

**SPACEPRO**

PRODUCT DESIGN JOURNAL  
VOL. I NO. 2 (2023)

ISSN Media Electronic: 3026-1260

---

**BENTUK DESAIN PRODUK KRIYA DARI LIMBAH KAYU  
PADA PRODUK CENDERAMATA**

Rahmad Washinton

Desain Produk FSRD Institut Seni Indonesia Padangpanjang

[Rahmad.washington@gmail.com](mailto:Rahmad.washington@gmail.com)

Ranelis

Pendidikan Kriya FSRD Institut Seni Indonesia Padangpanjang

[ranelis.nel@gmail.com](mailto:ranelis.nel@gmail.com)

Kendall Malik

Desain Produk FSRD Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Yandri

Desain Produk FSRD Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Alipuddin

Pendidikan Kriya FSRD Institut Seni Indonesia Padangpanjang

**Abstract**

*The research entitled "Design Motifs and Craft Products from Wood Waste in Souvenir Products" aims to utilize wood waste in the form of sawdust obtained during the process of carving and making products. The method used is experimental, the research procedure carried out is by means of exploration and design. Exploration aims to find ideas or concepts through data mining and literature studies, observations and*

*interviews. The data that has been collected is processed and analyzed qualitatively then presented verbally, later becoming the basis for conducting design experiments. Design is the embodiment of ideas and concepts resulting from exploration into souvenir product designs. In studying product development and techniques, we use design strategy studies consisting of design strategies and innovation strategies proposed by Agus Sachari, and*

## **SPACEPRO: Product Design Journal**

*other theories consisting of the appeal of beauty, product, materials used, tools used, manufacturing techniques and product authenticity.*

**Keywords:** *Wood waste, products, crafts.*

### **Abstrak**

*Penelitian berjudul “Desain Motif Dan Produk Kriya Dari Limbah Kayu Pada Produk Cenderamata” bertujuan untuk memanfaatkan limbah kayu berupa serbuk kayu yang di dapat saat proses mengukir dan membuat produk. Metode yang digunakan adalah eksperimen, prosedur penelitian yang dilakukan adalah dengan cara eksplorasi dan perancangan. Eksplorasi bertujuan untuk menemukan ide atau konsep melalui penggalan data dan studi pustaka, pengamatan dan wawancara. Data–data*

*yang telah dikumpulkan diolah dan dianalisis secara kualitatif kemudian disajikan secara verbal, nantinya menjadi dasar dalam melakukan eksperimen perancangan. Perancangan adalah perwujudan ide dan konsep hasil eksplorasi ke dalam rancangan-rancangan desain produk cenderamata dalam mengkaji pengembangan produk dan teknik ini menggunakan kajian strategi desain yang terdiri dari strategi desain dan strategi inovasi yang dikemukakan oleh Agus Sachari, dan teori lain yang terdiri dari daya tarik keindahan produk, bahan-bahan yang digunakan, alat yang dipakai, teknik pembuatan dan keaslian produk.*

**Kata Kunci:** *Limbah kayu, produk, kriya.*

## **Pendahuluan**

Keragaman seni kerajinan Indonesia merupakan variasi komoditi yang tiap daerah bahkan tiap objek wisata mempunyai karakter masing-masing. Karakter atau ciri inilah yang menjadikan produk kerajinan sangat strategis dalam menunjang pariwisata. Industri kreatif selain mampu menggerakkan roda perekonomian sekaligus bisa mengenalkan seni budaya Indonesia ke manca negara, terutama produk-produk kreatif yang memanfaatkan nilai budaya, warisan pusaka, dan nilai-nilai lokal. Pandangan ini menguatkan keyakinan akan pentingnya mengangkat sumber daya alam dan seni budaya lokal tradisional sebagai sumber ide atau tema dalam produk industri kreatif, supaya dapat bertahan hidup dan berkembang di tengah pergaulan seni budaya global salah satunya adalah dari bidang seni kriya kayu.

Berdasarkan peninjauan yang penulis lakukan dilapangan yaitu dengan meneliti ke beberapa pengrajin kayu rata –rata para pengrajin kayu tersebut menghasilkan dua jenis limbah kayu sisa produksi, jenis yang pertama berupa potongan kayu dan yang kedua berupa serbuk kayu.



**Gambar 1.** Limbah kayu dan serbuk kayu  
(Sumber: Koleksi penulis)

Berdasarkan hasil penelitian terlihat bahwa banyak sekali limbah kayu dan serbuk kayu yang dihasilkan oleh perajin ukiran di Sumatera Barat salah satunya kerajinan ukiran di nagari Pandai Sikek. Setelah kayu selesai diukir Biasanya masyarakat ataupun perajin membakar dan menggunakannya untuk bahan bakar memasak. Padahal limbah kayu dan serbuk kayu yang didapat disaat mengukir bisa dimanfaatkan secara optimal, yang dapat dibuat menjadi produk kriya yang kreatif dan inovatif, berupa hiasan dinding, tempat tisu, dan celengan. Berdasarkan itu permasalahan dari penelitian ini adalah bagaimana memanfaatkan limbah kayu berbentuk potongan dan serbuk kayu yang dihasilkan oleh perajin ukiran di Sumatera Barat terutama nagari Pandai Sikek menjadi produk yang kreatif dan inovatif dengan teknik yang baru sesuai dengan selera pasar dengan harga yang lebih terjangkau.

Urgensi dalam penelitian ini adalah melakukan inovasi dengan cara mengembangkan bentuk produk dan teknik dengan bentuk dan fungsi yang baru yang lebih kreatif dan inovatif serta memiliki nilai *craftmanship* yang tinggi. Berupa produk cenderamata yaitu hiasan dinding, tempat serbet dan celengan dengan menggunakan bahan limbah kayu berupa serbuk kayu. Target khusus dapat membuat produk dan teknik kriya kayu yang baru yang kreatif dan inovatif yang memiliki nilai *craftmansif* dengan harga jual yang terjangkau oleh konsumen. Kontribusi dari penelitian ini adalah produk kriya kayu dari limbah kayu berupa serbuk kayu yang dihasilkan oleh perajin akan lebih bervariasi dengan bentuk dan teknik yang baru berupa produk cenderamata yaitu hiasan dinding motif kaligrafi, tempat serbet dan berupa celengan.

**Penelitian sebelumnya yang relevan**

Hasil penelitian yang terkait atau berdekatan dengan penelitian ini dapat diperoleh dari hasil penelitian, jurnal dan buku-buku antara lain:

Penelitian djoko purwanto yang dimuat dalam Jurnal Ekonomi dan Bisnis Polibisnis (2015) yang berjudul *Gambaran Industri Kecil Dan Menengah (IKM) Kerajinan Perak Koto Gadang Sebagai Salah Satu Kerajinan Unggulan Sumatera Barat*. Didalamnya menjelaskan tentang perajin perak Koto Gadang yang usahanya berbentuk *home industry* , bentuk produk kerajinan perak Koto Gadang, bahan baku yang digunakan dan bagaimana cara pemasaran dari kerajinan perak Koto Gadang, dan tempat pemasaran dari kerajinan perak Koto Gadang.

Penelitian yang dilakukan oleh I Wayan Sutarman yang dimuat dalam jurnal PASTI (2016) yang berjudul *Pemanfaatan Limbah Industri pengolahan kayu di Kota Denpasar (studi kasus pada cv aditya)*. Didalamnya menjelaskan tentang limbah hasil sisa industri pengolahan industri kayu, studi kasus di Cv Aditya Denpasar, hanya pada sisa potongan atau bilahan yang tak “berguna”. limbah hasil pengolahan industri kayu dapat berupa furniture dan art work sebagai hiasan interior ruangan, baik hotel, villa, ataupun rumah tinggal. furniture dapat berupa:meja, kursi, meja makan, almari, bahan lantai, dan bahan dinding, serta art work.

Penelitian R.Exaudi Simon Purba, Kamaluddin Lubis yang dimuat dalam jurnal Buletin Teknik (2018) yang berjudul *Pemanfaatan Limbah Serbuk Gergaji Kayu Sebagai Subtitusi Campuran Bata Ringan Kedap Suara*. Didalamnya memuat tentang *limbah kayu* dimanfaatkan untuk pengganti sebagian agregat halus yang digunakan pada campuran pembuatan bata ringan. Didalamnya juga membahas tentang karakteristik kedap suara dengan pemanfaatan limbah serbuk gergaji kayu, semen PC, dan pasir sebagai bahan pembentuknya. Semakin besarnya persentase campuran serbuk gergaji kayu maka kemampuan untuk meredam suara semakin besar.

**Desain dan kreativitas**

Artikel ilmiah yang berjudul ” *Desain Mebel dalam Pendidikan Seni dan Desain*” yang ditulis oleh Laksmi Kusuma Wardani pada jurnal Dimensi Interior. Didalamnya menjelaskan tentang predikat baik sebuah desain tergantung pada sasaran dan filosofi desain, sasaran berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan dan kepentingan dan upaya mendesain berorientasi untuk mencapai hasil optimal dengan biaya yang rendah, dengan cara memperhatikan: 1). Faktor kenyamanan, kepraktisan, keselamatan, kemudahan dalam penggunaan, kemudahan

## ***SPACEPRO: Product Design Journal***

dalam pemeliharaan dan kemudahan dalam perbaikan; 2). Faktor Fungsi yaitu faktor kelayakan, keandalannya, struktur, dan pengguna; 3) Faktor Pemasaran yaitu sesuai dengan selera konsumen, citra produk, sasaran pasar dan penentuan harga; 4). Kepentingan produsen yaitu identitas produsen, status, daya tarik dan nilai estetis.

### **Limbah Kayu**

Limbah kayu adalah sisa-sisa kayu atau bagian kayu yang dianggap tidak bernilai ekonomi lagi dalam proses tertentu, pada waktu tertentu dan tempat tertentu yang mungkin masih dimanfaatkan pada proses dan waktu yang berbeda Yang umunya terdiri dari sisa gergajian, sisa potongan panjang dan pendek, dan dari kulit kayu ( I Wayan Sutarman, 2007: 18).

Pemanfaatan limbah tidak terlepas dari kebutuhan manusia akan produk desain. Menurut Sinulingga (2008), akibat perkembangan pendidikan dan peningkatan intensitas interaksi sosial/ budaya antar individu dan antar kelompok masyarakat menuntut adanya perubahan-perubahan produk baru. Dari berbagai bentuk baru manusia akan merasa terpuaskan.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Data yang diperlukan adalah data tentang kondisi kerajinan ukiran Pandai Sikek dan bahan baku yang dihasilkan perajin berupa limbah kayu berupa serbuk kayu untuk dijadikan produk kriya. Data yang diperlukan itu akan dikumpulkan dengan metode observasi, studi pustaka, dan wawancara. Data-data tersebut diolah dan diinterpretasikan sehingga ditemukan konsep-konsep rancangan desain, yang nantinya menjadi dasar dalam melakukan eksperimen desain di studio tempat melakukan eksperimen rancangan produk.

### **1. Eksplorasi**

Eksplorasi dilakukan dengan cara menggali sumber-sumber ide dengan cara, (1) Penggalan informasi dan melakukan studi pustaka melalui buku, majalah, koran, dokumen, yang berkaitan dengan budaya daerah Pandai sikek. (2) Observasi yakni menelusuri sumber-sumber visual produk kerajinan ukiran Pandai Sikek yang lama dan yang baru. (3) Perenungan dengan cara mengolah informasi atau data yang diperoleh dari hasil studi pustaka, dan observasi. Pada tahap ini ditelusuri dan diidentifikasi berbagai jenis produk dan

## ***SPACEPRO: Product Design Journal***

motif yang terdapat pada produk ukiran pandai sikek sebagai bahan perbandingan. Target atau indikator pada tahap eksplorasi ini adalah telah dapat ditemukan lima produk kriya kayu yang kreatif dan inovatif dan memiliki nilai crafmansive.

### **2. Perancangan**

Aktifitas yang dilakukan pada tahap ini adalah hasil temuan data deskriptif dituangkan ke dalam bentuk visual, berupa sketsa-sketsa alternatif. Dari sejumlah desain-desain sketsa yang berhasil dibuat kemudian ditentukan beberapa yang terbaik sebagai rancangan desain terpilih, yang kemudian diwujudkan kedalam bentuk produk . Aspek-aspek yang dipertimbangkan pada saat perancangan adalah bahan, alat, proses, variasi bentuk, ukuran, unsur estetik, dan prospek pasar. Target atau indikator keberhasilan dari tahap ini adalah terciptanya paling sedikit lima desain produk kreatif sesuai dengan ide dan siap diwujudkan menjadi karya yang diaplikasikan dalam pembuatan produk kriya kayu.

### **PEMBAHASAN DAN HASIL**

#### **A. Bentuk desain hiasan dinding**

1. Desain hiasan dinding bentuk segi empat



**Gambar 2.** Desain hiasan dinding tulisan kaligrafi bentuk persegi panjang  
(Sumber: koleksi penulis)

2. Desain hiasan dinding bentuk lingkaran



**Gambar 3.** Desain hiasan dinding tulisan kaligrafi bentuk lingkaran  
(Sumber: Koleksi Penulis)

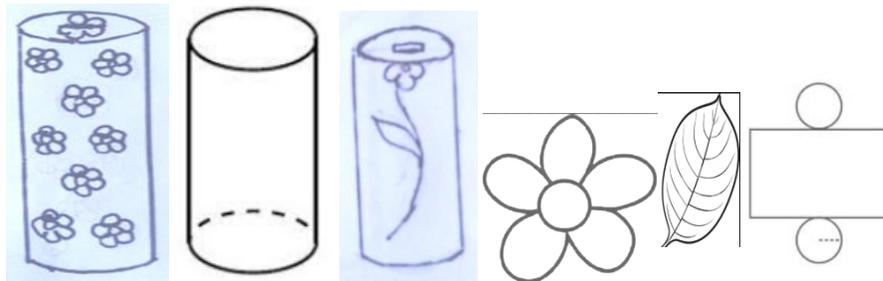
3. Desain hiasan dinding bentuk oval



**Gambar 4.** Desain hiasan dinding tulisan kaligrafi bentuk oval  
(Sumber: Koleksi Penulis)

Hiasan dinding dapat dijadikan sebagai hiasan didalam rumah, apakah itu di ruang tamu, keluarga maupun kamar. Hiasan dinding dapat juga dijadikan sebagai produk cenderamata yang biasanya juga terdapat di objek-objek wisata. Hiasan dinding merupakan salah satu oleh-oleh yang yang disukai oleh wisatawan. Desain Hiasan dinding yang penulis ciptakan ukurannya tidak terlalu besar karena mempertimbangkan kepraktisan orang yang membawanya. Proses perancangan desain hiasan dinding ini dibuat dengan bentuk geometris yaitu lingkaran, persegi, dan oval. Hiasan dinding ini dihiasi dengan tulisan kaligrafi, bunga, kaluak dan daun.

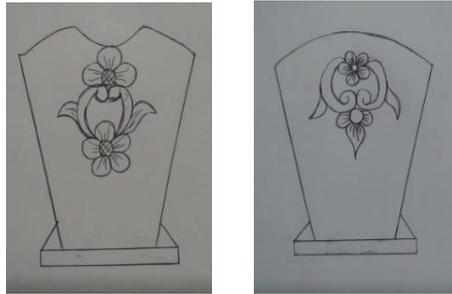
## **B. Bentuk Desain Celengan dan pola**



**Gambar 5.** Desain celengan dan pola  
(Sumber: Koleksi Penulis)

Celengan merupakan salah satu produk yang memiliki manfaat yang sangat baik bagi manusia. Apakah itu bagi anak-anak, remaja maupun orang dewasa. Celengan berfungsi untuk tempat menabung, untuk souvenir, hiasan dirumah, oleh-oleh, dan bisa juga sebagai hadiah atau kado. Desain celengan yang dibuat adalah celengan dengan bentuk tabung yang dibuat dengan ukuran tinggi 28 cm dengan lebar 13 cm.. Celengan ini dibuat menggunakan serbuk kayu, karton bal gulungan kain atau paralon. Celengan ini dihias dengan motif bunga, penempatan bunga dilakukan dengan cara ditabur pada bagian permukaan celengan. Bagian latar dihiasi dengan serbuk kayu yang sudah diberi warna hitam, hijau, merah, sehingga memiliki keindahan tersendiri bagi yang melihatnya.

C. Bentuk Desain tempat serbet dan pola



**Gambar 6.** Desain tempat serbet

(Sumber: Koleksi Penulis)

Desain Tempat serbet merupakan salah satu produk cenderamata. tempat serbet dapat digunakan untuk hiasan dan untuk benda fungsional. Desain tempat serbet ini dibuat dengan ukuran 8x12x12cm. Tempat serbet ini dibuat menggunakan triplek dan kayu yang diberi serbuk kayu yang telah di campur dengan lem. Tempat serbet ini dihiasai dengan motif bunga, daun dan kalauk.

**KESIMPULAN**

Pemanfaatan limbah kayu yang dihasilkan oleh perajin ukir di Sumatera Barat terutama di Nagari Pandai Sikek dapat dimanfaatkan secara optimal dengan cara membuat desain motif dan produk yang baru yang kreatif dan inovatif. Melalui tahap perancangan dan eksplorasi. Eksplorasi dilakukan dengan membuat bentuk lenan rumah tangga berupa desain untuk hiasan dinding, tempat tisu dan celengan. Dari hasil eksplorasi dapat menghasilkan beberapa konsep berupa desain alternatif hiasan dinding motif kaligrafi dengan bentuk geometris seperti bulat, persegi dan lain sebagainya. Dari desain yang dihasilkan dapat diwujudkan menjadi produk nyata berupa hiasan dinding kaligrafi bentuk lingkaran sebanyak tiga buah, persegi dua buah, bentuk oval satu buah. Produk cenderamata berupa celengan dengan bentuk tabung yang diberi hiasan bunga dan daun, dengan latar belakang bentuk abstrak. Saran yang dapat penulis berikan adalah diharapkan kepada para perajin ukiran yang ada di Sumatera Barat khususnya di Pandai Sikek dapat memanfaatkan limbah kayu dari sisa ukiran untuk dapat dimanfaatkan secara maksimal dengan cara membuat produk yang kreatif dan inovatif.

**UCAPAN TERIMAKASIH**

Ucapan terimakasih disampaikan kepada rekan-rekan para dosen, mahasiswa dan perajin yang terlibat dalam tim penelitian.

**Referensi**

Move Indonesia (2007), Limbah Kayu, Pusat Pendidikan Lingkungan Hidup (PPLH) Seloliman, rawas, Mojokerto

Sachari Agus. (1986). *Paradikma Desain Indonesia Pengantar dan Kritik*, Jakarta, CV Rajawali

Sundari Sri (2004). Seni ukir Pandai Sikek dalam masyarakat Minangkabau yang berubah. *Jurnal Penelitian STSI Padangpanjang Volume 4 No 2*. STSI Padangpanjang

Sutarman I Wayan (2016). Pemanfaatan Limbah Industri Pegolahan Kayu Di Kota Denpasar (Studi Kasus pada CV Aditya), *Jurnal PASTI Volume X No 1*, Jakarta.

Washinton Rahmad, Ranelis (2010), *Kerajinan Ukiran Pandai Sikek Sumatera Barat*, Laporan Penelitian, ISI Padangpanjang, Padangpanjang.