
AESTHETIC EXPLORATION OF BAMBOO CRAFT DECORATIVE LIGHTS BASED ON THE CREATIVE INDUSTRY

Hal | 164

Husni Mubarat

Universitas Indo Global Mandiri, Indonesia
husni_dkv@uigm.ac.id

Received: 2021-11-15; Revised: 2022-7-18; Accepted: 2022-7-21

Abstract

Crafts or crafts are one of the creative industry sectors. This sector has the opportunity to grow the community's economy, especially for artisans whose areas are available with bamboo plants. In general, the purpose of making decorative lighting products from bamboo, namely as an effort to provide creative ideas for creating decorative lights from bamboo to the community, so that it can stimulate people who have the potential of natural resources from bamboo to be creative, both aims to encourage industrial growth. Creative activities in rural areas, both through groups and individuals, with the hope of increasing economic welfare for rural communities, and thirdly supporting the tourism industry in rural areas. The methodology used is the first exploration, such as research on decorative lighting products from bamboo as a creative idea either directly or via the internet, secondly making several alternative sketches as a process to find the basic form of the work to be made, which is continued at the design stage, thirdly cultivating products with a chisel and joint techniques. The products produced consist of designs and several creations of decorative lights as a source of creative ideas for the creative industry community.

Keywords: Exploration; Aesthetics; Creative; Industry; Bamboo.

*Husni Mubarat

Ekspresi Seni : Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni, Vol 24, No. 2 Edisi Juli-Desember 2022
P-ISSN: 1412-1662, E-ISSN: 2580-2208 | DOI: <http://dx.doi.org/10.26887/ekspresi.v24i2.2100>
<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

EKSPLORASI ESTETIK KERAJINAN BAMBU LAMPU HIAS BERBASIS INDUSTRI KREATIF

Abstrak

Seni kriya atau kerajinan merupakan salah satu sektor industri kreatif. Sektor ini memiliki peluang untuk menumbuhkan perekonomian masyarakat, khususnya bagi pengrajin yang daerahnya tersedia tumbuhan bambu. Secara umum, tujuan pembuatan produk lampu hias dari bahan bambu, yakni sebagai upaya untuk memberikan ide kreatif kreasi lampu hias dari bahan bambu terhadap masyarakat, sehingga dapat menstimulasi bagi masyarakat yang memiliki potensi Sumber Daya Alam dari bambu untuk berkreasi, *kedua* bertujuan untuk mendorong pertumbuhan industri kreatif di pedesaan, baik melalui kelompok maupun perorangan dengan harapan dapat meningkatkan kesejahteraan ekonomi bagi masyarakat desa, *ketiga* mendukung keberadaan bagi industri pariwisata di daerah pedesaan. Adapun metodologi yang digunakan adalah *pertama* eksplorasi, seperti riset terhadap produk lampu hias dari bambu sebagai ide penciptaan baik secara langsung maupun melalui internet, *kedua* membuat beberapa sketsa alternatif sebagai proses untuk menemukan bentuk dasar dari karya yang akan dibuat yang dilanjutkan pada tahapan desain, *ketiga* penggarapan produk dengan teknik pahat dan sambunga. Adapun produk yang dihasilkan terdiri dari desain dan beberapa kreasi lampu hias sebagai sumber ide kreatif bagi masyarakat pelaku industri kreatif.

Kata kunci: Eksplorasi; Estetik; Kreatif; Industri; Bambu.

PENDAHULUAN

Bambu merupakan salah satu tumbuhan yang dapat ditemui di berbagai daerah di Indonesia. Pada umumnya pohon bambu tersebut tumbuh dengan sendirinya, tanpa ada perawatan secara khusus seperti tanaman pohon lainnya. Namun sekarang beberapa jenis tumbuhan bambu sudah mulai dibudidayakan untuk menghasilkan kualitas bambu yang baik, sehingga dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan masyarakat.

Bagi masyarakat Indonesia keberadaan pohon bambu sangat berarti untuk keperluan sehari-hari seperti keperluan bahan bangunan, pertanian dan kerajinan. Bambu merupakan jenis rumput-rumputan yang beruas, tergolong dalam famili *Poaceae*, yang terdiri atas 70 genus. Bambu termasuk jenis tanaman yang mempunyai tingkat pertumbuhan yang tinggi. Beberapa jenis bambu mampu tumbuh hingga sepanjang 60 cm dalam sehari. Bambu adalah salah satu sumber daya alam yang banyak dimanfaatkan oleh masyarakat karena memiliki sifat-sifat yang menguntungkan yaitu batang yang kuat, lurus, rata, keras, mudah dibelah, mudah dibentuk, mudah dikerjakan dan mudah diangkut (Sinyo dkk., 2017). Bambu termasuk dalam keluarga rumput-rumputan, yang dapat menjadi penjelasan mengapa bambu memiliki laju pertumbuhan yang

tinggi. Hal ini berarti bahwa ketika bambu dipanen, bambu akan tumbuh kembali dengan cepat tanpa mengganggu ekosistem. Tidak seperti pohon, batang bambu muncul dari permukaan dengan diameter penuh dan tumbuh hingga mencapai tinggi maksimum dalam satu musim tumbuh (sekitar 3 sampai 4 bulan) (Wikipedia, 2022).

Sebagai sumber daya alam yang banyak tumbuh di daerah Indonesia bambu memiliki banyak potensi, selain untuk memenuhi kebutuhan masyarakat, potensi bambu juga dapat diolah menjadi produk seni kerajinan yang bernilai ekonomi. Kerajinan bambu memiliki keunikannya tersendiri dibandingkan dengan kerajinan berbahan kayu, kulit, tanah, dan logam. Kerajinan bambu memiliki serat dengan tekstur seperti garis-garis lurus. Kelebihan lainnya dari pohon bambu yaitu memiliki batang yang lentur, kulit atau sembilunya yang keras dan mudah didapatkan. Kerajinan bambu dapat diimplementasikan ke dalam berbagai jenis produk, mulai dari bentuk anyaman, kotak *tissue*, wadah makanan, lampu hias, dan produk lainnya. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa kerajinan dengan bahan dasar bambu sesungguhnya memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai produk kerajinan berbasis industri kreatif.

*Husni Mubarat

Sebagai mana yang penulis paparkan di atas, setiap daerah di Indonesia memiliki tumbuhan bambu dengan berbagai jenis, mulai dari bambu apus, bambu betung, bambu talang, bambu tali hingga bambu hitam. Namun sangat disayangkan tidak setiap daerah memanfaatkan potensi tumbuhan bambu menjadi produk kerajinan. Faktor tersebut tentu tidak terlepas dari permasalahan ketersediaan Sumber Daya Manusia kreatif yang mampu mengolah dan mengeksplorasi bahan bambu menjadi produk kerajinan yang bernilai industri kreatif.

Industri kreatif merupakan kegiatan yang mendorong masyarakat untuk menghasilkan produk-produk yang bernilai ekonomi berdasarkan atas talenta, skill dan kreativitas masyarakat. Industri kreatif merupakan industri-industri yang mengandalkan kreativitas individu, keterampilan serta talenta yang memiliki kemampuan meningkatkan taraf hidup dan penciptaan tenaga kerja melalui penciptaan (gagasan) dan eksploitasi hak atas kekayaan intelektual atau HAKI (Mikke Susanto, 2011). Gusti dalam (Malilah dan Achiria, 2019) mengungkapkan bahwa ekonomi kreatif ialah konsep ekonomi baru yang mengkombinasikan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide, gagasan dan pengetahuan dari sumberdaya manusia sebagai faktor produksi. Dalam studi ekonomi dikenal ada empat faktor produksi, yaitu sumber daya alam, sumber

daya manusia, modal (faktor utama) dan orientasi atau manajemen.

Ungkapan di atas dapat dipahami bahwa, industri kreatif pada dasarnya tidak dapat berdiri sendiri, ia harus dikelola dengan disiplin ilmu yang saling melengkapi satu dengan yang lainnya, mulai dari tenaga terampil, pemasaran, hingga pada proses promosi. Setidaknya ada tiga unsur yang memiliki peran dalam pembangunan industri kreatif, yakni unsur pengrajin atau Sumber Daya Manusia (SDM) terampil, insan akademik, maupun pemerintah. Kerja kolaboratif antara unsur tersebut tentunya dapat menghasilkan produk kreatif yang bermutu, memiliki daya saing, serta pemasaran dan promosi yang baik.

Kerajinan bambu sebagai salah satu kerajinan tangan dibutuhkan keterampilan dan kreativitas ide yang baru untuk memberikan rangsangan terhadap industri kreatif di bidang kerajinan, khususnya kerajinan bambu. (Rikarno & Saaduddin, 2021) Tantangan dan peluang terjadi setiap saat manusia terdorong melakukan perubahan, pembaruan namun sekaligus melindungi dan merawat semua yang ada di sekitarnya. Dalam kehidupannya manusia terus tumbuh gagasan, konsep dan tindakan-tindakan dalam rangka memenuhi kebutuhan, kelangkaan dan keberlangsungan hidupnya. Hadir Oleh sebab itu, untuk menciptakan ide kreatif

kerajinan bambu dibutuhkan proses eksplorasi estetik. Eksplorasi estetik di sini diartikan sebagai proses penjelajahan kreatif untuk menghasilkan produk kerajinan bambu yang dapat menginspirasi bagi para pelaku industri kreatif sehingga produk yang dihasilkan memiliki keunikan dan nilai artistik sebagai karya seni, (Sunarto, 2013) mengungkapkan bahwa, karya seni adalah pengetahuan tentang nilai dan artistik yang disusun dan diekspresikan sesuai keyakinan, pilihan, dan cara yang ditentukan oleh penciptanya. Oleh karena itu, karya seni adalah hasil atau produk kegiatan seniman dalam berkarya, yang ditentukan wujudnya oleh daya penggerak berupa kecakapan berfikir, sebagai sumber penciptaan karya seni.

Berkaitan dengan nilai dan keartistikan sebuah karya seni tentunya tidak dapat pisahkan dari aspek estetika yang memuat unsur-unsur keindahan. Dalam konteks seni kerajinan dipandang sebagai unsur-unsur keindahan objektif, yang mengutamakan bentuk dan fungsi serta terkait dengan kebutuhan masyarakat untuk memenuhi kebutuhan rasa keindahan dalam kehidupan masyarakat. Nilai estetika pada eksplorasi estetik kerajinan bambu berbasis industri kreatif tidak hanya mempertimbangkan ekspresi dan kepuasan kriyawan, tetapi sangat penting pula dipertimbangkan bagaimana produk kerajinan bambu tersebut

dapat dipasarkan agar dapat mendorong ekonomi bagi para pengrajinnya.

Adapun tujuan eksplorasi estetik kerajinan bambu di antaranya, *pertama*; menciptakan produk kerajinan bambu lampu hias berbasis industri kreatif dengan desain yang baru, *kedua*; memberikan ide pengembangan kerajinan bambu lampu hias kepada masyarakat agar dapat memanfaatkan bambu untuk kerajinan industri kreatif, *ketiga*; menjadikan bambu sebagai media eskplorasi estetik dalam penciptaan produk lampu hias.

Landasan Penciptaan

Landasan teori dalam penciptan karya merupakan sumber pustaka yang bertujuan untuk menyusun konsep karya, bentuk, komposisi, teknik, dan medium sebagai dasar dalam proses eksplorasi karya seni. Pada eksplorasi estetik kerajinan bambu lampu hias berbasis industri kreatif menggunakan beberapa toeri yang relevan yaitu:

1. Desain

Pada umumnya desain diartikan sebagai rancangan, rencana dan kerangka bentuk yang disusun berdasarkan azas (garis, tekstur, bidang, dan warna) dan prinsip desain (komposisi, irama, kesatuan, keseimbangan, dan kejelasan). Secara umum, desain berfungsi sebagai sara untuk mengungkapkan ide kreatif

terhadap khalayak sehingga dapat memberi pengetahuan dan pemahaman bentuk, konfigurasi, komposisi, dan fungsi produk yang akan diciptakan.

Desain merupakan rancangan atau aransemen dari elemen formal karya seni, ekspresi seniman dalam berkarya yang mengkomposisikan berbagai elemen dan unsur yang mendukung (Mikke Susanto, 2011).

Papanek dalam (Walker, 2010) mengemukakan bahwa keutamaan dari sebuah desain adalah aktivitas pemecahan masalah. Ia memberikan banyak gagasan tentang desain melalui diagram yang ia sebut “kompleks fungsi”, yang mana di dalamnya terdiri dari enam konsep yang saling terkait, yaitu; kegunaan, kebutuhan, capaian hasil akhir, metode, estetika, asosiasi.

Dalam hal produk kerajinan bambu, desain memiliki andil yang sangat penting agar produk yang dihasilkan memiliki kebaruan, keunikan dan keindahan sehingga produk yang dihasilkan mampu bersaing dengan produk lainnya.

Untuk menghasilkan desain kerajinan bambu yang baik perlu melakukan analisis terhadap produk yang sejenis. Selain menganalisis produk sejenis, kajian juga dilakukan terhadap jenis bahan bambu yang digunakan, produk yang akan dibuat, fungsi produk, sampai

pada perencanaan teknik finishing yang digunakan.

Untuk menghasilkan desain yang baik, setidaknya harus ^{Hal | 169} memahami unsur-unsur dan prinsip desain dengan baik, seperti garis, tekstur, warna, bidang, dan bentuk. Adapun prinsip-prinsip desain seperti keseimbangan, keselarasan, kesatuan, dan kejelasan. Unsur-unsur dan prinsip desain tersebut merupakan satu kesatuan yang perlu diperhatikan dalam proses pembuatan desain.

Hal | 169

2. Estetika

Nilai estetika pada karya seni tidak dapat dipisahkan. Keberadaannya selalu menyertai di mana karya seni diciptakan oleh seniman. Secara epistemologi, estetika dapat dikatakan ilmu yang mengkaji tentang keindahan. Lebih lanjut estetika juga dipandang sebagai filsafat keindahan, yang mana nilai keindahan sebuah karya seni bergantung pada subjektifitas. Fungsi estetika pada dasarnya adalah untuk memberi nilai keindahan, apresiasi dan memberikan ide terhadap karya seni dari berbagai sudut pandang. Lebih jauh fungsi estetika merupakan sarana untuk memberikan pemaknaan terhadap karya seni yang memiliki nilai filosofis.

Penikmatan seni dan desain dalam perspektif estetika dapat hadir disetiap

hierarkhi kebutuhan, karena kebutuhan estetik melekat dan menjadi karunia cipta, rasa, dan karsa yang dimiliki manusia sejak kesadarannya tumbuh (M. Junaidi Hidayat, 2020). Thomas Aquinas dalam (Soedarso Sp, 2006) mensyaratkan tiga hal dapat disebut indah; *pertama*, adanya integritas atau perfeksi, *kedua* proporsi yang tepat atau harmonis, *ketiga* adanya klaritas atau kejelasan.

(Mikke Susanto, 2011) menjelaskan estetik atau estetika ialah masalah yang berhubungan keindahan dan rasa. Istilah ini adalah cabang filsafat yang menalaah dan membahas tentang seni dan keindahan serta tanggapan manusia terhadapnya. Estetika dikenal memiliki dua pendekatan: *pertama* langsung meneliti terhadap objek-objek atau benda-benda atau alam dan karya seni, *kedua* menyoroti situasi kontemplasi rasa indah yang sedang dialami si subjek, yang kemudian melahirkan pengalaman estetika.

Teori objektif berpendapat bahwa keindahan atau ciri-ciri yang menciptakan nilai estetika adalah kualita yang memang telah melekat pada benda indah yang bersangkutan, terlepas dari orang yang mengamatinya (Dharsono Sony Kartika, 2004). Definisi estetika tersebut dapat dikatakan cukup relevan dengan karya seni kriya, khususnya produk kerajinan. Dalam pandangan

estetika, seni kerajinan memiliki peilaian yang berbeda, keindahannya dapat diukur dari segi kualitas, bentuk dan keunikan yang ada pada produk itu sendiri.

Menurut (Djelanatik, 1999) estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari aspek dari apa yang disebut keindahan”. Selanjutnya ia juga menjelaskan bahwa estetika mengandung tiga unsur dasar, yaitu 1) wujud, wujud yang terlihat oleh mata (visual) maupun wujud yang dapat didengar oleh telinga (akustik) bisa diteliti dengan analisa, dibahas komponen struktur atau susunan wujud itu, 2) bobot, peristiwa kesenian bukan hanya dilihat belaka tetapi juga meliputi apa yang bisa dirasakan atau dihayati sebagai makna dari wujud kesenian itu. Bobot kesenian mempunyai tiga aspek, yaitu suasana (*mood*), gagasan (*idea*), ibarat atau pesan (*message*), 3) penampilan, mengacu pada pengertian bagaimana kesenian itu disajikan atau disuguhkan kepada penikmatnya.

3. Bentuk

Bentuk merupakan salah satu bagian penting dalam struktur karya. Bentuk dapat diartikan sebagai wujud fisik karya, baik berkenaan dengan

dimensi, warna, tekstur maupun gaya karya yang ditampilkan. Dharsono dalam (Mubarat & Iswandi, 2018) mengungkapkan bahwa pada dasarnya apa yang dimaksud dengan bentuk (form) adalah totalitas dari pada karya seni. Bentuk itu merupakan organisasi atau satu kesatuan atau komposisi dari unsur-unsur pendukung karya.

Metode Penelitian

Metodologi penelitian memiliki pengertian yang luas, sesuai dengan ranah dan konsep kajian yang akan diteliti. Setiap keilmuan yang dikaji memiliki karakteristiknya masing-masing, salah satunya adalah penelitian di bidang humaniora. Pada umumnya bidang humaniora atau sosial kecenderungannya bertumpu pada penelitian kualitatif dengan berbagai ragamnya, baik yang bersifat deskriptif, analitik, studi kasus, maupun penelitian yang sifatnya terapan. Salah satu bidang ilmu pada penelitian yang berbasis humaniora adalah seni rupa.

Penelitian yang berkaitan dengan seni rupa sudah banyak dipublikasikan di jurnal-jurnal ilmiah dengan berbagai jenis metodologi penelitian yang bersifat kualitatif. Bandem dalam (Martopo H, 2006) menjelaskan bahwa metodologi penelitian seni perlu dibangun dengan memperhatikan hakikat seni yang khusus. But Muchtar dan Soedarsono berpendapat, seni adalah aktivitas yang terjadi oleh proses cipta, rasa,

dan karsa; seni memang berbeda dari sains dan teknologi, maka aspek 'cipta' dalam karya seni mengandung pengertian terpadu antara kreativitas, penemuan ^{Hal | 171} (*invention*) dan inovasi (*innovation*) yang semuanya sangat dipengaruhi oleh kepekan rasa atau *emotion, feeling*.

Dalam konteks kajian seni rupa saat ini, paradigma penelitiannya tidak hanya berbasis pada analisis karya seni, namun sudah berkembang menjadi penelitian yang berbasis praktik yang tujuannya adalah menemukan proses kreatif dan pengalaman estetik dalam penciptaan sebuah karya, tentunya tergantung dari perspektif karya seni rupa itu sendiri, baik itu seni murni (lukis, patung, grafis) maupun seni terapan (seni kriya kayu, bambu, kulit, logam, dan lain sebagainya) dengan capaian penelitian yang berbeda. (Mustaqim dkk., 2013) dalam Barone (2008) mengatakan setidaknya terdapat dua tujuan penelitian yang berbasis seni ini, yaitu: (1) meningkatkan pemahaman yang diperoleh melalui komunikasi dari realitas subjektif atau kebenaran personal yang dapat terjadi hanya melalui kerja-kerja kesenirupaan (melalui karya dan proses berkarya), dan (2) beringsut mengalihkan pandangan tradisional epistemologi objektivis yang kadang diidentikan dengan kebanyakan penelitian sains sosial.

Penciptaan karya seni, khususnya dalam hal ini adalah karya seni kriya,

membutuhkan proses eksplorasi dan eksperimen kreatif agar dapat menghasilkan bentuk dan fungsi karya sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Oleh karena itu, proses praktik dalam penciptaan karya seni kriya perlu adanya analisis dan uraian tahapan perwujudan karya yang sistematis sehingga pengalaman tersebut dapat dijadikan sebagai basis teori dalam pengembangan karya berikutnya. Hedberg dan Hannula dalam Kjørup (2014) dalam (Murwanti, 2017) menggarisbawahi bahwa riset artistik terjadi ketika perupa menciptakan karya seni dan meneliti proses kreatif tersebut, kemudian menambahkan akumulasi pengetahuan dari karya dan penelitian. Kejujuran praktik dan proses perupa dalam menyiapkan, mengerami ide, mengimplementasikan dan menguji teori melalui praktik, melakukan percobaan melalui serangkaian eksperimentasi, terjun ke lapangan serta mendokumentasikan merupakan aspek penting penelitian.

1. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi Lapangan

Pengumpulan data penelitian melalui observasi lapangan dilakukan dengan cara mengamati secara langsung terhadap praktik pembuatan produk kerajinan bambu.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan nara sumber yang dianggap berkompeten di bidang penelitian ini. Di samping itu, wawancara juga dilakukan dengan

beberapa kelompok industri kerajinan bambu.

c. Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi dilakukan dengan cara memotret secara langsung terhadap objek-objek penelitian. Setiap objek tersebut dipotret bagian perbagian hingga bentuk detail objek tersebut, sehingga nantinya objek tersebut dapat dianalisa sesuai dengan pendekatan teori yang digunakan.

2. Metode Analisa Data

Analisa data dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu, 1) mengumpulkan data-data yang telah diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data-data tersebut dikumpulkan sesuai dengan kategori masalah penelitian, di mana selanjutnya data tersebut dapat dikembangkan lagi melalui penggalan data selanjutnya, 2) menyeleksi data-data yang telah dikumpulkan berdasarkan keperluan kemudian membuang data yang dianggap tidak perlu, 3) penyajian data dengan cara mendeskripsikan bentuk dan visual objek penelitian serta menginterpretasi dan menafsirkan sesuai dengan pendekatan teori 4) merumuskan kesimpulan dari proses penelitian hingga penyajian data berupa teks kalimat, gambar/skema,

dan tabel yang dipaparkan, lalu ditarik kesimpulan sementara.

3. Metode Eksplorasi Artistik

Dalam penciptaan karya seni, eksplorasi merupakan proses penjelajahan atau pengembaraan yang bertujuan untuk menemukan ide atau gagasan sebagai dasar perwujudan sebuah karya seni. Gustami (2007) dalam (Mubarat, 2016) mengungkapkan bahwa tahap ekplorasi, merupakan tahap awal dalam proses penciptaan seni kriya, yang meliputi aktivitas penjelajahan dalam penggalan sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah; penelusuran, penggalan, pengumpulan data dan referensi, kemudian dilanjutkan dengan pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan simpul penting konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan. Selanjutnya (Lawranta & Pramayoza, 2021) memaparkan bahwa secara keseluruhan pengkarya memulai dengan pencarian subjek penciptaan (melihat fenomena), penetapan objek penciptaan (ide gagasan), pencarian landasan teoretik atau pengalaman empirik sampai mencakupi eksplorasi teknik dan bahan (konsep), penciptaan karya (eksekusi) dan akhirnya penyajian produk seni itu sendiri (penyajian).

Berdasarkan ungkapan tersebut, maka dalam tahapan pembuatan kerajinan lampu hias dari bambu dilakukan riset yang berkaitan dengan produk. Adapun riset yang dilakukan terkait dengan literatur dan tinjauan terhadap sumber ide yang memiliki kesamaan dengan produk yang akan dibuat baik dari segi bahan, bentuk maupun fungsi dengan tujuan agar produk yang dibuat memiliki nilai kebaharuan sebagai produk industri kreatif.

Eksplorasi dan eksperimentasi banyak dilakukan pada berbagai aspek, seperti dalam pemilihan sumber-sumber idea atau dasar-dasar penciptaan yang tidak hanya berorientasi pada aspek fungsional saja, tetapi telah banyak digali potensi-potensi sumber ide dari berbagai aspek kehidupan masyarakat (Andono & Rispul, 2016). Eksplorasi dan ekperimentasi estetik pada kerajinan lampu hias ini dilakukan dari bebrbagai aspek, diantaranya desain, teknik, dan tekhnnik. Eksplorasi estetik yang telah dilakukan, untuk selanjutnya dikembangkan menjadi materi pelatihan untuk kelompok industri kerajinan. Sesuai dengan metode penelitian yang digunakan, yaitu pendekatan *Practice led Research*.

Eksplorasi dan artistik juga bertujuan untuk menemukan bentuk dan karakteristik karya seni yang akan dihadirkan, dalam hal ini adalah kerajinan lampu hias dari bahan bambu. Karakteristik tersebut dilakukan melalui eksperimen kreatif, baik dalam pengolahan bentuk, komposisi maupun teknik sehingga dapat menemukan bentuk-bentuk yang baru, unik dan bernilai estetik.

Ide merupakan aspek yang dapat dieksplorasi tanpa habisnya. Ide tidak dapat lahir begitu saja, ide diperoleh melalui proses berfikir yang kreatif, tentunya dengan berbagai eksplorasi dan eksperimen serta perlu adanya tinjauan terhadap karya-karya sejenis sebagai upaya untuk menciptakan karya seni yang inovatif.

Manusia sebagai makhluk berakal yang disertai dengan kreativitas akan mampu menghasilkan produk-produk yang bernilai ekonomi kreatif. Industri kerajinan dan kriyawan merupakan mata rantai yang tidak dapat dipisahkan dari sektor industri kreatif. Selain dapat membuka lapangan pekerjaan, industri kerajinan juga dapat menciptakan kemandirian bagi masyarakat. Oleh karena itu kreativitas dan eksplorasi menjadi bagian yang penting dalam pengembangan produk kerajinan, dalam hal ini adalah kerajinan bambu.

Berikut tinjauan sumber ide penggarapan produk kerajinan lampu hias dari bambu:



Gambar 1. Tinjauan sumber ide produk kerajinan lampu hias dari bahan bambu. (Sumber Foto: Husni M, 2020)



Gambar 2. Tinjauan sumber ide produk kerajinan lampu hias dari bambu.

Sumber:

<https://biggo.id/s/lampu+bambu+tempel>
(diakses pada 25 Mei 2022)

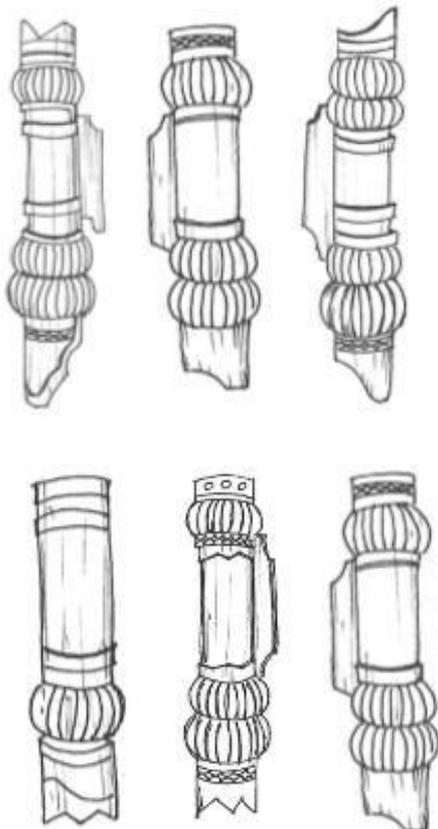
4. Sketsa

Sketsa ialah proses kreatif yang dilakukan oleh seniman ataupun kriyawan dalam memindahkan objek

dengan goresan yang bertujuan untuk rancangan maupun karya yang dapat berdiri sendiri dengan menggunakan pensil, pena maupun tinta (Mikke Susanto, 2011).

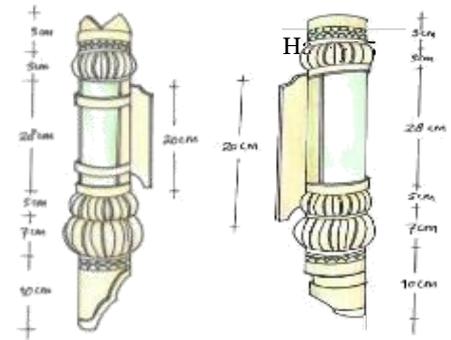
Pembuatan sketsa pada karya seni kerajinan merupakan bagian dari proses eksplorasi estetik, salah satu tujuannya adalah untuk mencari kesempurnaan dari pada karya yang diinginkan. Oleh karena itu dalam proses pembuatan sketsa perlu dilandasi dengan konsep karya yang baik sehingga konsep tersebut dapat divisualisasikan menjadi beberapa alternatif untuk diwujudkan menjadi sebuah karya.

a. Sketsa Alternatif



Gambar 3. Beberapa sketsa alternatif sebagai prose s eksplorasi bnetuk dasar produk lampu hias.

b. Desain Terpilih



Gambar 4. Desain terpilih untuk diterapkan sebagai produk lampu hias.

5. Tahap Persiapan Alat

Alat merupakan elemen yang penting dalam proses perwujudan karya seni kerajinan. Fungsi alat tidak hanya sekedar untuk kebutuhan pengerjaan karya, tetapi peranan alat dapat mempengaruhi hasil karya yang akan diciptakan. Dalam penggarapan ekplorasi kerajinan bambu hias alat yang digunakan lebih cenderung pada alat yang bersifat manual, seperti pahat ukiran, gergaji tangan, dan gergaji besi.

Tabel 1. Jenis-jenis alat yang diperlukan dalam proses eksplorasi estetik kerajinan lampu hias bambu

No	Jenis Alat	Fungsi
1	Pahat ukiran kayu	Untuk mengukir ornamen



2	Palu Kayu	Alat pukul pahat
		
3	Gergaji tangan	Untuk memotong bambu
		
4	Gerjaji Besi	Untuk memotong bambu
		
5	Ketam raut	Untuk menyerut kuli bambu
		
6	Pisau raut	Untuk merapikan potongan bambu
		
7	Mesin gerinda duduk	Untuk menghalus potongan bambu
		
8	Kompresor	Untuk pengecatan bambu
		

6. Tahap penggarapan lampu hias bambu

Interaksi antara pribadi seniman/kriyawan dengan sarana akan membuah apa yang disebut dengan istilah keterampilan, *craftsmanship* (skill), untuk menguasai kemampuan

tekhnik ini bisa dicapai dalam waktu yang relatif pendek atau panjang tergantung pada intensitas interaksi dan besar kecilnya bakat serta kecerdasan, ketekunan ditambah dengan faktor-faktor lingkungan dan kesempatan yang jelas berperan dalam menumbuhkan suatu bentuk keterampilan dan *craftsmanship* yang dikuasai oleh seniman (Rispu, 2012). Ungkapan tersebut dapat dipahami bahwa intensitas, kesungguhan dan lingkungan merupakan aspek yang memiliki pengaruh cukup besar untuk membentuk *skill* dan keterampilan bagi kriyawan agar dapat memiliki jiwa *craftmanshift* yang tinggi terutama pada aspek penguasaan tekhnik dan alat yang digunakan.

Pemilihan alat tatah memungkinkan perajin untuk mengolah bambu dengan teknik ukir maka dapat diperoleh kerajinan dengan subjek berupa ukiran. Lain halnya ketika perajin menggunakan bahan bambu dengan menjadikannya sebagai bilah bambu yang diolah menggunakan teknik anyam (Syafi'i & Novia, 2019).

Dalam perwujudan eksplorasi estetik kerajinan lampu hias bambu berbasis industri kreatif menggunakan teknik ukiran dan teknik sambungan. Adapun teknik ukiran yang diterapkan adalah teknik ukiran pahat kol atau

setengah lingkaran, sedangkan teknik sambung digunakan pada bagian pola motif yang dibentuk dengan bambu setengah lingkaran.

Adapun tahap perwujudan produk kerajinan bambu lampu hias adalah:

a. Tahap pemilihan bahan

Pemilihan bahan dalam pembuatan kerajinan bambu lampu hias perlu dipertimbangkan secara saksama, karena bahan akan menentukan kualitas dan ketahanan dari produk yang akan dibuat. Maka bahan yang dipilih haruslah bahan bambu yang sudah tua agar tidak mudah bubuk ketika menjadi produk kerajinan lampu hias. Adapun bahan jenis bambu yang digunakan adalah bambu hitam. Bambu hitam memiliki serat yang padat dan batang yang lurus. Bambu hitam ditutupi oleh bulu-bulu miang warna coklat kehitaman. Jenis bambu ini juga memiliki ketahanan yang kuat sehingga tidak mudah bubuk. Bambu hitam memiliki bobot yang ringan. Bambu hitam sering dijadikan sebagai bahan untuk membuat alat musik, perkakas rumah tangga dan furnitur. Oleh sebab itu jenis bambu hitam ini dirasakan sangat cocok untuk dijadikan bahan utama kerajinan lampu hias.



Hal | 177

Hal | 177

Gambar 5. Bahan bambu, yaitu jenis bambu hitam sebagai bahan utama produk lampu hias. (Sumber Foto: Husni M, 2021)

b. Tahap pemotongan bahan

Bahan yang telah dipilih, selanjutnya dipotong sesuai dengan ukuran produk yang telah dirancag. Pada tahap ini, bahan dibentuk menjadi dua jenis, yaitu bahan yang digunakan secara utuh tanpa harus membuka kulit bambu, sedangkan proses yang kedua kulit bambu (sembilu) dilepaskan untuk menghasilkan karakter serat bambu.



Gambar 6. Tahap pengolahan bahan bambu. (foto: Mukhsin, 2021)

c. Tahap pembentukan ornamen produk.

Pada tahap ini terbagi menjadi dua bagian; *pertama*, ornamen

dibentuk dengan teknik pahat ukiran kuku. Teknik ini menghasilkan ornamen garis lengkung yang didesain melingkari bentuk bambu; *kedua*, ornamen dibentuk dari potongan bambu itu sendiri dengan teknik sambung lem. Ornamen ini menghasilkan bentuk garis cembung seperti dengan irama yang harmonis sehingga bentuk yang dihadirkan terkesan seperti gubah. Adapun fungsi ornamen pada kerajinan lampu hias sebagai penghias yang dengan sengaja didesain dan dikonsepskan, sehingga keberadaan ornamen itu dapat memberi nilai tambah pada karya tersebut, sebagaimana diungkapkan oleh Ihaq (2016) dalam (Mubarat & Iswandi, 2018) kaitan erat antara ornamen dengan objek yang dihiasi merupakan satu kesatuan tak terpisahkan, bahkan keberadaan ornamen pada sebuah bangunan atau sebuah bidang tertentu menjadi bagian yang harus diperhitungkan.



Gambar 7. Tahap pembentukan ornamen pada produk lampu hias.
(Sumber Foto: Mukhsin, 2021)

d. Tahap finishing

Finishing dilakukan tidak hanya bertujuan untuk melapisi permukaan dari bahan bambu. Di samping dapat memperindah tampilan karya, finishing juga berfungsi agar bambu tersebut lebih awet dan tidak bubuk sehingga produk kerajinan bambu dapat bertahan dalam waktu yang lama.

Tahap finishing merupakan tahapan akhir dalam proses pembuatan produk lampu hias dari bahan bambu. Tahap finishing dilakukan dengan beberapa tahapan seperti 1) pengamplasan. Tahap pengamplasan dilakukan dengan dua tahapan, yaitu amplas dengan jenis nomor 180, kedua dilanjutkan dengan amplas yang lebih halus dengan nomor 220, 2) pembakaran sisa serutan bambu. Tahap ini dapat dilakukan dengan gas *portable* untuk menghilangkan sisa bulu serat pada bambu, 3) tahap pengecatan. Pada tahap pengecatan produk lampu hias bambu menggunakan *clear gloss*. Hal ini bertujuan agar kesan natural pada produk tersebut dapat terjaga. Sebelum dilapisi dengan *clear gloss*, terlebih dahulu permukaan bambu dilapisi dengan *wood filler* untuk menutupi pori-

pori permukaan bambu. Setelah *wood filler* kering, dilakukan tahap pengamplasan dengan amplas 220. Setelah diampelas secara merata, maka tahap selanjutnya adalah melapisi permukaan bambu dengan *clear gloss*. Tahap ini dilakukan dengan teknik semprot kompresor, 4) tahap pemasangan kap lampu dengan bahan plastik akrilik yang berfungsi untuk memberi warna pada cahaya lampu, 5) tahap pemasangan lampu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya Eksplorasi Estetik Lampu Hias Bahan Dasar Bambu



Gambar 8. Produk lampu hias bambu sebagai hasil eksplorasi estetik berbasis industri kreatif. (Sumber Foto: Husni M, 2021)

Deskripsi Produk

Dwi Maryanto dalam (Andono & Rispul, 2016) mengungkapkan bahwa beberapa teori yang berkaitan dengan pengkajian karya seni rupa, yang di antaranya adalah bagaimana cara mendeskripsikan karya seni. Dalam menjelaskan pengertian deskripsi, ia mengutip pendapat Terry Barret bahwa: *describing* atau pekerjaan mendeskripsi adalah penggambaran verbal yang dilakukan oleh seorang kritikus atas suatu karya seni sehingga ciri-ciri khusus dari suatu karya seni yang bersangkutan dapat terlihat jelas, atau diketahui, dan pada akhirnya dapat diapresiasi.

Produk lampu hias dari bambu menggunakan jenis bambu hitam yang digarap dengan teknik dan peralatan yang sederhana. Adapun Peralatan yang digunakan bersifat manual, hal ini bertujuan agar tulisan ini dapat menginspirasi bagi insan akademik untuk diterapkan sebagai pengabdian kepada masyarakat sehingga dapat memberikan keterampilan dan kreativitas bagi masyarakat untuk mengolah potensi bambu menjadi produk kerajinan yang bernilai industri kreatif. Adapun ukuran bambu yang digunakan berdiameter 12 cm dengan tinggi sekitar 60 cm. Produk kerajinan lampu hias dari bambu dapat difungsikan di berbagai ruang interior maupun eksterior, diantaranya adalah

lampu hias teras rumah, ruang tamu, dan kamar tidur. Dari segi konsep penggarapan bentuknya, karya eksplorasi estetik lampu hias ini hanya memanfaatkan pola potongan bambu yang disusun sedemikian rupa sehingga menghasilkan pola dengan susunan melingkari bentuk bambu itu sendiri. Susunan potongan bambu dengan pola setengah lingkaran dibuat menjadi dua tingkatan sehingga membentuk ornamen.

Seni Kriya sebagai Media Kreativitas dan Industri Kreatif

Seni kriya pada umumnya lebih dikenal dengan kerajinan. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan di kesenian, khususnya seni rupa modern, seni kriya berkembang menjadi kriya seni, yang mana pemahaman terhadap seni kriya secara akademik tidak lagi dipahami sebagai kerajinan semata, akan tetapi dapat pula dipahami sebagai kriya seni yang memiliki dasar konsep ekspresi dan estetik sebagaimana karya seni murni.

Terlepas dari konteks dinamika tersebut, peranan seni kriya untuk melahirkan karya-karya yang berbasis industri kreatif memiliki andil, baik dari aspek desain produk maupun aspek produksi. (Rispuh, 2012) mengungkapkan bahwa seni kriya dalam penciptaannya sangat membutuhkan kekriyaan (*craftsmanship*) yang tinggi, ketangkasan tehnik (virtuositas) dari pembuatnya, maka

sesuai dengan perubahan dan perkembangan zaman, bahwa penciptaan seni kriya pada saat ini tidak hanya mengarah pada produk seni kriya yang memenuhi kebutuhan praktis, tetapi penciptaan seni kriya juga telah banyak mengarah pada tujuan-tujuan ekspresi pribadi. Sesungguhnya perkembangan itu merupakan suatu realitas yang terjadi atas dasar kebebasan berkreasi dan berekspresi, sejalan dengan perubahan situasi dan kondisi masyarakat.

Pada awalnya produk kriya merupakan alat atau perabot yang berfungsi untuk memenuhi atau membantu manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Produk kriya sebagai produk budaya juga dapat digunakan untuk menjelaskan ide dan aktivitas manusia di suatu tempat serta waktu tertentu menurut konteks budayanya (Wicaksono, 2017).

(Widiarsa, 2014) Hubungan antara seniman dengan sarana akan menghasilkan apa yang disebut dengan istilah keterampilan yang dicapai dalam waktu pendek atau panjang, tergantung pada intensitas interaksi. Di dalam keterampilan juga dipengaruhi oleh bakat serta kepekaan, ditambah dengan faktor-faktor lingkungan dan kesempatan yang jelas dapat menumbuhkan suatu bentuk keterampilan dan *craftsmanship* yang dikuasai oleh seniman.

Dalam konteks penciptaan seni kriya berbasis kerajinan, unsur *craftmanship* sangat penting dimiliki oleh kriyawan agar industri kerajinan yang dibuat dapat menjadi produk berkualitas, unik dan memiliki unsur kearifan lokal.

Kerajinan bambu sebagai salah satu bagian dari seni kriya memiliki keunikan dan potensinya sendiri. Di samping mudah didapatkan, hampir semua bagian dari tumbuhan bambu dapat dimanfaatkan sebagai media kreativitas karya seni kriya seperti umbi atau akar bambu, batang bambu, ranting bambu, kelopak batang bambu dengan berbagai produk yang dihasilkan. Salah satu produk yang dapat dihasilkan adalah kerajinan lampu hias.

Peranan Industri Kreatif

Industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksplorasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut (Kemendag, 2022).

Ekonomi kreatif merupakan kegiatan ekonomi yang menjadikan kreativitas sebagai modal utama dalam menciptakan nilai tambah ekonomi. Di dalam Cetak Biru Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional, ekonomi kreatif diartikan sebagai era baru ekonomi setelah ekonomi pertanian, ekonomi industri, dan ekonomi informasi yang telah berjalan sebelumnya (Musran

Munizu, et al., 2021). Industri kreatif dalam pengembangannya berdampak positif untuk regenerasi perkotaan, pembangunan ekonomi, dan penciptaan lapangan kerja suatu kawasan (Heryani H et al., 2020).

Adapun sub sektor industri kreatif menurut Kementerian Perindustrian dan Perdagangan yaitu: 1) Periklanan, 2) Arsitektur, 3) Pasar barang Seni, 4) Kerajinan/ *craft*, 5) Desain, 6) Fesyen, 7) Video, Film, dan Fotografi, 8) Permainan Interaktif, 9) musik, 10) Seni Pertunjukan, 11) Penerbitan dan Percetakan, 12) *software*, 13) Televisi dan Radio, 14) Riset dan Pengembangan.

(Musran Munizu et al., 2021) dalam bukunya yang berjudul *Strategi dan Daya Saing Industri Kreatif* mengemukakan bahwa, industri kreatif sebagai bagian dari UMKM memiliki posisi yang sangat strategis. Terdapat empat alasan posisi strategis UMKM sektor usaha kreatif, yaitu:

1. Tidak memerlukan modal yang besar seperti perusahaan besar karena itu pembentukan usaha ini tidak sesulit usaha besar.
2. Tenaga kerja yang diperlukan tidak menuntut pendidikan formal yang tertentu.
3. Sebagian besar tidak memerlukan infrastruktur sebagai- mana perusahaan besar, dan

4. Terbukti memiliki ketahanan yang kuat ketika Indonesia dilanda krisis ekonomi tahun 1997-1998 (Tambunan, 2010)

Seni kriya sebagai salah satu industri kreatif, memiliki potensi yang dapat dikembangkan di Indonesia. Hal ini tidak terlepas dengan kekayaan alam yang memiliki bahan baku berlimpah, seperti tanaman bambu. Tentunya pemanfaatan tersebut harus tetap dijaga kelestariannya agar keseimbangan pada lingkungan tetap terjaga. Di samping itu, sumber daya manusia sebagai pelaku kreatif tentunya harus dikembangkan melalui pengetahuan, keterampilan dan bimbingan sehingga industri kreatif pada sektor kerajinan dapat meningkatkan perekonomian masyarakat.

Potensi yang tidak kalah istimewanya sebagai modal pengembangan produk kerajinan industri kreatif tidak lepas dari pengaruh lingkungan, termasuk potensi lokal sebagai sumber inspirasi, seperti konsep tradisi budaya yang beraneka ragam mulai dari bahasa, musik, maupun produk-produk kerajinan. Tentunya potensi ini menjadi harapan sebagai sumber ide pengembangan produk kerajinan bambu berbasis industri kreatif. Industri kerajinan bambu merupakan kerajinan yang memanfaatkan potensi bambu sebagai bahan utama untuk diolah menjadi produk kerajinan bambu yang dapat dipasarkan sebagai sektor industri kreatif.

Dalam kajian terapan ini penulis melakukan eksplorasi estetik terhadap kerajinan bambu lampu hias. Adapun jenis bambu yang digunakan adalah bambu hitam dan bambu tali dengan teknik yang cukup sederhana yakni teknik pahat dan teknik sambungan. Desain yang dihadirkan juga lebih sederhana agar proses penggarapannya dapat dibuat dengan menggunakan pola dengan tujuan agar dapat diproduksi secara massal.

Hal | 182

KESIMPULAN

Proses eksplorasi estetik kerajinan lampu hias dari bambu merupakan suatu upaya kreativitas dan inovasi agar dapat memberikan stimulasi bagi masyarakat untuk memanfaatkan Sumber Daya Alam (SDA) bambu agar dapat menghasilkan produk yang bernilai ekonomi kreatif. Dari pengamatan penulis, dapat dikatakan bahwa masih sedikit masyarakat yang memanfaatkan bahan bambu untuk dijadikan produk kerajinan yang bernilai industri kreatif. Keadaan ini tentunya bukan tanpa sebab, salah satu faktornya adalah Sumber Daya Manusia (SDM) kreatif yang kurang memiliki talenta untuk mengolah bambu menjadi produk kerajinan. Masalah lainnya adalah faktor lingkungan, yang mana tidak semua lingkungan yang memiliki potensi untuk mengolah kerajinan bambu sebagai industri kreatif. Oleh karena itu dalam penelitian terapan ini produk-produk

yang dihasilkan dapat memberi sumber ide kreatif bagi masyarakat agar terinspirasi untuk mengolah bahan bambu menjadi produk yang bernilai ekonomi.

Di samping itu, perlu adanya kerja kolaboratif antar unsur, baik dari unsur SDM, akademisi, maupun pemerintahan. Sinergi ini tentunya dapat mendorong bagi masyarakat untuk memanfaatkan SDA (bambu) menjadi produk kerajinan sebagai nilai tambah ekonomi keluarga. Kesimpulan lain yang dapat penulis ungkapkan adalah aspek promosi. Dalam era digital *marketing* memiliki pengaruh yang besar terhadap sebuah produk, termasuk di dalam hal ini adalah kerajinan lampu hias dari bambu. Kemajuan teknologi tentunya dapat dimanfaatkan sebagai peluang untuk promosi dan pemasaran produk, seperti misalnya melalui media sosial sehingga produk dapat dilihat oleh banyak orang, tentunya dengan harapan diminati oleh konsumen.

DAFTAR PUSTAKA

- Andono, A., & Rispul, R. (2016). Eksplorasi Dan Eksperimentasi Dalam Karya Seni Kriya Kontemporer. *Corak*, 5(1), 59–80. <https://doi.org/10.24821/corak.v5i1.2377>
- Dharsono Sony Kartika, N. G. P. (2004). *Pengantar Estetika* (1 ed.). Penerbit Rekaya Sains.
- Djelanatik, A. A. M. (1999). *Estetika sebuah pengantar* (1 ed.). Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia
Bahasa:Indonesia Pengarang:A. A. M. Djelantik.
- Jurnal, H., Dan, P., & Seni, P. (2006). <https://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/Ekspresi>
DOI: <http://dx.doi.org/10.26887/ekspresi.v24i2.2100>
P-ISSN: 1412-1662, E-ISSN: 2580-2208 |
This is an open access article under CC-BY- 4.0 license.<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>
- Paradigma Baru Penelitian Seni (The New Paradigm of Arts Research). *Harmonia Journal of Arts Research and Education*, 7(3). Hal | 183
- Kemendag. (2022). *Ekonomi Kreatif*. <https://www.kemendag.go.id/id>. Hal | 183
- Lawranta, G., & Pramayoza, D. (2021). Pendekatan Subjektif dan Objektif Sebagai Metode Penciptaan Film Eksperimental Saya Dan Sampah (Polusi Visual). *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni*, 23(2), 527–544. <https://doi.org/10.26887/ekspresi.v23i2.1700>
- M. Junaidi Hidayat, D. (2020). *DESAIN PRODUK DAN TANTANGAN INDUSTRI KREATIF DI ERA NEW NORMAL* (B. W. Sulistyio (ed.); 1 ed.).
- MALIHAN, N., & ACHIRIA, S. (2019). Peran Ekonomi Kreatif Dalam Pemberdayaan Industri Kerajinan Bambu. *Maqdis : Jurnal Kajian Ekonomi Islam*, 4(1), 69. <https://doi.org/10.15548/maqdis.v4i1.212>
- Mikke Susanto. (2011). *Diksi Rupa kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa* (1 ed.). Penerbit DictiArt Lab, Yogyakarta dan JagadArt Space, Bali.
- Mubarat, H. (2016). *Ekspresi Aksara Incung Kerinci Dalam Penciptaan*. 1(1), 44–49.
- Mubarat, H., & Iswandi, H. (2018). Aspek-Aspek Estetika Ukiran Kayu Khas Palembang. *Jurnal Ekspresi Seni*, 20.
- Murwanti, A. (2017). Pendekatan Practice-led Research. *Membangun Tradisi Inovasi Melalui Riset Berbasis Praktik Seni dan Desain*, 8.
- Mustaqim, K., Adiwijaya, D. R., & Indrajaya, F. (2013). Penelitian Atas Penelitian Seni dan Desain: Suatu Studi Kerangka Filosofis-

Paradigmatis Bagi Penelitian Seni dan Desain Visual. *Humaniora*, 4(2), 995.
<https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i2.3541>

Pertanian, I. (2020). Strategi Pengembangan Industri Kreatif untuk Inovasi. *Jurnal Teknologi Industri Pertanian*, 30(3), 290–298.
<https://doi.org/10.24961/j.tek.ind.pert.2020.30.3.290>

Prof. Dr. Musran Munizu, SE., M.Si., C., Dr. Maat Pono, SE., M. S., & Drs. Armayah, M. S. (2021). *STRATEGI DAN DAYA SAING INDUSTRI KREATIF* (1 ed.). UPT Unhas Press.

Rikarno, R., & Saaduddin, S. (2021). New Media: Langkah Pelestarian Kesenian Tradisional Saluang Dendang oleh Kelompok Seni Cimpago Talang. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni*, 23(1), 63–74.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26887/ekspresi.v23i1.1619>

Rispul, R. (2012). Seni Kriya Antara Teknik Dan Ekspresi. *Corak*, 1(1), 91–100.
<https://doi.org/10.24821/corak.v1i1.2315>

Sinyo, Y., Sirajudin, N., & Hasan, S. (2017). Pemanfaatan Tumbuhan Bambu : Kajian Empiris Etnoekologi Pada Masyarakat Kota Tidore Kepulauan. *jurnal pendidikan MIPA, Vol 1* (2(2598–3822)), 57–69.

Sp, S. (2006). *Trilogi Semi* (1 ed.). BP ISI Yogyakarta.

Sunarto, B. (2013). *Epitomologi Penciptaan Seni* (1 ed.). CV. Idea Sejahtera.

Syafi'i, & Novia. (2019). Eduarts: Journal of Arts Education SENI KERAJINAN BAMBU PRODUK BAMBUSA DESA SOMAGEDE KEBUMEN: KAJIAN PROSES DAN NILAI ESTETIS. *Journal of Art Education*, 8(2).

Walker, J. A. (2010). *Desain, Sejarah,*

Budaya; sebuah Pengantar Komprehensif (M. Bagus (ed.); 1 ed.). jalasutra.

Wicaksono, A. (2017). Produk Kriya Kukm Indonesia. *Corak Jurnal Seni Kriya*, 5(2), 103–112.

Widiarsa, A. P. (2014). Seni Kriya Etnik. *Jurnal DISPROTEK*, 5(2), 87–100.

Wikipedia. (2022). *Bambu*.
<https://id.wikipedia.org/>.