

POTENSI LIMBAH KAYU INDUSTRI MEBEL UNTUK PRODUK HOME ACCESSORIES

Rahmawan D. Prasetya

Program Studi Desain Produk Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Email: rahmawan@isi.ac.id

ABSTRACT

Special Region of Yogyakarta has a lot of the furniture industry. Most of the industries are oriented to export products, while others tend to market them on the domestic market. The existence of the industry has a positive impact on the economy of the Special Region of Yogyakarta. The frequent furniture production that tends to increase over time, as a matter of fact, needs more raw materials. This rise of furniture production gives rise to a great volume of waste because it is not possible to reuse it to make furniture. The waste out of every 18-20 m³ wood are mainly in the form of 5-6 m³ of sawdust and 2-2.5 m³ wood chips. This paper describes the results of two workshops related to the utilization of wood waste. Workshop I was done by inviting participants from Small And Medium Entrepreneurship (SME) throughout Bantul by socializing design trends and international market to enable SME in Bantul can customize its design with the condition. Workshop II conducted as a follow-up to the workshop I, with output in accordance with the design trends of 2010.

ABSTRAK

Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki banyak industri mebel. Sebagian dari industri tersebut berorientasi pada produk ekspor, sebagian lainnya pemasarannya cenderung pada pasar dalam negeri. Keberadaan industri ini jelas berdampak positif bagi perekonomian Daerah Istimewa Yogyakarta. Frekuensi produksi mebel yang cenderung meningkat

dari waktu ke waktu, ternyata membutuhkan semakin banyak bahan baku. Produksi mebel yang meningkat ini menghasilkan limbah dalam jumlah besar karena tidak memungkinkan lagi digunakan untuk produksi mebel. Limbah kayu tersebut terutama dalam bentuk serbuk kayu 5-6 m³ dan potongan kayu 2-2,5 m³. Tulisan ini memaparkan hasil dua workshop terkait pemanfaatan limbah kayu. Workshop I dilakukan dengan mengundang peserta dari UKM se-Kabupaten Bantul dengan mensosialisasikan trend desain dan pasar internasional sehingga UKM di Bantul dapat menyesuaikan desainnya dengan kondisi tersebut. Workshop II dilakukan sebagai tindak lanjut dari workshop I, dengan output desain yang sesuai dengan trend 2010.

Banyaknya industri mebel yang berada di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta menarik untuk dicermati. Tercatat sebanyak 230 industri bergerak di bidang tersebut (www.korantempo.com/korantempo/koran/2008/11/07/12 Desember 2008). Sebagian dari industri tersebut berorientasi pada produk ekspor, sebagian lainnya pemasarannya cenderung pada pasar dalam negeri. Keberadaan industri ini jelas berdampak positif bagi perekonomian Daerah Istimewa Yogyakarta. Sebanyak 40.000 orang tenaga kerja daerah terserap ke dalam kegiatan ini (www.koranjogja.com/web/index.php?option=com_contain&view=12 Desember 2008). Nilai ekspor komoditi industri mebel kayu pada tahun 2008 menempati urutan kedua

terbanyak setelah komoditi pakaian jadi tekstil, yaitu sebesar US\$ 16,12 juta, sehingga dapat dipandang sebagai potensi yang menjanjikan bagi pemerintah dan masyarakat.

Selain sisi positif tersebut, keberadaan industri mebel di Daerah Istimewa Yogyakarta ini memunculkan pula dampak negatif. Frekuensi produksi mebel yang cenderung meningkat dari waktu ke waktu, ternyata membutuhkan semakin banyak bahan baku kayu. Di tengah isu pemanasan global yang berekses pada semakin dibatasinya penebangan pohon, bahan kayu pada saat ini menjadi material yang sangat berharga dan langka. Keberadaan setiap meter kubik (m^3) kayu menjadi semakin bernilai. Hal ini berbeda dengan keadaan di lapangan. Bahan dasar kayu ternyata tidak 100% dapat dijadikan produk yang berharga. Menurut Robertus Agung, PT KWaS Design, Ketua Litbang ASMINDO, dari 18-20 m^3 kayu papan/shawn timber yang digunakan untuk memproduksi mebel sebanyak 1 kontainer, 10%-nya menjadi limbah karena tidak memungkinkan lagi digunakan untuk produksi mebel. Limbah kayu tersebut terutama dalam bentuk serbuk kayu 5-6 m^3 dan potongan kayu 2-2,5 m^3 .

Berdasarkan data dari Dinas Perindustrian, Perdagangan dan Koperasi Daerah Istimewa Yogyakarta, pada tahun 2008 tercatat realisasi ekspor dan impor kelompok komoditi mebel kayu sebesar 7,54 juta kg senilai US\$ 16,12 juta (www.indagdit.go.id/statistik.php?cat=1, 12 Desember 2008). Jika 1 kontainer diasumsikan ± 10.000 kg (menurut Robertus Agung, PT KWaS Design, Ketua Litbang ASMINDO), maka komoditi ekspor mebel adalah 754 kontainer yang berarti membutuhkan kayu sebanyak $\pm 18 m^3 \times 754 = 13.572 m^3$. Dengan demikian limbah yang dihasilkan adalah $10\% \times 13.572 = 1.357,2 m^3$.

Sebenarnya, banyaknya limbah kayu yang dihasilkan oleh industri mebel yang beroperasi di Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki potensi yang dapat dikembangkan menjadi produk yang bernilai. Dengan sentuhan kreativitas yang ada, limbah tersebut dapat diolah menjadi produk *handcraft* yang memiliki nilai kreasi dan inovasi tinggi serta bernilai jual tinggi. Salah satu olahan limbah kayu adalah *home accessories*. Pada acara Pameran Furnitur Internasional 'Salon du Meuble' yang diselenggarakan di Paris, Perancis, yang digelar pada tanggal 22-26 Januari 2009, Indonesia mendapat penghargaan *Best Performance Design Stand*. Kriteria penilaian yang digunakan bukan pada bentuk desain *booth/stand* -nya, tapi justru pada kualitas produk yang dipamerkan, termasuk juga aspek kreativitasnya. Produk yang dipamerkan salah satunya adalah *home accessories* (<http://www.suarakarya-online.com/news.html?id=219918>, 7 Februari 2009). Hal tersebut membuktikan bahwa produk *home accessories* dari Indonesia sudah diakui di pasar Internasional dan mampu bersaing dengan negara-negara lain.

Di tengah gencarnya pemerintah mencanangkan ekonomi berbasis kreativitas, maka upaya pengolahan limbah kayu tersebut menjadi barang produktif terutama produk *home accessories* menjadi sangat relevan. Mari Elka Pangestu (Menteri Perindustrian, Perdagangan, dan Koperasi RI) dalam Seminar Nasional bertema "Aksentuasi *Triple Helix* dalam Realisasi Ekonomi Kreatif" pada tanggal 9 Agustus 2008 di Yogyakarta menegaskan bahwa bangsa Indonesia dinilai memiliki keunggulan kompetitif dalam kegiatan ekonomi kreatif di tingkat internasional. Untuk itu, diperlukan peran aktif dari tiga unsur *triple helix*, yaitu pemerintah-pengusaha-perguruan tinggi. Peran perguruan tinggi dalam hal ini adalah

dengan melakukan penelitian tentang berbagai kegiatan ekonomi kreatif, termasuk kegiatan pengembangan desain produk, dalam hal ini produk *home accessories* dan edukasi, baik kepada pelaku (praktisi) maupun calon pelaku (mahasiswa). Dengan demikian, perguruan tinggi dapat membuktikan salah satu peran aktifnya dalam merangsang pertumbuhan kegiatan ekonomi kreatif di Indonesia pada umumnya, dan Daerah Istimewa Yogyakarta pada khususnya

Limbah Kayu

Sebenarnya, apakah yang dimaksud dengan limbah? Secara umum, limbah merupakan sesuatu yang tidak terpakai, yang merupakan sisa dari sebuah upaya pengolahan sesuatu. Limbah adalah sesuatu yang tidak dapat dipakai lagi (Hornby & Cowie, 1987:967). Oleh karena itu, pada umumnya limbah menjadi sesuatu yang tidak dibutuhkan dan harus dibuang. Limbah, menurut Microsoft Encarta (2007) adalah material yang tidak diperlukan lagi dan secara ekonomis tidak dapat digunakan lagi tanpa adanya proses selanjutnya. Definisi yang hampir sama diberikan oleh *wikipedia*, yang menyatakan bahwa limbah adalah buangan yang dihasilkan dari suatu proses produksi baik industri maupun domestik (rumah tangga, yang lebih dikenal sebagai sampah), yang kehadirannya pada suatu saat dan tempat tertentu tidak dikehendaki lingkungan karena tidak memiliki nilai ekonomis (www.wikipedia.com, 10 Desember 2008).

Apabila dilihat melalui aspek kimiawi, limbah ini terdiri dari bahan kimia organik dan anorganik. Dengan konsentrasi dan kuantitas tertentu, kehadiran limbah dapat berdampak negatif terhadap lingkungan terutama bagi kesehatan manusia, sehingga perlu dilakukan penanganan terhadap limbah. Tingkat bahaya keracunan yang ditimbulkan

oleh limbah tergantung pada jenis dan karakteristik limbah. Jenis perlakuan terhadap limbah disesuaikan dengan jenis limbah itu sendiri. Namun secara umum, Dwiyatmo (2007:66) membagi jenis perlakuan terhadap limbah menjadi 4, yang disebut dengan prinsip 4R, yaitu: *reduce*, *re-use*, *recycle*, dan *replace*. *Reduce* mengacu pada minimalisasi penggunaan material sebagai bahan baku. Semakin sedikit material yang dipakai, semakin sedikit pula limbah yang dihasilkan. Prinsip *re-use* menekankan pada langkah pemilihan barang yang dapat digunakan kembali dan menghindari penggunaan barang *disposable* (sekali pakai). Prinsip *recycle* lebih fokus pada kemampuan daur ulang suatu material. Prinsip ini menekankan pada maksimalisasi material setelah menjadi limbah, sedangkan prinsip *replace* adalah upaya barang yang sekali pakai dengan barang yang tahan lama atau mengganti bahan-bahan plastik dengan bahan yang lebih ramah lingkungan. Dalam kegiatan produksi di industri mebel kayu, limbah kayu merupakan satu permasalahan yang menuntut perhatian tersendiri. Industri mebel merupakan industri yang menghasilkan produk mebel. Dalam skala yang besar, industri mebel memproduksi mebel secara massal (*mass product*). Pada skala ini, dibutuhkan kecepatan produksi dan keakuratan produk sesuai dengan standar desain yang telah ditentukan. Sebaliknya, industri mebel berskala kecil dan menengah cenderung merespons pasar yang sifatnya spesial desain dan *customized*, yang membutuhkan lebih banyak penguatan pada aspek desain dan akurasi produk pada lokasi yang disepakati konsumen. Kedua skala tersebut berbeda dalam hal jenis limbah yang dihasilkannya. Dalam industri *mass product*, jenis limbah yang dihasilkan memiliki karakteristik yang relatif sama dan dalam kuantitas yang banyak. Sedangkan dalam

industri mebel *customized*, limbah kayu yang dihasilkan sangat bervariasi dalam hal karakteristik dan kuantitasnya.

Limbah kayu yang dihasilkan oleh industri mebel di Daerah Istimewa Yogyakarta pada umumnya memiliki 2 karakteristik utama, yaitu berbentuk serbuk dan *tatal* atau potongan kayu. Limbah serbuk kayu dibedakan menjadi serbuk halus, serbuk sedang, dan serbuk kasar. Limbah potongan kayu dibedakan menjadi potongan kecil berbentuk persegi/persegi panjang berukuran kurang lebih 2x3x8 cm, potongan panjang berbentuk persegi/persegi panjang berukuran kurang lebih 1-5 mm x 10-100 cm, dan potongan besar yang juga berbentuk persegi/persegi panjang berukuran kurang lebih 2,8 x 8,5 x 2-10 cm bersifat keras dan kasar. Adapun jenis kayu limbah adalah kayu jati, mahoni, akasia, dan sisa-sisa kayu dari kusen, pintu, dan lain-lain.

Selama ini, limbah kayu tersebut sebagian besar digunakan sebagai kayu bakar, terutama limbah yang berbentuk serbuk kayu/gergajian. Serbuk kayu halus digunakan untuk dempul kayu. Limbah potongan kayu pada sebagian kasus, masih digunakan sebagai kayu bakar. Namun pada beberapa industri mebel, limbah tersebut telah diolah menjadi barang-barang yang lebih bernilai, khususnya produk *home accessories*, seperti frame cermin, foto, *edu toys*, asbak, *standing lamp*, dan lain-lain. Kendala yang secara umum dihadapi oleh industri yang telah mengolah limbah kayu dalam memproduksi produk *home accessories* tersebut adalah keterbatasan kemampuan dalam desain. Di sinilah sebenarnya salah satu peran perguruan tinggi seni dalam berperan dalam pengembangan ekonomi kreatif.

Home Accessories

Pengertian *home accessories* pada

dasarnya mengacu pada aksesoris interior yang ditempatkan pada ruang-ruang rumah tinggal. Allen dan Stimpson (1994:326) mengatakan bahwa secara umum *interior accessories* adalah suatu objek yang biasanya berukuran relatif lebih kecil daripada perlengkapan utama ruang lainnya. *Home accessories* dengan demikian adalah objek yang berukuran lebih kecil daripada perlengkapan utama yang ditempatkan dalam sebuah ruang tempat tinggal atau residensial. *Home accessories* biasanya digunakan untuk menambah kualitas ruang dan melengkapi penataan ruang yang ada. Kadang-kadang bahkan beberapa jenis *home accessories* dijadikan sebagai *focal point* ruang.

Menurut fungsinya, *home accessories* dibagi menjadi dua, yaitu *functional accessories* dan *decorative accessories*. *Functional accessories* adalah aksesoris ruang yang dipilih berdasarkan aspek fungsi atau kegunaan. Tentu saja, sekalipun aspek fungsi lebih diutamakan, aspek yang lain seperti estetika juga menjadi bahan pertimbangan. Beberapa aksesoris ruang yang termasuk dalam kategori ini adalah gantungan handuk, perlengkapan *plumbing* (kran, shower, dan sebagainya), kaca cermin, lampu, jam dinding, asbak, nampan, dan lain-lain.

Decorative accessories secara umum tidak memberikan nilai lain selain kepuasan dari kualitas estetikanya (Allen & Stimpson, 1994:329). Aksesoris ruang yang tergolong ke dalam klasifikasi ini dirancang memang hanya semata-mata sebagai elemen estetis ruang. Benda-benda seni seperti lukisan, patung, atau relief memang tidak ada fungsi lain selain untuk menambah kualitas ruang dari segi estetika. Keberadaan aksesoris ruang di rumah tinggal sangat dibutuhkan. Gilliat (2001:208) mengatakan bahwa jika pencahayaan yang baik, komposisi warna yang tepat, dan *treatment* terhadap jendela dan lantai yang

juga baik, serta pemilihan cerdas furnitur dan *upholstery*-nya membuat sebuah ruang menjadi nyaman, maka lukisan dinding, benda seni, tanaman bunga, dan pernik-pernik aksesori lainnya membuat ruang tampak spesial, *idiosyncratic* (istimewa), dan *memorable* (mengesankan). Untuk sebuah ruang yang benar-benar bersifat pribadi, objek aksesori yang dipilih harus bersifat personal dan semata-mata untuk kepentingan penghuninya. Pemilihan aksesori harus melalui pertimbangan yang hati-hati dan diletakkan dengan alasan yang tepat, tidak hanya untuk mengisi ruang saja.

Pengembangan produk *home accessories* berbasis limbah kayu menjadi sesuatu yang penting dan urgen dilakukan apabila dikaitkan dengan kebutuhan akan produk tersebut dan melimpahnya bahan baku. Tentunya desain yang diciptakannya harus memiliki kriteria-kriteria tertentu. Dalam perspektif desain produk, produk yang baik didefinisikan secara tradisional sebagai benda yang dirancang dengan baik dan mampu menunjukkan fungsinya, benda yang diproduksi secara efisien, menggunakan material dan teknik yang tepat, mudah digunakan, aman, menghasilkan *value* yang baik, dan terlihat atraktif. Dewasa ini, definisi tersebut berkembang dengan memasukkan perhatian terhadap isu lingkungan, yaitu benda yang didesain dengan meminimalkan dampak negatif terhadap lingkungan (Mackenzie, 1991:68). Dengan kriteria tersebut, produk *home accessories* yang dihasilkan akan memiliki nilai lain selain hanya sebagai produk pelengkap atau pendukung dalam komposisi interior.

Kriteria-kriteria Desain

Workshop I dari penelitian ini dilakukan dengan mengundang peserta dari UKM se-Kabupaten Bantul dengan mensosialisasikan trend desain dan pasar internasional sehingga

UKM di Bantul dapat menyesuaikan desainnya dengan kondisi tersebut. Workshop tersebut dikemas dengan tema "Workshop pemetaan Potensi Industri UKM Kerajinan" pada tanggal 3 November 2009 di Bantul Terace, Kabupaten Bantul. Kriteria-kriteria desain untuk produk *Home Accessories* dipengaruhi oleh tema-tema yang akan trend di tahun 2010 (Carlin International, Peclers-Paris), yaitu.

1. *INSTANT*, teknologi menjadi sumber inspirasi. Gaya hidup kota yang instan/memudahkan segala urusan, segalanya serba cepat, praktis, dan fleksibel. Kehadiran teknologi informasi sangat mendukung gaya hidup ini.
2. *AMBILAVENCE* Pergeseran nilai pada masyarakat berubah seiring dengan menipisnya sumber daya alam dan peningkatan permintaan untuk mencukupi kebutuhan. Nilai estetika menjadi sesuatu yang ramah lingkungan, berdampak pada kehidupan sosial, dan memanfaatkan teknologi.
3. *ENVISAGE* Masyarakat modern mendapatkan banyak informasi dan produk-produk generik, kesadarannya untuk mendapatkan kenyamanan dan bernilai positif. Teknologi dan estetika diarahkan untuk mencapai kenyamanan dengan teknologi dan kembali ke alam.
4. *MIGRATION* Dunia semakin terlipat jarak, antar satu tempat dengan tempat lain terhubung secara fisik maupun virtual. Pemikiran baru hasil dari paduan kebudayaan bermunculan. Dunia baru terbentuk dengan menghilangkan batasan fisik

Adapun pasar di dunia internasional terutama pasar Amerika, Eropa, dan Jepang membuka kesempatan produk Indonesia untuk ikut meramaikan pasar. Mode yang selalu cepat berubah sepanjang tahun atau kurang dari 18 bulan. Produk Interior dan *handicraft* mempunyai kecenderungan untuk mengikuti *trend fashion*, mereka adalah seperti bumbu di dalam interior rumah. Beberapa trend produk yang diminati antara lain:

1. Material natural/alami, bentuk dan warna natural
2. Image dan bentuk tumbuhan
3. Kombinasi antara material dan teknik finishing
4. Barang bekas dan *recycle*
5. Kerajinan tangan dan karya seniman
6. Kontemporer dengan aksen *'global style'*

Rekomendasi desain memperhatikan faktor gaya, warna dan pasar yang sedang berlangsung saat ini. Saat ini beberapa gaya dipadukan dan ide-ide baru diambil dari berbagai kreasi untuk mencari originalitas desain interior. Standar baku *Green Design* mulai diminta oleh konsumen sebagai syarat penting bahkan mutlak. Pengertian produk ramah lingkungan adalah aman bagi lingkungan mulai dari pengadaan bahan baku sampai *finishing*. Beberapa syarat produk ramah lingkungan sebagai berikut:

1. *Solid wood* dan *certified wood* berasal dari *sustainable forestry*, jika mungkin ada proses penggunaan *waste* dan *recycle*.
2. Bahan finishing dari bahan berbasis air dan pigmentasi natural.
3. Penggunaan bahan natural pada bahan penunjang.
4. Penggunaan tekstil harus berbahan ramah lingkungan, terutama pada

serat, pewarna, dan bahan tambahan lainnya.

5. Penggunaan kulit terbatas pada *vegetable tanning*.

Gaya kontemporer didesain sederhana (minimalis) dan kubis. Namun ada kecenderungan baru lebih lembut, garis melingkar, *organic shape* dan dekorasi yang elegan dengan tampilan transparan, warna Brazil dan tanaman-tanaman tropis. Warna kontemporer didominasi warna-warna transparan dan lembut. Warna-warna ini tampil lebih bebas, komposisi dan kombinasi tidak terlalu kaku mengikuti kaidah umum dalam teori harmonisasi warna. Biasanya warna hijau dan merah sering dihindari, tetapi pada gaya ini warna tersebut disandingkan. Warna-warna bisa tampil secara monokromatis atau dikomposisikan antara warna dingin (hijau atau biru) dengan warna panas (kuning, orange, atau merah).

Gaya romantik dekat dengan bentuk-bentuk baru gaya Rustik atau Klasik. Kedua gaya tersebut banyak menggunakan ornamen, seperti motif bunga-bunga, ornamen gotik, dan sebagainya. Bentuk-bentuk natural dapat dipakai untuk keperluan *indoor* atau *outdoor*, atau digunakan pada beranda dan in house-garden. Gaya hidup orang Asia, seperti gemerlap lampu kota di benua ini sangat menginspirasi gaya ini. Warna-warna romantik tampil terinspirasi oleh motif-motif klasik dan tradisional dari berbagai belahan dunia. Uniknya inspirasi gaya hidup Asian menyeruak, ini merupakan pengaruh dari semakin kuatnya pengaruh Asia dalam percaturan dunia. Warna-warna Jepang, Cina, dan India banyak dipakai sebagai pedoman trend warna. Kecenderungan tampil tenang dan berwibawa dengan warna-warna gelap dipadu dengan sedikit akses pink, merah, atau putih merupakan ciri utama warna romantik.

Namun tidak menutup kemungkinan untuk tampil ringan dengan warna-warna pastel.

Perkembangan interior saat ini banyak ditampilkan dalam bentuk kombinasi dua gaya, misalnya modern dan romantik. Kriteria pemilihan kombinasi ini adalah keindahan dan refleksi pribadi. Konsumen dapat memadukan furnitur model baru dengan model lama peninggalan keluarga. Kecenderungan konsumen saat ini ingin tampil casual dan simpel tetapi ada aksen kecil yang berwarna. Aksen ini tampil sebagai pencuri perhatian, tak jarang tampil sebagai pusat perhatian. Warna-warna cerah dipadukan warna gelap tidak jarang disandingkan dengan pola-pola geometris atau kontinyu (modular). Warna-warna putih atau hitam sering dipakai untuk memperkokoh pola-pola ornamen. Memadupadankan warna-warna timur yang cenderung eksotis dan barat yang cenderung bebas sangat mungkin disukai konsumen. Harmonisasi warna-warna ini harus hati-hati, jika tidak berhasil mengkomposisikannya yang terjadi justru disharmoni yang tidak memiliki karakter yang khas. Permintaan pasar Uni Eropa ditentukan oleh :

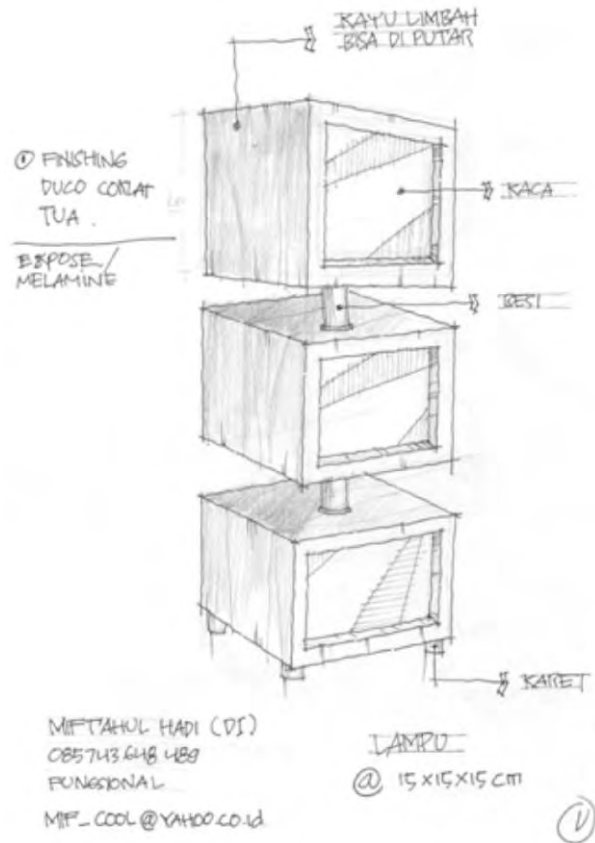
1. Kepercayaan dari konsumen dan inovasi produk.
2. Desain produk yang berkualitas dengan tema yang modern dan kontemporer, dengan harga yang menarik.
3. Desain fashion sangat mempengaruhi desain interior, produk furniture, dan kerajinan harus dapat menghadirkan pengaruh fashion dalam interior.

Peluang ekspor Indonesia di Uni Eropa yaitu *solidwood* lebih populer daripada produk laminasi dan kayu lapis. Importir Uni Eropa mencari kayu yang memiliki kualitas sama dengan oak, *cheery* atau kayu dengan

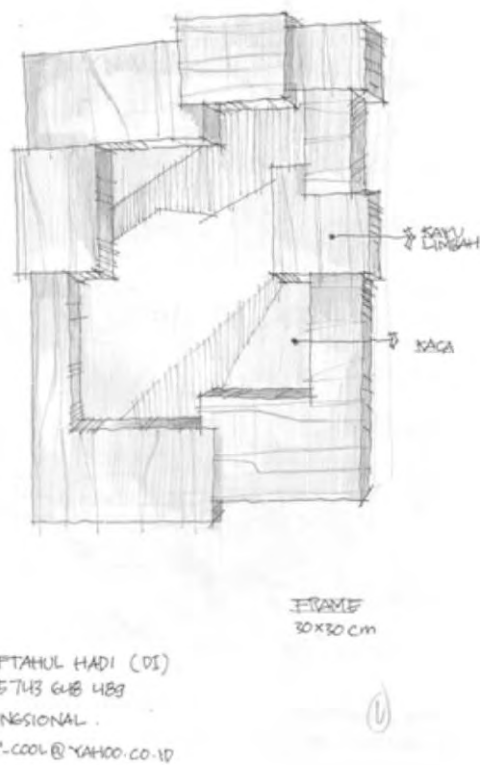
warna gelap. Rustik kontemporer atau desain baru, dengan keunikannya yang otentik karena material, desain, dan craftsmanship. Adapun pasar Amerika lebih menyukai produk yang mengarah pada gaya modern, kontemporer, klasik, antik, dan tradisional.

Desain *Home Accessories*

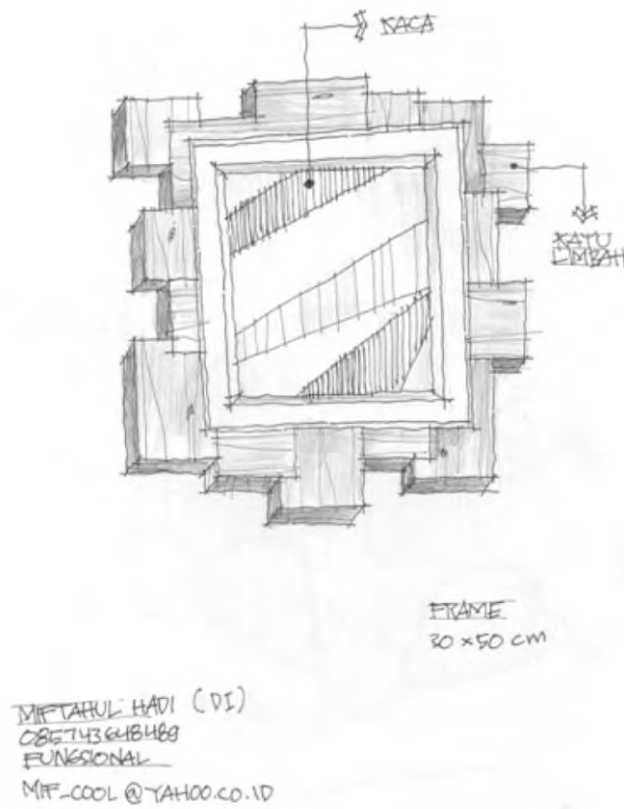
Workshop II dilakukan sebagai tindak lanjut dari workshop I, dengan output desain yang sesuai dengan trend 2010. Peserta workshop adalah mahasiswa Fakultas Seni Rupa di ISI Yogyakarta. Beberapa desain yang dihasilkan dari workshop "Trend Design *Home Accessories 2010* tanggal 16 November 2009 di Gedung Kriya dapat dilihat pada halaman berikut.



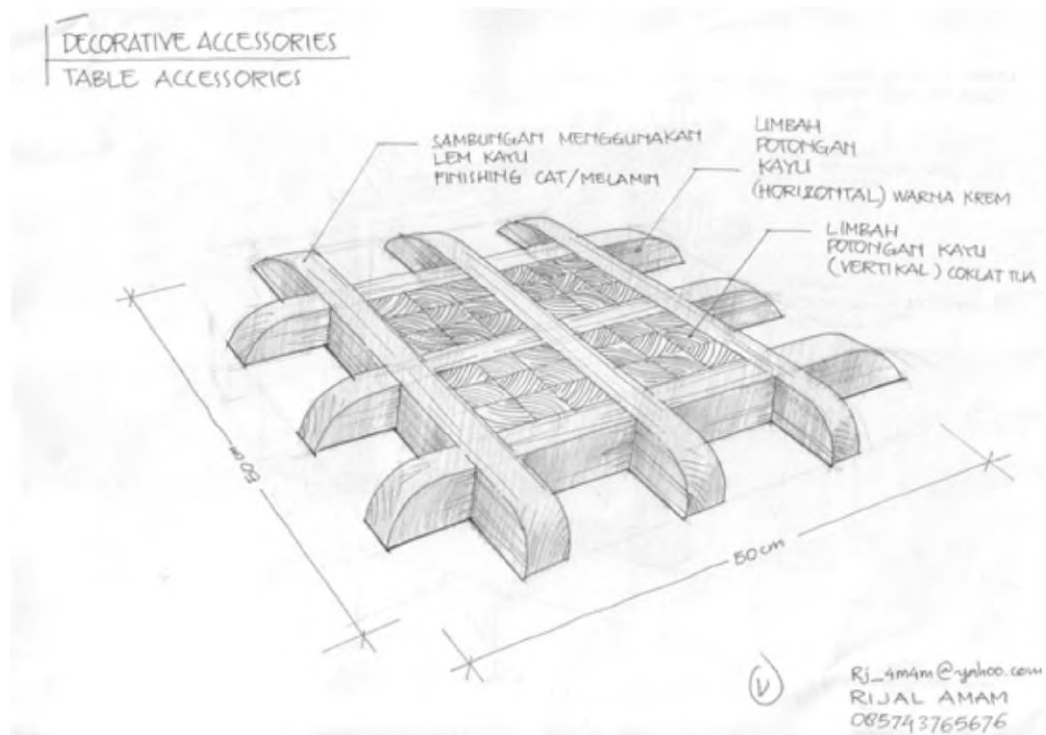
Gambar 1. Desain Lampu Karya Miftahul Hadi



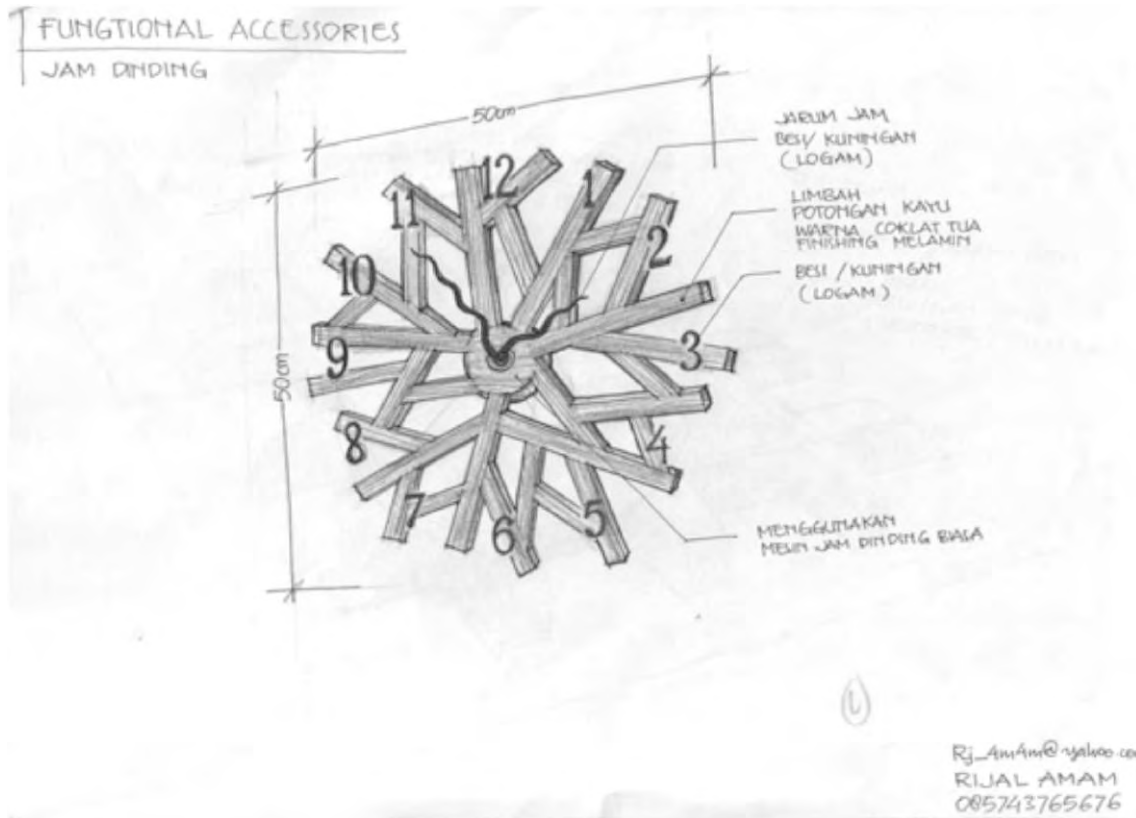
Gambar 2. Desain Cermin 1 Karya Miftahul Hadi



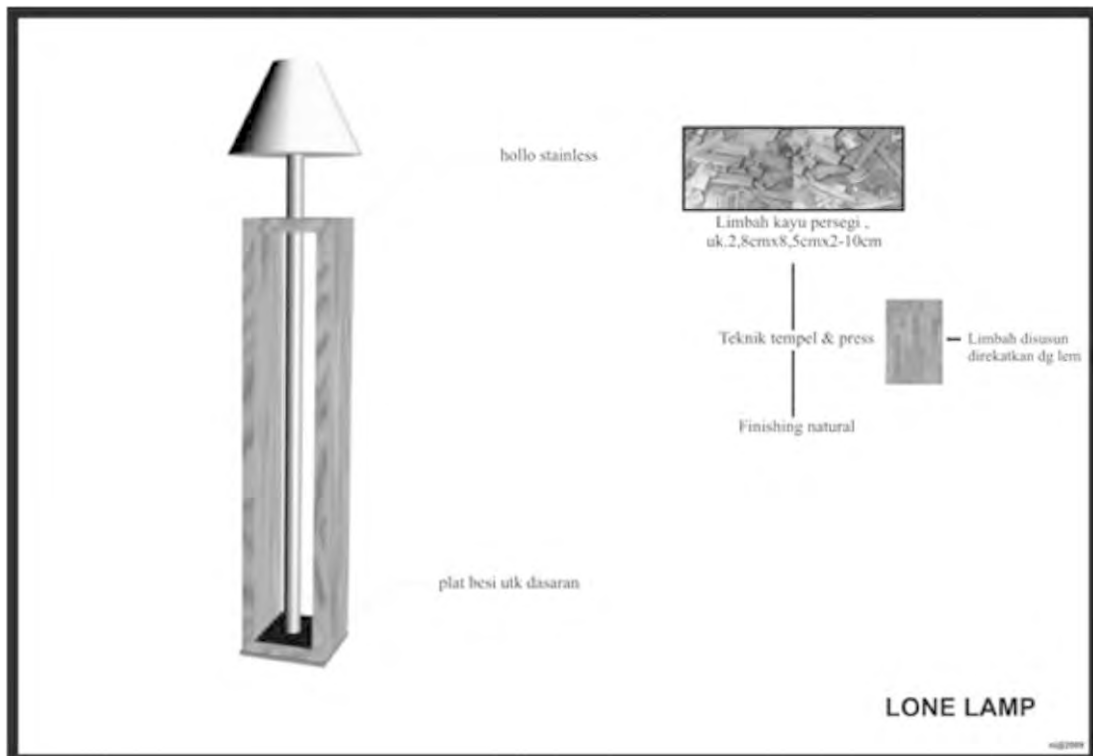
Gambar 3. Desain Cermin 2 Karya Miftahul Hadi



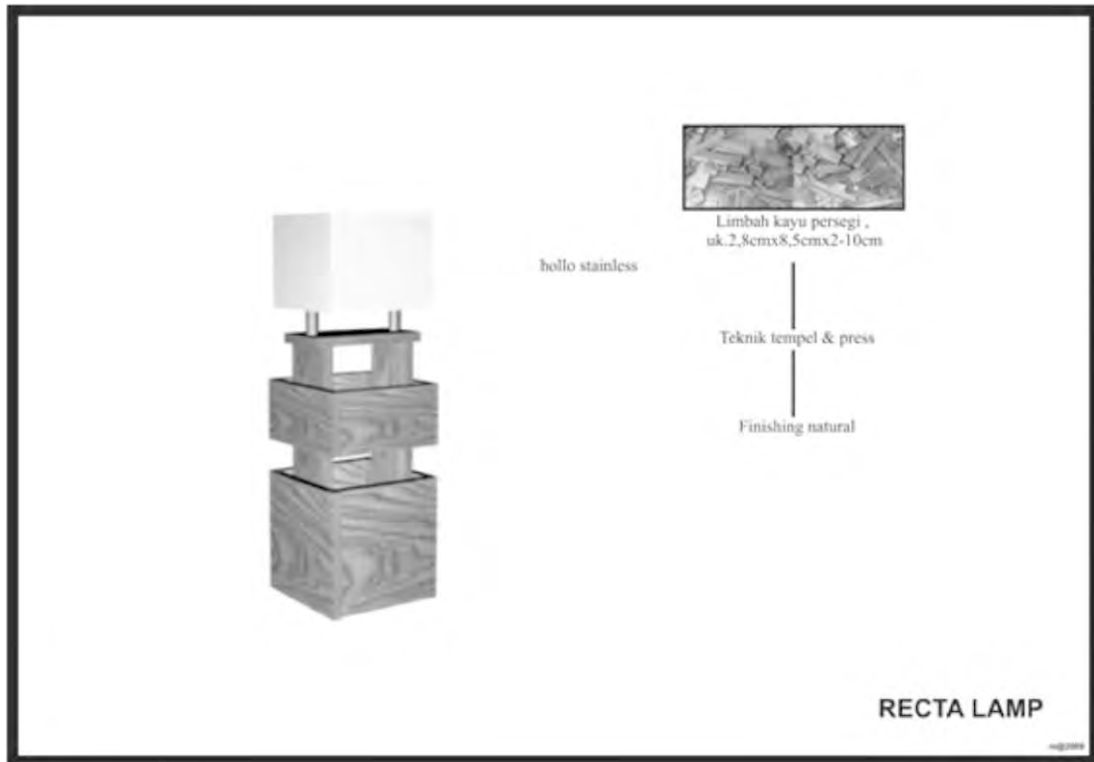
Gambar 4. Desain Table Accessories Karya Rijal Amam



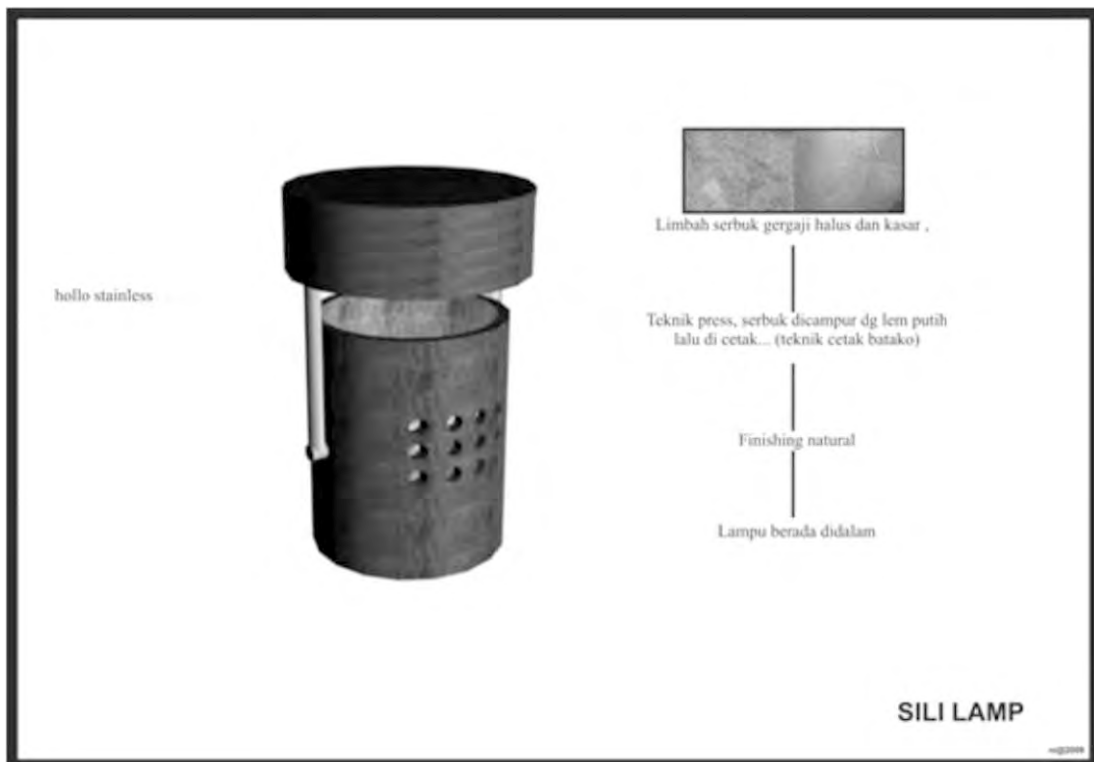
Gambar 5. Desain Jam Dinding Karya Rijal Amam



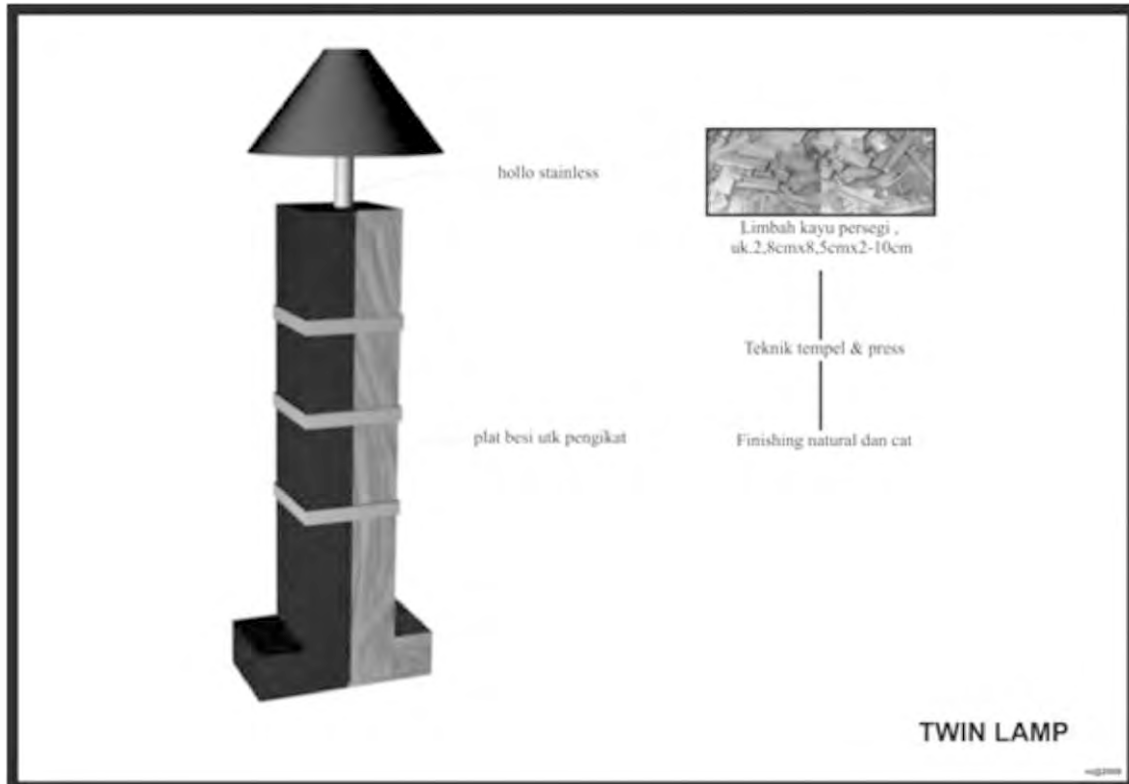
Gambar 6. Desain *Standing Lamp* "Lone Lamp"



Gambar 7. Desain *Standing Lamp* “*Recta Lamp*”



Gambar 8. Desain *Table Lamp* “*Sili Lamp*”

Gambar 9. Desain *Standing Lamp* “*Twin Lamp*”

Kesimpulan

Limbah kayu hasil produksi mebel di Daerah Istimewa Yogyakarta dapat dikategorisasikan menjadi 2, yaitu limbah serbuk kayu dan limbah potongan kayu. Secara umum, limbah tersebut masih belum diolah menjadi produk yang memiliki nilai ekonomis. Hanya beberapa industri kerajinan yang telah memanfaatkan limbah tersebut menjadi produk *home accessories* meskipun masih terbatas dalam hal desain dan jenis produk.

Berdasarkan data dan analisis dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa alternatif-alternatif desain *home accessories* dapat dihasilkan dengan mengenali limbah kayu hasil industri mebel baik karakteristik bentuk, sifat, maupun teksturnya. Selain itu, pengetahuan tentang trend desain juga diperlukan agar desain yang dihasilkan dapat diterima oleh pasar yang dituju.

Daftar Pustaka

Pustaka yang diterbitkan

Allen, P. S., & Stimpson, M. F. (1994). *Beginnings of Interior Environment*. New Jersey: Macmillan Publishing Co.

Dwiyatmo B, K. (2007). *Pencemaran Lingkungan dan Penanganannya*. Yogyakarta: PT Citra Aji Parama.

Gilliat, M. (2001). *Interior Design Course*. London: Conran Octopus Limited.

Hornby, A. S., & Cowie, A. P. (1987). *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. Oxford: Oxford University Press.

Mackenzie, Dorothy. (1991). *Green Design: Design for the Environment*. London: Laurence King Ltd.

Pilatowicz, Grayzyna. (1995). *Eco-Interior: A Guide to Environmentally Conscious Interior Design*. New York: John Wiley & Sons, Inc.

Pustaka Elektronik

<http://www.korantempo.com>, 12 Desember 2008

<http://www.koranjogja.com>, 12 Desember 2008

<http://www.indag-dit.go.id>, 12 Desember 2008

<http://www.wikipedia.com>, 10 Desember 2008

<http://www.suarakarya-online.com>, 7 Februari 2009

Microsoft Encarta Reference Library. 2007. Microsoft Corporation