar ekspor.

Lampu

Lampu adalah sebuah unit penerangan yang kompak dan terdiri atas elemen- elemen seperti bohlam, steam (batang), shade (kap), dan saklar. Bohlam sendiri sebenarnya merupakan sumber penerangan buatan yang terdiri atas filament, gas, serta beberapa elemen lain yang dapat menghasilkan cahaya lewat bantuan energi listrik. Lampu lantai atau *standing lamp* terdiri dari 3 bagian yaitu dasar lampu, kaki, dan kap lampu, biasanya lampu lantai berukuran 120-160 cm. Lampu lantai bisa digunakan untuk memberikan penerangan lebih, atau memperkuat keindahan sebuah desain interior. Jenis ini bisa digunakan untuk lampu baca di sebelah kursi baca atau sofa, bahkan menjadi penghias ruang tamu.

Metode Penelitian

Penelitian digunakan oleh peneliti sebagai sarana untuk mendapatkan informasi dan data yang berkaitan tentang judul penelitian. Dilakukan agar hasil dari penelitian lebih akurat dan sesuai fakta yang terjadi dilapangan buka hanya pendapat dari peneliti saja. Dalam Penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif adalah penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna (perspektif subjek) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Selain itu landasan teori juga bermanfaat untuk memberikan gambaran umum tentang latar penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian. Terdapat perbedaan mendasar antara

peran landasan teori dalam penelitian kuantitatif dengan penelitian kualitatif. Dalam penelitian kuantitatif, penelitian berangkat dari teori menuju data, dan berakhir pada penerimaan atau penolakan terhadap teori yang digunakan; sedangkan dalam penelitian kualitatif peneliti bertolak dari data, memanfaatkan teori yang ada sebagai bahan penjelasan, dan berakhir dengan suatu “teori”. Kriyantono menyatakan bahwa “riset kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya.”. Penelitian kualitatif menekankan pada kedalaman data yang didapatkan oleh peneliti. Semakin dalam dan detail data yang didapatkan, maka semakin baik kualitas dari penelitian kualitatif ini.

Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik wawancara

Menurut Jeniri Amir dalam bukunya yang berjudul “Teknik Wawancara“ Teknik wawancara digunakan untuk memperoleh data langsung, dari sumbernya baik mengenai pandangan atau pendapat maupun fenomena yang dialami informan. melalui wawancara mendalam dilakukan berkali-kali dan membutuhkan waktu yang lama (46, 2005). Wawancara dilakukan peneliti dengan mewawancarai pekerja kantoran yang memiliki aktifitas padat dan aktif yang bekerja pada jam kerja dari pukul 08.30 WIB sampai 17.00 WIB

2. Observasi

Observasi menyajikan gambaran realistik atau kejadian untuk menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan ruang atau tempat. Observasi yang dilakukan peneliti adalah dengan mendatangi langsung tempat tempat furniture sekitar daerah Jakarta yaitu Informa dan melakukan observasi di daerah Tangerang selatan yaitu IKEA, sebagai pembanding. Peneliti melihat dan mengobservasi dan langsung furniture kursi santai yang dipasarkan oleh Ikea dan Informa untuk mengetahui dan meneliti langsung bentuk, material serta konsep dari produk kursi santai.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk menelusuri data historis, yang awalnya digunakan pada penelitian sejarah namun kemudian digunakan pada penelitian-penelitian ilmu sosial (Hermawan, 2010, 121) Menurut Muh Fithra dokumentasi merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa sumber tertulis, film, gambar, dan karya-karya monumental, yang semua itu memberikan informasi bagi proses penelitian (Metodologi penelitian: penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus, 2018, 74) Peneliti mendokumentasikan langsung hasil observasi lapangan yang dilakukan dengan mengabadikan foto-foto observasi serta menulis

fakta-fakta yang ada dilapangan saat mengobservasi.

Tinjauan Konsep Desain

Tidak dipungkiri perkembangan jaman saat ini telah merubah banyak gaya hidup masyarakat, arus industri. Pertama, lingkungan ramai dan padat oleh penduduk, aktivitas sosial, pemukiman, ataupun bangunan-bangunan lainnya. Kemudian masyarakat melupakan dimana mereka berasal dan menggunakan trend yang saat ini dihadirkan oleh teknologi. Tanpa disadari banyaknya bahan baku yang dihasilkan oleh negara Indonesia berlimpah dan banyak sekali namun kurang dimanfaatkan. Sedangkan dalam dunia trend yang terus berkembang *color of the year 2017* yaitu *greenery* adalah Warna yang menyegarkan dan merevitalisasi, *Greenery* adalah simbol awal yang baru.

Hijau adalah warna kuning-hijau segar dan cerah yang membangkitkan hari-hari pertama musim semi ketika hijau alam hidup kembali, pulih dan diperbarui. Menggambarkan dedaunan yang subur dan kehijauan alam terbuka yang luar biasa, atribut yang kuat dari *Greenery* memberi sinyal kepada konsumen untuk mengambil napas dalam-dalam, beroksigen, dan menyegarkan kembali. Hijau adalah netral dari alam. Semakin banyak orang yang tenggelam dalam kehidupan modern, semakin besar keinginan bawaan mereka untuk membenamkan diri dalam keindahan fisik dan kesatuan yang melekat dari dunia alami. Pergeseran ini tercermin dari menjamurnya semua hal yang ekspresif dari penghijauan dalam kehidupan sehari-hari melalui perencanaan kota, arsitektur, gaya hidup, dan pilihan desain secara global. Sebuah konstanta di pinggiran, *Greenery* sekarang ditarik ke garis depan - ini adalah rona di mana-mana di seluruh dunia. Sebuah naungan yang menguatkan kehidupan, *Greenery* juga merupakan lambang dari pengejaran gairah dan vitalitas pribadi. Konsep dari lampu carum ini sendiri adalah menciptakan lampu yang modern, ramah lingkungan, dan nyaman bagi pengguna serta mengangkat budaya melayu sehingga budaya tersebut menjadi salah satu desain yang ikonik dalam era modernisasi ini.



Gambar 1
styling dari carum lamp

ATAP RUMAH MELAYU



Gambar 2
konsep *carum lamp*

Desain dan Aplikasi

Desain dan aplikasi sangat dibutuhkan peneliti untuk mendukung konsep desain dari carum dengan desain dan aplikasi peneliti menyampaikan konstruksi dan rencana dari desain itu sendiri. Berikut adalah perencanaan dan gambaran dari produk *difection*.

1. User target



Gambar 3. *user*

Dalam perancangan ini, peneliti menentukan user yang memiliki tingkat mobilitas yang tinggi dan hanya memiliki waktu beristirahat di rumah dengan mengusung konsep yang *homie* dan nyaman bagi para user. User masih produktif dalam bekerja dan menggambarkan personal yang memiliki sifat menikmati hidup, kekeluargaan dan modern di dalam masyarakat. Aktivitas *user* yang selalu aktif dan dinamis serta sangat memiliki waktu yang minim di rumah namun memiliki sifat yang senang di rumah dan memiliki sikap yang hangat dan kekeluargaan.

2. Life style and hobbies



Gambar 4
life style and hobbies

Gaya hidup user ditujukan untuk pengguna yang memiliki gaya hidup cenderung mewah dan memiliki hobi yang juga mewah karena mobilitas pengguna yang tinggi membuat gaya hidup serta hobi sangat mengikuti trend yang ada.

3. Lingkungan



Gambar 5
lingkungan user

Lampu rotan carum akan ditempatkan di tengah kepadatan penduduk di kota dengan aktivitas bisnis terbuka seperti rumah-rumah mewah ataupun *appartement*.

4. Konsep budaya melayu



Gambar 6
culture melayu

lampu carum menggunakan konsep rumah melayu yaitu bagian atapnya yang memiliki ciri khas repetisi dan warna yang natural dan secara langsung rumah melayu adalah salah satu tempat yang ikonik dan sudah terkenal.

Aplikasi Desain

Pada tahap ini penulis membuat pemelihan desain dengan melakukan brainstorming, developing dan kemudian final desain dijadikan 3D dan prototype dari hasil tersebut penulis memaparkan pada visual konsep berikut pemaparan aplikasi desain yang dipakai penulis yaitu:



Gambar 7
Konsep 1



Gambar 8
konsep 2

Kesimpulan

Dengan mendesain lampu rotan carum yang memiliki sifat homie dan ramah lingkungan dan modern yang didukung dengan material dan warna serta desain yang kontemporer serta menunjukkan nilai budaya membuat carum mampu menerapkan tujuan dibuatnya lampu tersebut dan menciptakan sebuah lampu rotan dengan konsep rumah melayu yang digabungkan dengan trend masa kini.

Daftar Pustaka

Akmal, Imelda. (2006). *Lighting*. PT gramedia pustaka Utama : Jakarta.

Bambang irawan. (2013). *dasar dasar desain hal 11*. Griya Kreasi.

Jeniri amir. (2005). *Teknik Wawancara*. PTS professional.

Gilbert, Alan dan Gugler J. (2007). *Urbanisasi dan Kemiskinan di Dunia Ketiga*. Yogyakarta: PT Tiara WacanaYogya.

https://id.wikipedia.org/wiki/Penelitian_kualitatif

<https://ilmuseni.com/dasar-seni/pengertian-estetika-menurut-para-ahli>

<https://www.plukme.com/post/kehidupan-masyarakat-dinamis-1519751264>

Vonny Setiaries Johan, Sapta Rahardja, E. Gumbira-Said, Taufik Djatna. (2011). Identifikasi Kansei Untuk Evaluasi Desain Produk Kursi Makan Rotan Kansei Identification For Rattan Dining Chair Design Evaluation. *Jurnal Inovisi Volume 7, Nomor 2, Oktober 2011*. Jakarta: Univerasitas Esa Unggul.