

Modul Perkuliahan:

Urban Craft Design

Tahun Ajaran 2019/2020

Donna Angelina, MA.

Modul Mata Kuliah Pilihan
URBAN CRAFT DESAIN



Disusun oleh:

Nama: Donna Angelina S., S.Sn., MA.

NIP: 080218006

Program Studi: Desain Produk

Fakultas Desain dan Teknik

Universitas Pembangunan Jaya

Tangerang

Januari, 2019

KATA PENGANTAR

Ilmu desain produk merupakan ilmu yang memiliki banyak pengembangan, salah satunya kriya atau *craft*. Kriya merupakan suatu ilmu yang sudah ada sejak awal abad pertengahan. Perkebangan kriya juga semakin pesat, terutama di era millenials saat ini, dimana semakin banyak wirausaha muda yang bergerak dibidang kreatif seperti kriya dengan karakternya masing-masing.

Di Indonesia dikenal dengan dua kegiatan kriya, yaitu Desain Kriya dibawah keilmuan Desain Produk dan Seni Kriya dibawah keilmuan Seni Murni. Dalam pelaksanaannya terdapat perbedaan antara kriya dibawah keilmuan Desain Produk dan kriya dibawah keilmuan Seni Murni. Kriya pada Desain Produk cenderung lebih kearah pengembangan untuk industri kecil yang memproduksi produk-produk kriya. Sedangkan Kriya pada Seni Murni, lebih mengarah sebagai wadah pengembangan estetik dan ekspresif kreatif dari seorang *craftsmen* atau pekerja kriya.

Bintaro, January 2019

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	I
DAFTAR ISI	II
DESKRIPSI MATA KULIAH	1
TUJUAN MATA KULIAH	2
DASAR TEORI	3
PRAKTIKUM KULIAH	3
Modul 1: Dasar dari Ilmu Kriya, Seni dan Desain	5
Modul 2: Pemahaman Trend Desain dan Penerapannya	11
Modul 3: Pendalaman tentang Ilmu Kriya	18
Modul 4: Metode Perencanaan Dalam Merancang	20
Modul 5: Metode Perencanaan Dalam Proses Desain Awal	24
Modul 6: Eksperimen Material	25
Modul 7: Pengembangan Desain	32
Modul 8: Desain Akhir dan Permodelan	34
Modul 9: Presentasi Produk	36
TUGAS-TUGAS	12
UTS	39
UAS	41

DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata Kuliah ini memberikan pemahaman kepada mahasiswa untuk dapat mengetahui secara garis besar korelasi keilmuan bidang kriya dengan ilmu desain produk sehingga dapat melahirkan konsep baru menjadi produk berbasis budaya lokal. Selain itu mahasiswa juga akan mengetahui beberapa jenis karakter material dari sebuah daerah untuk dapat dianalisa dan diolah menjadi produk.

Kegiatan kriya pada umumnya dikelompokkan berdasarkan jenis bahan yang dipergunakan dalam membuat produk. Pengaplikasian produk kriya bisa sebagai produk yang memiliki nilai fungsi dan juga sebagai produk artistik yang bersifat sebagai dekoratif saja.

Berikut merupakan jenis kriya yang dibagi berdasarkan penggunaan bahan:

- Kriya Logam, contoh: emas, timah, besi, perak, tembaga, perunggu, kuningan, platinum, dsb.
- Kriya Berbahan Alam, contoh: bamboo, rotan, kayu, batu-batuan, lempung, kerang, kelapa, dsb.
- Kriya Berbahan Sintesis, contoh: plastik, resin, gelas, akrilik, dsb.
- Kriya Berbahan Komposit dan Tekstil.
- Kriya dengan kombinasi berbagai bahan dengan komposisi yang baru.

Keilmuan kriya mencakup pengetahuan dan keahlian yang bertumpu pada keterampilan dan penguasaan medium yang bersifat interdisiplin dan kontekstual. Kriya memiliki keterkaitan dengan sejarah, lingkungan dan tradisi yang berkembang di masyarakat tempat pekerja kriya itu bermukim. Adapun makna dari tradisi menunjuk pada pengertian hubungannya dengan modernitas dari tahun ke tahun yang sifatnya dinamis sesuai dengan perkembangan waktu. Dalam kriya sangat diperlukan kreatifitas yang tinggi, maka akan banyak eksperimen dalam mengeksplorasi suatu material. Eksplorasi ini dipadukan juga dengan desain yang memiliki fungsi, sehingga dapat memberikan nilai tambah yang tinggi dalam suatu produk yang baru.

TUJUAN MATA KULIAH

Pada akhir mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan agar:

- Mahasiswa dapat mengerti korelasi bidang ilmu desain dan kriya.
- Mahasiswa mampu membuat produk berbasis muatan lokal yang memiliki nilai komersil dan paham akan proses pengerjaan produk dengan menggunakan material kriya.
- Mahasiswa memahami aspek muatan lokal yang diaplikasikan ke dalam sebuah produk.
- Mahasiswa mampu membuat konsep dengan aspek muatan lokal ke dalam sebuah produk.
- Mahasiswa mengetahui jenis-jenis material kriya dan pengolahannya.
- Mahasiswa mampu mengeksplorasi beberapa material kriya.
- Mahasiswa dapat memproduksi suatu produk dengan metode metodologi desain.
- Mahasiswa mampu mengidentifikasi kendala-kendala baik dalam pra-produksi maupun dalam proses produksi dilakukan.
- Mahasiswa mampu memberikan solusi yang tepat dan kreatif pada saat pra-produksi maupun dalam proses produksi dilakukan.

DASAR TEORI

Proses berkarya dilakukan dengan pendekatan metodologi desain yang lebih sederhana. Berikut alur proses kerja pada mata kuliah Urban Craft Desain:



Konsep Desain meliputi:

1. Trend desain
2. Budaya lokal yang diangkat

Desain Awal meliputi:

1. Penjelasan antara konsep dan produk yang berkesinambungan
2. Sketsa produk

Eksperimen dan Pengetahuan Material meliputi:

1. Pemahaman struktur fisik
2. Pemahaman karakter permukaan
3. Teknik mengolah material
4. Teknik pewarnaan
5. Teknik mix-material
6. Teknik membuat cetakan

Pengembangan Desain meliputi:

1. Potensi material untuk dijadikan produk
2. Mengetahui potensi desain awal untuk dapat dikembangkan
3. Sketsa produk dan visualisasi 3D
4. Proses kerja pembuatan produk

Desain Akhir dan Pemodelan meliputi:

1. Pembuatan cetakan
2. Penyempurnaan bentuk
3. Finishing akhir

Presentasi Produk meliputi:

1. Hasil akhir produk
2. Hasil dokumentasi eksperimen dan proses
3. Image board
4. Jadwal kerja
5. Hasil dokumentasi produk dan lingkungan

PRAKTIKUM KULIAH

Praktikum merupakan bagian dari sistem perkuliahan yang merupakan kegiatan terstruktur dan terjadwal yang memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman yang nyata dalam rangka meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang teori yang sudah didapat di kelas. Pada kegiatan praktikum ini mahasiswa tentunya juga akan mendapatkan keterampilan tertentu berkaitan dengan pengetahuan yang didapat dari mata kuliah yang bersangkutan. Dalam memulai sebuah kegiatan praktikum, diperlukan perencanaan kerja yang matang, yang sebelumnya sudah disusun pada saat kelas teori agar proses produksi dapat terlaksana tepat waktu dengan hasil yang maksimal. Hal-hal yang perlu diketahui untuk pembuatan jadwal kerja adalah sebagai berikut:

- Mengetahui batasan waktu yang sudah ditetapkan.

- Menyusun jadwal dalam bentuk kegiatan yang harus dijalankan secara sistematis demi tercapainya tujuan yang telah ditetapkan.
- Merancang tahapan kerja dengan mempertimbangkan factor-faktor yang mendukung pelaksanaan suatu rencana kerja.
- Mengenali berbagai fasilitas dan material serta hal-hal yang mendukung dan menghambat dalam proses produksi agar dapat menciptakan solusi-solusi yang tepat guna.

NO	Tahapan Pekerjaan	Jadwal Pelaksanaan							
		Bulan ke-3				Bulan ke-4			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Tahap perencanaan								
2	Tahap analisa								
3	Tahap perancangan								
4	Tahap penerapan								
5	Tahap perbaikan								

Contoh bagan sederhana dalam membuat perencanaan kerja.

MODUL 1 – Dasar dari Ilmu Seni, Desain dan Kriya

Kegiatan Belajar 1 : Pengertian ilmu seni, desain dan kriya

Kegiatan Belajar 2 : Nilai-nilai dasar dalam ilmu kriya, seni dan desain

Ilmu Seni

Seni merupakan suatu ekspresi perasaan manusia yang memiliki unsur keindahan didalamnya dan diungkapkan melalui suatu media yang sifatnya nyata. Keberadaan seni biasanya dapat juga mempengaruhi perasaan orang lain atau si penikmat seni tersebut. Dalam bahasa Sansekerta (Sani), memiliki arti pemujaan, persembahan dan pelayanan. Seni memiliki hubungan yang erat dengan upacara keagamaan. Berikut ini arti Seni oleh beberapa ahli dan filsuf dunia:

“Seni merupakan hasil tiruan dari alam” – Plato.

“Ekspresi dari penuangan hasil pengamatan dan pengalaman yang dikaitkan dengan perasaan, aktivitas fisik dan psikologis ke dalam bentuk karya” – Herbert Read.

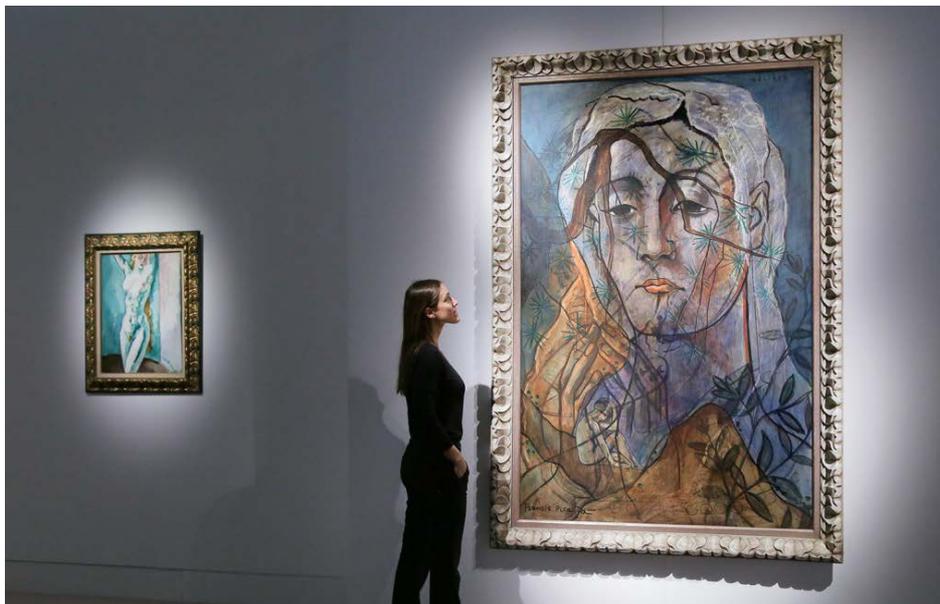
“Sebuah impian karena rumus-rumus tidak dapat mengikhtiarkan kenyataan”

– Immanuel Kant.

“Suatu bentuk ungkapan dan penampilan yang tidak pernah menyimpang dari kenyataan dan seni itu meniru alam” – Aristoteles.

Seni memiliki beberapa fungsi baik sebagai individu dan sosial. Fungsi seni sebagai individu yakni:

1. Sebagai alat pemenuhan kebutuhan fisik, yaitu adanya benda-benda bernilai seni yang diciptakan oleh para seniman sebagai pemuasan kebutuhan fisik dan memberikan kenyamanan bagi orang lain. Dalam hal ini ada unsur fungsi dalam seni yang terciptakan tersebut.
2. Sebagai alat pemenuhan kebutuhan emosional, yaitu dalam hal pengungkapan ekspresi emosi seseorang, dalam hal ini seniman. Setiap orang memiliki emosi baik itu marah, kecewa, sedih, bahagia, cinta dan sebagainya. Untuk itu diperlukannyalah suatu dorongan dari luar untuk dapat memenuhi kebutuhan emosionalnya tersebut. Sebagai contoh: orang yang memiliki jiwa seni dan estetika yang lebih akan lebih mudah mengekspresikannya melalui bermain (menciptakan) musik, lukisan, membuat patung dan lain-lain.



Lukisan karya Pablo Picasso di pameran Sothebys, Paris

Sumber: berbagai sumber

Sedangkan fungsi seni sebagai sosial yakni:

1. Seni sebagai media agama/kepercayaan yaitu sebagai sarana penyampaian pesan religi kepada manusia. Bentuknya bisa melalui upacara pernikahan, kematian, lagu-lagu rohani, kaligrafi, lukisan, busana, aksesoris, bangunan dan sebagainya. Contohnya relief yang ada pada dinding Candi Prambanan dan Borobudur yang merupakan ilustrasi dari kitab suci agama Budha dan Hindu.
2. Seni sebagai media pendidikan yaitu sebagai sarana atau media pembelajaran suatu nilai-nilai tertentu dengan cara yang menyenangkan. Sebagai contoh: seseorang dapat mengerti suatu proses dalam memproduksi sesuatu dengan menggunakan metode membuat sebuah karya seni.
3. Seni sebagai media informasi yaitu sebagai media penyalur untuk menyampaikan pesan kepada orang lain atau masyarakat umum. Contoh: ilustrasi dua dimensi pada sebuah poster.
4. Seni sebagai media hiburan banyak dirasakan pada dunia hiburan seperti drama, penyair, opera dan sebagainya. Juga dapat dirasakan secara visual pada sebuah lukisan, patung ataupun karya-karya tiga dimensi dimana penikmat seni tersebut dapat juga merasakan hiburan (terhibur) saat menikmati karya seni itu.



Graffiti Crime Spray karya Banksy



Relief pada Candi Prambanan

Ilmu Desain

Ilmu desain atau yang biasa disebut juga sebagai Seni Terapan atau *applied art* memiliki arti secara umum sebagai suatu perencanaan atau perancangan yang dilakukan sebelum pembuatan suatu objek, sistem, komponen atau struktur yang memiliki nilai fungsi, keindahan dan berguna bagi manusia. Pengertian desain menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut:

“Wahana pembantu untuk melaksanakan inovasi pada berbagai kegiatan industri dan bisnis” – Bruce Nussbaum.

“Segala hal yang berkaitan dengan pembuatan konsep, analisis data, perencanaan projek, gambar, permodelan, perencanaan keuangan dan uji coba” – Dudy Wiyancoko.

“Rencana atau gambar yang dibuat untuk menunjukkan tampilan dan fungsi atau cara kerja suatu bangunan, pakaian atau benda-benda lain sebelum dibuat” – kamus Oxford.

Dapat disimpulkan bahwa ilmu Desain merupakan seni terapan yang memiliki unsur kreatif yang meliputi garis, bentuk, ukuran, warna dan nilai-nilai tertentu berdasarkan prinsip-prinsip tertentu.

Desain memiliki fungsi sebagai berikut:

- Sebagai alat bantu dalam proses menciptakan suatu objek baru
- Sebagai sarana desainer untuk menyampaikan ide atau karya ciptanya ke masyarakat
- Sebagai wadah untuk memaparkan tampilan objek-objek tertentu kepada masyarakat dengan suatu gambaran atau keadaan sebenarnya
- Sebagai sarana untuk meningkatkan ilmu pengetahuan manusia sehingga lebih memahami bentuk gambar bidang, ruang, susunan, konfigurasi, komposisi, nilai-nilai tertentu, dan lain-lain.

Beberapa tujuan dari desain adalah sebagai berikut:

- Untuk menciptakan suatu objek, sistem, komponen atau struktur yang bermanfaat bagi manusia
- Menciptakan sesuatu yang dapat meningkatkan efisiensi, produktivitas dan kualitas hidup manusia
- Perpaduan unsur seni dan teknologi dalam sebuah desain memiliki tujuan untuk menciptakan keamanan, kenyamanan dan keindahan
- Sebagai indikator manusia untuk mengetahui apa saja kemampuan dan keterbatasan di dalam dirinya dan hal-hal di sekitarnya



Corkscrew karya Alessandro Mendini

Ilmu Seni Kriya

Seni Kriya adalah jenis karya seni yang dihasilkan dengan memanfaatkan keterampilan tangan manusia dimana karya tersebut memperhatikan nilai estetika atau keindahan dan juga aspek fungsional. Kata “Kriya” berasal dari bahasa Sanskerta yang bertuliskan “Krya” yang artinya mengerjakan. Secara garis besar seni Kriya adalah seni kerajinan tangan dimana proses pembuatannya menggunakan tangan manusia atau populer disebut dengan hand-made dan membutuhkan keterampilan khusus.

Seni Kriya merupakan seni terapan yang sudah ada sejak jaman prasejarah. Hal ini dibuktikan dengan adanya penemuan benda-benda pada jaman Neolithikum yang pada proses pembuatannya merupakan terapan dari seni kriya. Benda-benda tersebut ditelusuri oleh para antropolog berupa benda yang terbuat dari logam, batu, tanah liat dengan beragam fungsi dan manfaat seperti wadah, alat untuk berburu, bertani dan sebagainya.



Contoh beberapa kegiatan Seni Kriya



Contoh beberapa kegiatan Seni Kriya

MODUL 2 – Pemahaman Trend Desain dan Penerapannya

Kegiatan Belajar 1 : Pergerakan seni dan desain dari waktu ke waktu

Kegiatan Belajar 2 : Peran sosial dan budaya dalam perkembangan desain

Art Nouveau

Aliran seni dengan gaya Art Nouveau cukup berpengaruh kuat dalam perkembangan desain dan dunia arsitektur. Karakternya yang dinamis, berombak dan mengalir membuat seni ini tetap digemari hingga sekarang. Bentuk-bentuk floral dengan garis dinamis yang berkesinambungan juga menjadi salah satu ciri khas yang biasa digunakan oleh seniman di era ini.

Karena bentuknya yang indah dan bersifat dekoratif, gaya Art Nouveau dalam dunia arsitektur sekarang ini sering digunakan sebagai dekorasi untuk tempat-tempat yang sakral dan megah seperti gereja atau istana. Pada zaman sekarang ini, penggunaan gaya Art Nouveau paling sering terlihat dan berkembang di negara-negara Eropa, seperti Perancis atau Italia.

Aplikasi Art Nouveau: desain perhiasan, furniture, glass art, arsitektur, poster, interior atau pun bisa diterapkan sebagai elemen dekoratif pada suatu karya seni baik 2D atau pun 3D.



Kiri: Bros karya Rene Lalique. Kanan: Meja & kursi karya Hector Guimard



Poster Printing karya Alfons Mucha



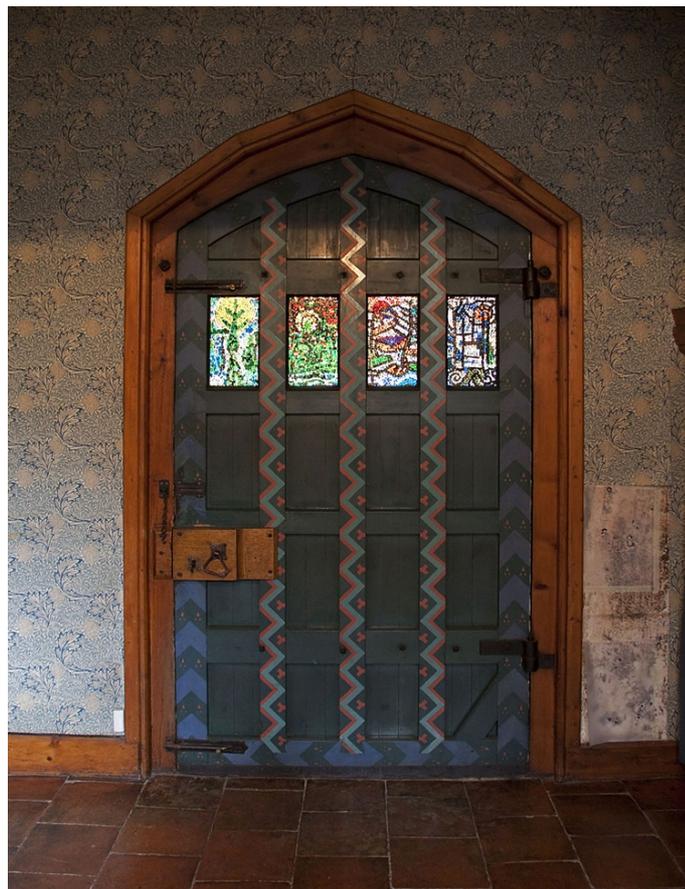
Iron casting untuk struktur arsitektural, karya Victor Horta – 1893.

Sumber: berbagai macam sumber.

Art and Craft Movement

Art and Craft movement ialah pergerakan seni di pertengahan abad ke-19 terakhir yang berusaha keras untuk menghidupkan kembali kerajiaan tangan dan menerapkan seni sepanjang peningkatan produksi massa.

Pergerakan tersebut disatukan pada tahun 1861, ketika Designer Inggris William Morris mendirikan Perusahaan Morris, Marshall, & Faulkner. Pembantahan mengenai dasar seni yang benar diletakkan pada seni pahat, Morris dan para pengikutnya menekankan pada sterilitas dan kejelekan dari produksi mesin; perusahaannya mempromosikan tekstil-tekstil, buku-buku, wallpaper dan furniture. Disekitarnya tumbuh kelompok seniman-seniman lain, khususnya arsitek Philip Webb dan C. F. A. Voysey (yang terkenal atas gaya "*cottage*" nya), pembuat kabinet, Ernest Gimson, rekannya Willam De Morgan, dan perancang-perancang Walter Crane dan C. R. Ashbee. Perkumpulan pameran seni dan kerajinan tangan (didirikan tahun 1888) dan majalah *The Studio* dan *Hobby Horse* menyediakan forum untuk mencurahkan ide-ide pergerakan tersebut.



Wall-paper di Red House, karya Morris & Co. - 1860



Daisy, karya Morris & Co. - 1864

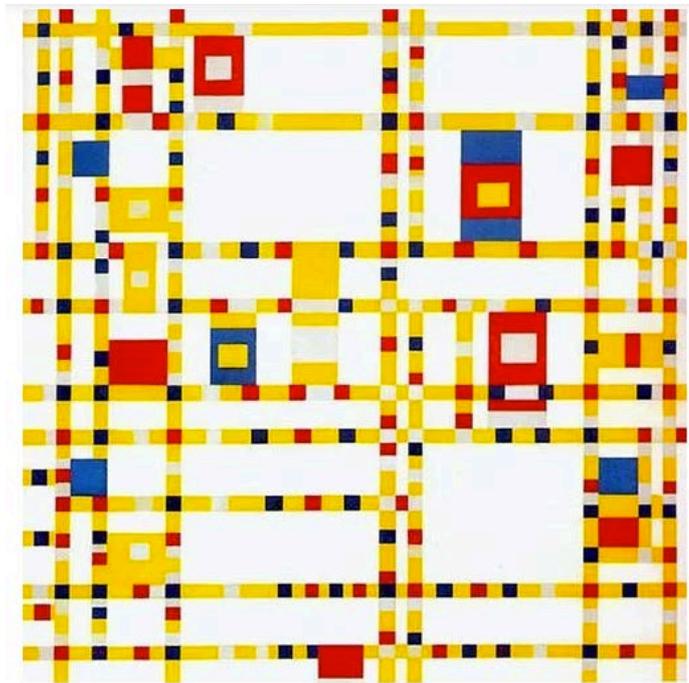


Sample Book Pattern, karya Morris & Co. - 1862

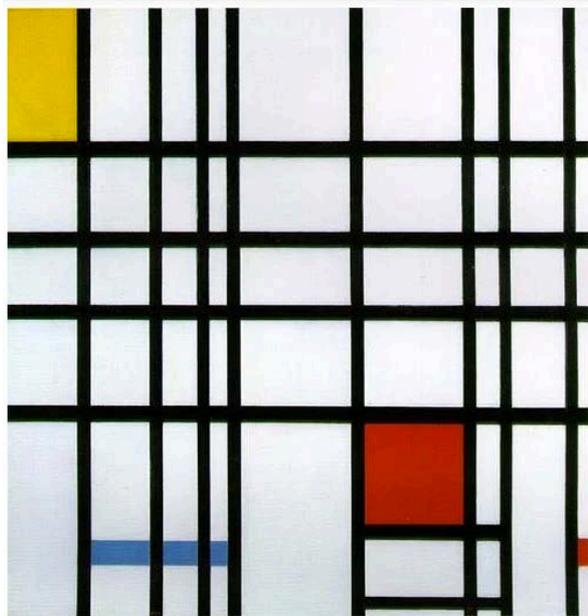
De Stijl

De Stijl diartikan sebagai *'The Style'* dan juga dikenal sebagai Neoplasticism sebagai pergerakan seni yang ditemukan di Belanda pada tahun 1917. Gaya yang menjadi ciri khas dalam pergerakan seni De Stijl adalah dari penggunaan warna primer dan bentuk-bentuk yang abstrak dan sederhana dari garis-garis lurus baik itu horizontal, diagonal, vertical dan juga menggunakan bentuk persegi panjang. Dapat disimpulkan bahwa prinsip dasar dari De Stijl yaitu penggunaan garis lurus, persegi sama sisi, persegi panjang, yang dikombinasikan dengan garis asimetri yang kuat dan penggunaan warna yang dominan dengan hitam, putih.

Cubism merupakan gaya desain yang menjadi inspirasi oleh De Stijl. Tokoh-tokoh yang mempengaruhi lahirnya De Stijl adalah Piet Mondrian, Bart van der Leek, Theo van Doesburg. Tidak hanya dalam karya dua dimensi, De Stijl juga banyak digunakan pada karya-karya tiga dimensi seperti furniture, patung, desain interior dan arsitektural. Aplikasi gaya De Stijl juga dapat digunakan di dunia fashion seperti yang dilakukan oleh desainer fashion di era modern yaitu Yves Saint Laurent.



Broadway Boogie Woogie karya Piet Mondrian – 1943



Komposisi Merah, Kuning, Biru karya Piet Mondrian – 1942



Font Design 'Sans-Serif' dirilis tahun 1997, karya Bart van der Leck – 1941



Kiri: Dress Fall collection karya Yves Saint Laurent – 1965



Kanan: Kacamata dari merk Face A Face – Paris



Aplikasi komposisi De Stijl ke berbagai karya (produk) di era modern.



Aplikasi komposisi De Stijl ke sebuah desain interior di era modern.

MODUL 3 : Pendalaman tentang Ilmu Kriya

Kegiatan Belajar 1 : Kriya di Masyarakat (desain, fungsi dan jenis)

Kegiatan Belajar 2 : Material dalam kriya

Kehadiran kriya di Indonesia memiliki 3 tujuan yaitu pragmatis, magis dan hiburan.

Dalam tujuan pragmatis kriya dihadirkan sebagai alat untuk bertahan hidup (peralatan),

sedangkan tujuan magis agama dan kepercayaan menjadi dasar utama. Pada tujuan hiburan, kriya dihadirkan memberikan kepuasan atau untuk kesenangan di mana kriya tersebut dihadirkan, seperti produk souvenir (cinderamata) dan lain-lain.

Kriya selalu berkembang sesuai dengan jaman, hal ini dapat dilihat bahwa kriya dalam bentuk luarnya selalu merefleksikan pola pikir dan perilaku masyarakat. Dalam kriya penting untuk melakukan suatu eksperimen, seperti halnya dengan seni. Perjalanan sebuah eksperimen ini merupakan suatu wujud dari pencarian identitas di mana terdapat refleksi pola pikir secara individu dan pola perilaku masyarakat didalamnya.

Kriya di Indonesia pada awal 1970 banyak terbuat dari bahan kayu dengan menggunakan elemen dekoratif berupa ukiran kayu yang terinspirasi dari modul-modul floral seperti tanaman sulur. Gaya kriya pada saat itu dikenal sebagai 'contemporary craft'. Lalu semakin berkembang dengan motif-motif yang lebih beragam dan 'nyeleneh' sebagai refleksi diri dari kriyawan-kriyawan di jaman itu.

Di tahun 1990-an kriya mulai berkembang lagi tidak hanya dari segi aplikasi motif, tetapi juga desain dan juga material yang digunakan. Dan di era millenials ini, industri kriya lebih maju lagi dan memberikan dampak yang cukup berarti bagi perekonomian Indonesia. Banyak para pelaku-pelaku bisnis muda yang bermunculan dengan berbagai ide kreatif dan berestetika yang mereka miliki.

Pengelompokan kriya didasari oleh bahan yang digunakan seperti sebagai berikut:

- Kriya Logam (emas, timah, besi, perak, tembaga, kuningan, alloy, dsb.)
- Kriya Berbahan Alam (bambu, rotan, kayu, batu, lempung, kerang, batok kelapa, jerami, dsb.)
- Kriya Berbahan Sintesis (plastik, akrilik, resin, benang, gelas, dsb.)
- Kriya Berbahan Komposit dan Tekstil (wool, kulit binatang, dsb.)
- Berbagai produk kriya dengan komposisi bahan baru (*mix material*)

Sumber: <https://journal.uny.ac.id/index.php/imaji/article/view/6711/5767>



Kiri: Kriya Logam dalam sebuah cincin. Kanan: Kriya berbahan sintesis mix dengan kayu.



Kiri: Kriya berbahan komposit dalam sebuah kerajinan macrame. Kanan: Aplikasi Kriya berbahan alam mix dengan besi pada sebuah kursi.

Kiri: Mix material (logam dan alam) pada sebuah cangkir. Kanan: Aplikasi mix material gelas dan tembaga pada produk rumah tangga.

MODUL 4 : Metode Perencanaan Dalam Merancang

Kegiatan Belajar 1 : Analisa tren desain yang berkembang

Kegiatan Belajar 2 : Budaya lokal dalam desain dan analisa pasar

Mahasiswa perlu adanya melakukan survey produk kriya yang sedang berkembang saat ini. Hal-hal yang perlu diperhatikan adalah:

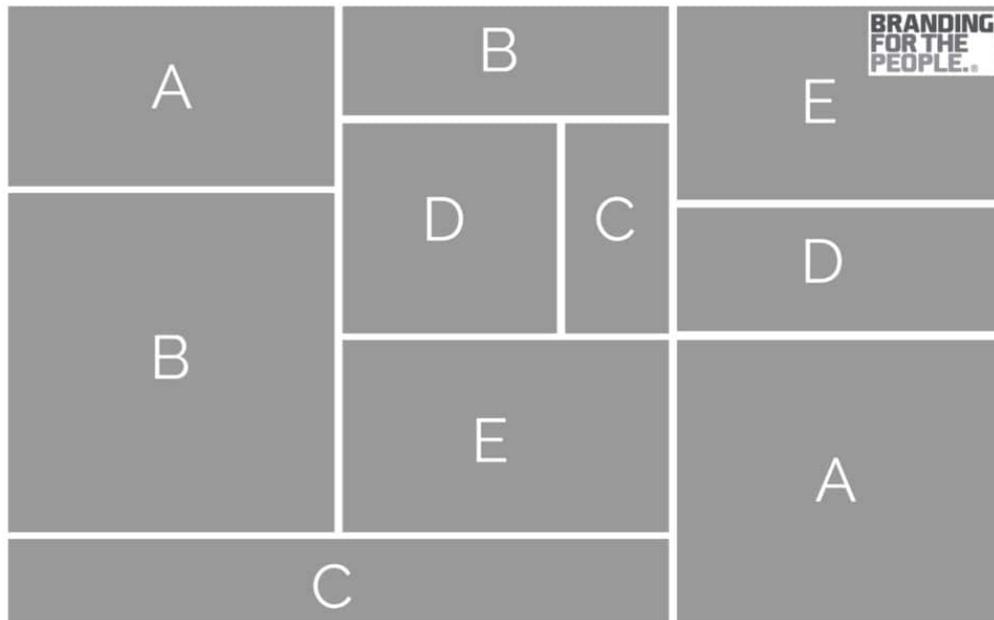
- Gaya desain
- Konsep dasar dan aplikasinya ke dalam produk kriya tsb
- Penggunaan bahan
- Aplikasi motif / elemen dekoratif
- Finishing akhir
- Proses produksi

Setelah melakukan analisa trend dan gaya desain, mahasiswa diminta untuk menghubungkannya dengan budaya Indonesia. Sebagai contoh suku Dayak memiliki ornament seperti apa, corak/motif yang digunakan, penggunaan warna, material, produk khasnya (kalung, perabot rumah tangga, perlengkapan pedang atau apa pun yang menjadi ke khas-an dalam produk kriyanya) dan juga analisa budaya atau faktor-faktor perilaku sosialnya. Budaya lokal yang berkembang juga perlu ditelusuri, apakah di dunia yang sudah semakin mengandalkan teknologi ini semakin meninggalkan budaya lokal atau tetap masih mempertahankan budaya lokal tersebut.

Bentuk luaran yang dicapai adalah Mood Board, dimana Mood Board bisa ditampilkan secara visual dengan gambar-gambar yang mewakili ide konsep. Suasana yang hendak diciptakan atau pun kesan yang hendak disampaikan dapat dituangkan pada Mood Board ini. Dalam menyusun Mood Board dapat diwakilkan dengan gambar-gambar berupa pemilihan warna, tekstur, aktifitas, motif, ekspresi tentang suatu hal (manusia, hewan, dsb), gaya hidup dan lain-lain. Mood Board tersebut juga tentunya perlu disusun dengan penataan yang menarik dan teratur. Penataan gambar-gambar tersebut juga memiliki hirarki dalam penyusunannya. Berikut ini merupakan contoh beberapa Mood Board yang sudah diaplikasikan dengan menggunakan gambar dan juga ide *lay-out* sebelum menyusun Mood Board.



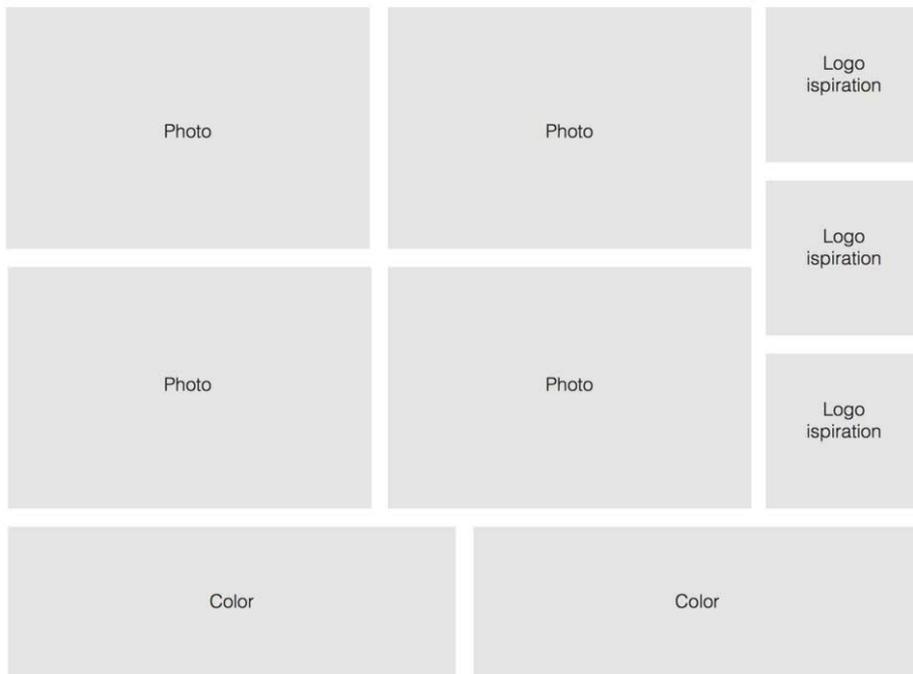
Contoh layout Moodboard dan aplikasinya



**A = PATTERN/TEXTURE B = DESIGN INSPIRATION C = COLOR INSPIRATION
D = FONT INSPIRATION E = PHOTOGRAPHY**

Contoh penempatan gambar dalam sebuah layout moodboard

MOODBOARD



Contoh penempatan gambar dalam sebuah layout moodboard

MODUL 5 : Metode Perencanaan Dalam Proses Desain Awal

Kegiatan Belajar 1 : Pembuatan konsep dasar

Kegiatan Belajar 2 : Sketsa awal

Setelah melakukan beberapa analisa tren yang ada dilingkungan sekitar, tahap selanjutnya dalam proses desain adalah pembuatan konsep dasar. Pembuatan konsep awal dalam sebuah desain bisa menggunakan metode 5W + 1H atau pemetaan ide seperti berikut ini:

- **What** : Apa yang akan dibuat? Tentukan dahulu produk apa yang akan dibuat. Sebaiknya dilihat dari sisi fungsi, kebutuhan dan estetika suatu produk dari analisa tren yang dilakukan.
- **Where** : Dimana akan ditempatkan? Tentukan dimana produk tersebut akan digunakan baik secara lokasi geografis maupun peletakan secara fungsi atau kebutuhannya.
- **Who** : Siapa yang akan menggunakan? Dalam merancang konsep desain, sasaran pengguna dari produk sangatlah penting, karena akan berpengaruh ke beberapa aspek seperti penentuan material dan harga.
- **Why** : Kenapa (produk) itu dibuat? Perlu dilihat juga dari sisi urgencitas dibalik produk tersebut, apakah memiliki tingkat kebutuhan yang mendesak atau sebagai pembaharuan dari elemen estetis?
- **When** : Kapan digunakan? Dijelaskan juga kapan produk ini melakukan fungsinya.
- **How** : Bagaimana cara membuatnya (produksi) atau pun cara menggunakannya? Buat skema proses produksi dari awal sampai akhir dan juga cara menggunakan produk tersebut.

Perlu diingat dalam proses perancangan konsep diperlukan suatu empati yang datang dari dalam diri kita. Empati tersebut bisa didapat dari penglihatan kita akan dunia luar atau akan dunia mereka, dalam hal ini obyek dari sebuah wilayah geografis; mengerti akan rasa dari obyek tersebut (*understand their feelings*); megapresiasi obyek atau lingkungan tersebut; mengkomunikasikan apa yang kita pahami.

Pembuatan sketsa dilakukan setelah melalui proses 5W+1H. Proses sketsa dilakukan dengan mengambil bentuk dasar terlebih dahulu, setelah itu bereksplorasi lebih dalam

lagi dari bentuk dasar yang sudah ditentukan. Kemudian tambahkan unsur kegunaan dari ide produk yang akan dirancang dan proses akhir dalam sketsa awal adalah memberikan sentuhan detail baik berupa elemen dekoratif maupun secara penyempurnaan bentuk.



Contoh penempatan gambar dalam sebuah layout moodboard

MODUL 6 : Eksperimen Material

Kegiatan Belajar 1 : Mengidentifikasi bahan baku material kriya yang berhubungan dengan topik yang diangkat.

Kegiatan Belajar 2 : Pengolahan material kriya yang berhubungan dengan topik yang diangkat, meliputi pewarnaan, finishing, pembuatan cetakan atau alat bantu.

Topik yang diangkat kali ini adalah kriya dengan bahan baku dasar resin. Resin merupakan getah (eksudat) yang dikeluarkan oleh banyak tumbuhan dengan jenis

pohon runjung (conifer). Getah yang dihasilkan pohon ini biasanya akan mengeras (ada yang dengan segera, ada juga yang lambat) dan membentuk massa yang keras dan transparan.



Resin (getah) pada pohon Almond.

Kata "resin" banyak diterapkan dalam dunia modern untuk (hampir) semua komponen dari cairan yang akan ditetapkan menjadi lacquer keras atau enamel di produk jadi atau siap pakai. Contohnya adalah cat kuku, sebuah produk modern yang berisi "resin" yang merupakan senyawa organik, tetapi resin tanaman tidak klasik. Tentunya "pengecoran resin" dan resin sintetis (seperti epoxy resin) juga telah diberi nama "resin" karena mereka memperkuat dengan cara yang sama seperti beberapa resin tanaman, tetapi resin sintetis monomer cair thermosetting plastik, dan tidak berasal dari tanaman. Seiring dengan berkembangnya zaman dan kemungkinan resin organik lebih susah diproduksi, manusia mulai membuat sintetis dari bahan-bahan kimia. Dewasa ini resin diproduksi bermacam-macam jenis dan cara sesuai dengan kegunaannya seperti seperti akrilik, epoxy, melamin dan lain lain.



Contoh bahan resin sintetik dan katalis yang dikemas dalam botol plastik

Bahan resin ini bisa berkembang ke berbagai produk kriya maupun untuk industry berat. Sebagai contoh untuk membuat badan kapal, untuk bahan modifikasi motor seperti spakbor, kerajinan kriya seperti nampan, kursi, gantungan kunci, aksesoris, meja atau pun produk-produk rumah tangga dan produk-produk dekoratif lainnya.



Contoh penggunaan bahan resin ke produk meja.

Berikut ini merupakan beberapa komposisi campuran resin dengan katalis yang disesuaikan dengan kebutuhannya:

- 1:10 yang artinya banyak katalis adalah 1/10. Perbandingan ini yang dipakai oleh kebanyakan orang untuk jenis akrilik.
- 3/100 atau banyak katalis adalah 1/33,333333~ dari banyaknya resin. Ini biasanya untuk resin yang kualitasnya kurang bagus atau resin butek.
- ½ Gelas Air Mineral resin: 10-15 tetes katalis.
- Berat resin X 1%. Contoh berat resin 100gr X 1% = 1gr (katalis).

Perbandingan diatas tidak baku, artinya kualitas dari resin juga mempengaruhi hasil dan perbandingan yang sesuai untuk digunakan.

Contoh jika takaran katalis yang terlalu banyak:

- Hasil resin bening akan menjadi buram kekuning-kuningan setelah kering.
- Panas yang berlebihan bahkan sampai mengeluarkan asap dan wadah campur dari gelas air mineral pun ikut meleleh.
- Lama mengering. Ada yang mengira bahwa memperbanyak katalis akan mempercepat pengeringan campuran resin tetapi itu tidaklah benar dan bahkan bisa memperlambat proses pengeringan. Hal ini sebenarnya masih wajar terlebih-lebih kalau kualitas resin yang digunakan tidak baik. Diperlukan waktu paling tidak 24 jam sampai hasil campuran resin benar-benar kering. Ada juga resin yang cepat mengering dalam waktu 15 menit tetapi ada juga yang 3-5 jam bahkan 24 jam.

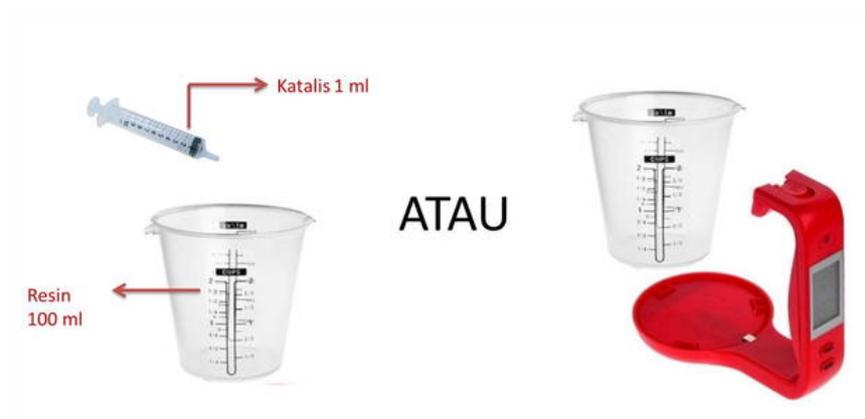
Contoh-contoh akibat katalis yang terlalu sedikit:

- Lama mengering. Hal ini sama seperti kelebihan takaran diatas karena zat kimia tidak mendapatkan bahan ikatan yang pas dan akan saling tolak menolak antara partikel yang satu dengan yang lain.
- Gelembung yang berlebihan. Proses penggabungan tidak akan sempurna mengakibatkan senyawa menghasilkan gelembung udara yang tentu akan memberikan hasil yang kurang memuaskan.
- Mengeras tetapi dengan permukaan yang lengket. Sebenarnya hal ini dapat disiasati terutama untuk benda hasil cetakan yang tidak memerlukan kebeningan dan kehalusan permukaan yang nantinya akan dilapisi lagi, yaitu dengan menggunakan thinner yang bagus dengan cara menuangkan ke permukaan yang lengket dan menyapu dengan menggunakan kain. Jangan menggunakan busa karena busa akan hancur dengan thinner.

Untuk mendapatkan campuran yang terbaik dengan hasil yang sesuai keinginan adalah dengan menerapkan beberapa hal di bawah ini:

1. **Lakukan Uji Coba.** Coba terlebih dulu dengan sedikit takaran sesuai perbandingan 10:1 atau 100:1. Ulangi lagi apabila hasil kurang sesuai dengan yang direncanakan dan jangan lupa membuat catatan hasil sesuai perbandingan.
2. **Pergunakan Alat Ukur.** Gunakan selalu alat takar atau alat timbang yang pas. Alat ukur yang paling ekonomis adalah alat ukur plastik, dapat beli di toko-toko kimia atau apotek.
3. **Konsisten.** Biasakan membeli resin dan katalis di tempat yang sama dan jangan sungkan menanyakan apakah jenis yang kita beli sama dengan yang sebelumnya. Hal ini untuk mengurangi kerugian waktu dan tenaga untuk menguji lagi.

Alat-alat ukur plastik, suntik dan timbangan digital mudah ditemukan di toko kimia dan supermarket terdekat yang harganya bervariasi.



Contoh gelas ukur.

Untuk pewarna dalam resin bisa menggunakan pigmen warna yang bisa ditemukan di toko Kimia. Zat pewarna tersebut terbagi menjadi 2 jenis, yaitu Pigment dan Dye. Dua bahan ini berbahan dasar minyak. Berikut ini merupakan penjelasan perbedaan dari kedua alternatif bahan tersebut:

- *PIGMENT* adalah pewarna yang biasanya sangat kental seperti pasta atau cat akrilik yang apabila dicampurkan dengan resin akan menghasilkan efek TIDAK TRANSPARAN.
- *DYE INK* merupakan pewarna yang lebih halus dan encer dalam bentuk cairan yang apabila dicampurkan sedikit saja akan menghasilkan warna yang bening tembus pandang atau transparan.

Alternatif lainnya yang bisa digunakan untuk pewarna resin adalah pewarna Pastel Oil dan Tinta *ballpoint*. Kedua bahan ini berbahan dasar minyak yang sudah tentu bisa bersenyawa dengan resin. Berikut merupakan cara penggunaan kedua bahan tersebut:

A. *Pastel Oil*



Contoh *Pastel Oil*.

Berikut merupakan contoh pengerjaan resin dengan menggunakan pewarna *Pastel Oil*.

- Tuang sedikit resin ke 4 buah wadah kecil, bisa berupa cetakan kue / agar-agar. Wadah ini sedikit lemah dan kurang tahan panas, oleh sebab itu jangan menggunakan katalis terlalu banyak. Katalis yang digunakan hanya 0.9% dari berat resin yang dipakai. Meskipun pengerasan akan memakan waktu lebih lama, tetapi komposisi ini cukup ideal untuk dicoba.
- Selanjutnya iris pastel dengan sangat tipis dan halus hampir menyerupai serbuk. Apabila irisan terlalu kasar, pastel akan susah tercampur dan tetap menyisakan beberapa gumpalan kecil yang akan terlihat jelas setelah mengeras.
- Setelah serbuk pastel sudah siap, tahap selanjutnya adalah menuangkan serbuk pastel. Penggunaan pewarna yang terlalu banyak juga bisa mengakibatkan kegagalan dalam pencetakan resin jadi sebaiknya penggunaan pastel tidak lebih dari 5% saja.
- Kemudian diaduk sampai benar-benar tercampur dengan rata. Langkah ini sangat berperan dalam menciptakan hasil warna yang baik dan juga campuran yang sempurna.
- Jika proses pewarnaan sudah selesai, selanjutnya masuk ke tahap menuangkan/meneteskan katalis. Dalam percobaan ini gunakan 0.9% katalis kemudian diaduk kembali sampai rata. Proses pengadukan ini juga membantu menyempurnakan pencampuran pewarna dan harus dilakukan dengan perlahan

dan waktu yang cukup sekitar 2 menit. Pencampuran katalis yang tidak rata juga menimbulkan kegagalan dalam mencetak resin.

- Hasil yang didapat adalah cenderung tidak transparan atau seperti karakter warna akrilik susu.

B. Untuk Tinta *Ballpoint*



Contoh Tinta Ballpoint yang bisa digunakan untuk pewarna resin.

Tahap penggunaan warna ballpoint untuk campuran pewarna pada resin hampir sama dengan yang dilakukan pada proses pewarnaan pastel oil. Tahapannya adalah sebagai berikut:

- Tinta ballpoint yang digunakan cukup 1 tetes saja dengan komposisi yang sama seperti diatas. Karena jika terlalu banyak, akan menimbulkan warna yang terlalu pekat (gelap).
- Adukan untuk jenis ini juga membutuhkan waktu yang lebih sedikit dibanding pastel karena bentuk bahan sebelumnya sudah cair tapi sangat kental.
- Hasil yang didapat adalah berwarna yang transparan dan akan lebih menarik lagi jika dicampur dengan resin bening. Warna tinta bolpen ini bermacam-macam, untuk lebih sederhana dalam percobaan bisa beli 1 bolpen 4 warna seperti hijau, biru, hitam dan merah.

MODUL 7 : Pengembangan Desain

Kegiatan Belajar 1 : Pengaplikasian produk berdasarkan jenis material yang digunakan

Kegiatan Belajar 2 : Proses kreatif dalam mengaplikasikan konsep desain awal ke sebuah produk yang nyata melalui penyusunan metode produksi

Material resin dapat digunakan untuk berbagai macam produk, contohnya meja, kursi, produk-produk dekorasi, gantungan kunci, tatakan gelas, aksesoris dan masih banyak lagi. Mix-material sangat memungkinkan untuk direalisasikan pada kerajinan ini. Sebelum membuat karya dari bahan resin, sebaiknya dibuat dahulu perencanaan produksinya atau biasa disebut dengan metode produksi.

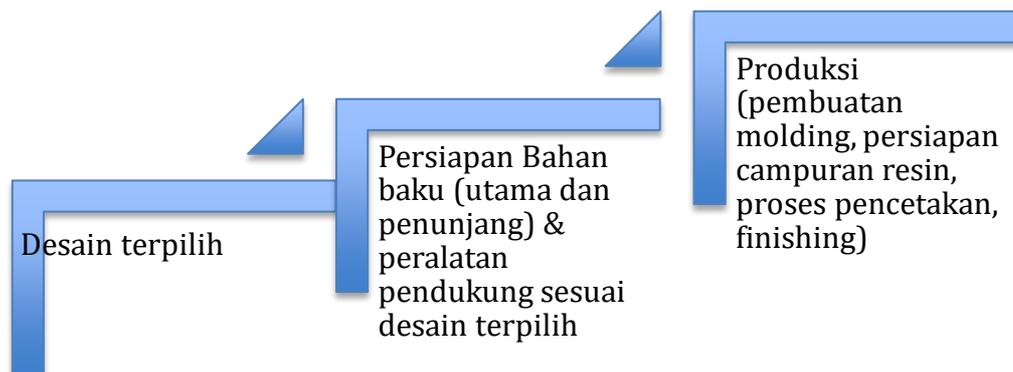
Hal-hal yang perlu dipersiapkan adalah sebagai berikut:

1. Plastik / kertas (karton atau bekas) untuk alas, menghindari rusaknya meja kerja.
2. Apron untuk melindungi baju terkena cairan resin.
3. Masker untuk melindungi bau resin dan katalis yang lumayan menyengat hidung.
4. Sarung tangan karet untuk menghindari tangan terkena cairan resin. Walaupun cairan resin tidak berbahaya jika terkena kulit, tetapi akan dapat mengganggu proses produksi.
5. Stik berupa sumpit, batang es dsb, untuk mengaduk.
6. Wadah bisa berupa gelas plastic, gelas ukur dsb untuk membuat campuran resin. Jumlah wadah disesuaikan dengan kebutuhan desain, jika hendak membuat resin dengan 5 warna, sediakan juga 5 wadah yang dapat menampung masing-masing warna tersebut.
7. Wadah / mould sesuai desain untuk mencetak.
8. Perekat berupa lakban.
9. Aluminium foil.
10. Timbangan untuk menjaga akurasi hasil akhir.
11. Cairan resin dan katalis.
12. Pigmen warna.
13. Vaseline (balm) mencegah resin agar tidak merekat pada cetakan.
14. Sendok untuk proses mengambil dan mencampur.
15. Elemen pendukung sesuai dengan desain. Misalnya kayu, glitter, tumbuh-tumbuhan, fosfor dan sebagainya.
16. Kertas amplas dari yang kasar sampai yang paling halus.

17. Wax untuk poles mobil atau minyak untuk proses poles akhir.

Adapun metode produksi sederhana dalam proses membuat kriya resin adalah sbb:

Proses Produksi	Hari ke-1	Hari ke-2	Hari ke-3	Hari ke-4	Hari ke-5
Persiapan bahan baku & peralatan					
Pembuatan moulding					
Proses pencetakan					
Proses finishing					



Bagan metode produksi

MODUL 8 : Desain Akhir dan Permodelan

Kegiatan Belajar 1 : Penyusunan jadwal perencanaan produksi

Kegiatan Belajar 2 : Menyiapkan material ataupun alat bantu dan melaksanakan produksi yang sesuai dengan jadwal, konsep dan desain akhir

Persiapkanlah jadwal perencanaan produksi sebelum eksekusi. Contoh jadwal perencanaan produksi:

Jadwal proses produksi

Pembuatan molding bisa dari objek bebas yang ada disekitar kita (*founded object*). Sebagai contoh kayu yang patah, pada sisi luar dilapisi penyanggah seperti aluminium foil yang direkatkan dengan lakban. Setelah mould selesai dipersiapkan bisa mulai melakukan proses pengecoran resin yang sudah dicampur katalis.



Kiri: Molding dari objek bebas berupa kayu. Kanan: Resin yang sudah mengeras.

Mould resin yang lain bisa juga berupa karet silikon seperti yang tertera dibawah ini. Jika memiliki desain khusus, sebaiknya dipersiapkan dahulu cetakan silikon yang diinginkan.



Contoh cetakan berbahan silikon dengan bentuk abstrak.

Cetakan silikon untuk resin yang siap pakai juga bisa didapat di pasaran dengan berbagai macam bentuk yang umum seperti lingkaran, kotak, oval, dan sebagainya. Bentuk cetakan juga bisa didapat dari cetakan es batu, kue dll. Hanya saja di mata kuliah

ini, mahasiswa dituntut untuk menyiapkan sendiri cetaknya untuk melatih kreatifitas dalam berfikir.



Contoh cetakan berbahan silikon dengan bentuk lingkaran untuk tatakan gelas.

Berikut ini adalah berbagai hasil percobaan eksperimen cetakan dari yang objek bebas sampai ke silikon dengan bentuk baku yang tersedia di pasaran. Proses pewarnaan hanya menggunakan 2 warna dasar yang dibuat menjadi beberapa gradasi dan resin bening. *Founded object* yang digunakan berupa kayu solid dan batang kayu dengan bentuk organik.



Contoh cetakan dan hasil resin yang sudah mengeras.

MODUL 9 : Presentasi Produk

Kegiatan Belajar 1 : Mengidentifikasi kebutuhan presentasi produk

Kegiatan Belajar 2 : Menyiapkan kebutuhan presentasi produk

Hasil karya yang sudah jadi akan menjadi lebih memiliki nilai jual yang tinggi apabila disertakan juga dengan suatu presentasi produk yang menarik. Suatu karya yang bagus sekalipun, jika tidak ditampilkan (didukung) dengan suatu presentasi produk yang tidak menarik, akan dapat merusak nilai produk yang sudah bagus tersebut. Sebaliknya suatu produk yang biasa saja bisa memiliki nilai jual yang tinggi karena produk tersebut dipresentasikan secara maksimal.

Contoh kebutuhan presentasi produk:

Objek utama: set keramik untuk minum teh dengan desain rustic (cangkir 2bh, teko 1bh, tatakan gelas 2bh)

Target pengguna: pasangan muda belum mempunyai anak, dengan rentan usia 25-32 tahun.

Profil pengguna: pekerja kantoran (pria), pekerja seni (wanita)

Kegiatan: minum teh.

Waktu: sore hari sekitar pukul 17:00.

Cuaca: cerah.

Lokasi: balkon apartemen.

Properti pendukung: majalah / buku, teh, snack berupa kue kering, meja 1bh, kursi 2bh, tanaman hias.



Hasil foto dengan *scene* yang sudah terkonsep.

Sumber: www.livspace.com



Hasil foto dengan *scene* yang sudah terkonsep.

Sumber: www.lushome.com

Jadi sebelum mempersiapkan presentasi sebuah produk, diidentifikasi dahulu satu per satu hal apa saja yang berkaitan dengan produk tersebut dan hal apa saja yang dapat menaikkan nilai produk tersebut.

Pada tahap presentasi produk ini mahasiswa diminta untuk membuat foto sebanyak 2 scene atau 1 buah video dengan properti yang menunjang hasil karyanya.

Tugas-tugas

1. Membuat karya tulis berupa budaya local yang dikaitkan dengan kerajinan
2. Membuat sketsa ide sebanyak 30 buah
3. Membuat konsep desain dan mood board

UTS

Membuat kerajinan resin ke dalam produk tertentu dengan kombinasi warna dan elemen dekoratif yang menarik sesuai dengan konsep.



Hasil karya Tatakan Gelas pada karya UTS Mahasiswa KOTA UPJ. Media: resin, kayu, cat akrilik.

Sumber: foto pribadi



Hasil karya Pin dan Magnet Kulkas pada karya UAS Mahasiswa KOTA UPJ. Media: resin, cat akrilik, magnet, pin stainless.

Sumber: foto pribadi

UAS

Membuat kerajinan resin ke dalam produk tertentu dengan kombinasi warna, elemen dekoratif dan material kayu atau logam sesuai dengan konsep desain. Kemudian dibuat presentasi produknya.



Hasil karya aksesoris pada percobaan resin dan logam oleh penulis dan Mahasiswa DP UPJ. Media: tembaga, resin, tali suede.

Sumber: foto pribadi



Hasil karya hiasan dinding pada karya UAS Mahasiswa KOTA UPJ. Media: kanvas, cat akrilik, resin.

Sumber: foto pribadi