

KOLABORASI DALAM KONSEP PERANCANGAN PRODUK *ART FURNITURE* BARATA SENA

Tri Noviyanto P Utomo
Program Studi Arsitektur Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra,
Surabaya 60219, Indonesia
alamat email untuk surat menyurat : tommy@ciputra.ac.id

ABSTRACT

A designed artifact is a collaboration work with many parties. Designers cannot work alone without collaboration with outside parties. Collaboration in many design perspectives is related to facilities and infrastructure such as workplaces, materials and collaborative partners in the design process. Barata Sena, a designer, wood artist and furniture entrepreneur from Solo, has another concept about product design collaboration. The concept of collaboration in thinking and designing used by Barata Sena becomes an interesting research topic. Case study of Barata Sena's furniture products use descriptive-analytical analysis to obtain an overview of furniture products concept and collaboration with other parties. Collaboration on Barata's concept of thinking and practices creating a new paradigm of collaborative design which is to build interactions between people, nature and the environment. This collaboration can create a new idea about the design values & sustainability in social, ecological and economic.

Keywords : *Art Furniture Design, Design Values, Design Collaboration, Barata Sena*

ABSTRAK

Artefak desain adalah karya bersama dari hasil kolaborasi yang dilakukan dengan banyak pihak. Desainer tidak bisa bekerja sendiri dalam menciptakan karya desain tanpa kolaborasi dengan pihak-pihak diluar dirinya sendiri. Kolaborasi dalam banyak sudut pandang desain selalu dikaitkan dengan sarana dan prasarana penunjangnya seperti tempat kerja, material serta keterlibatan mitra kerja dalam proses desain. Barata Sena, seorang desainer, seniman kayu dan pengusaha mebel dari Solo memiliki konsep yang lain tentang arti kolaborasi perancangan produk. Bagaimana konsep kolaborasi dalam pemikiran dan praktik-praktik dalam perancangan produk Barata Sena menjadi topik bahasan yang cukup menarik untuk dikaji lebih dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan studi kasus tentang konsep pemikiran dan praktik perancangan produk *art furniture* karya Barata Sena dengan pendekatan deskriptif analitik guna mendapatkan gambaran bagaimana produk art furniture dikonsepsi dan diciptakan dengan kolaborasi dan interaksi berbagai pihak. Kolaborasi dalam konsep pemikiran dan praktik perancangan Barata Sena menghasilkan paradigma baru bahwa kolaborasi desain adalah membangun interaksi antar manusia, alam dan lingkungannya. Kolaboratif ini dapat menciptakan gagasan baru tentang nilai-nilai desain, baik sosial, ekologis dan ekonomi yang berkelanjutan.

Kata Kunci: *Desain Art Furniture, Design Values, Kolaborasi Desain, Barata Sena*

PENDAHULUAN

Dalam lingkungan kerja industri, lingkup ekosistem pekerjaan didalamnya akan memisahkan antara kerja konsep dan kerja penciptaan produk. Desainer menjadi subyek sentral dalam pemikiran dan konsep terciptanya produk desain, sementara industri akan berperan dalam mewujudkan konsep desain menjadi barang atau artefak desain yang siap di konsumsi/ digunakan oleh masyarakat. Konsep inilah yang kemudian membangun pemikiran kolaboratif antara desainer dan industri (Burdek, 2005).

Dalam perkembangannya konsep desain kolaboratif dipahami tidak hanya menyangkut bentuk dan estetika obyek rancangan semata namun juga merupakan bagian dari kebijakan tentang bagaimana membangun nilai-nilai kehidupan sosial, ekonomi dan lingkungan/ budaya dalam masyarakatnya. Jika tujuan desain adalah membangun nilai-nilai ekonomi, maka kolaborasi yang dilakukan lebih banyak berorientasi pada hal-hal yang terkait dengan penciptaan artefak desain yang *profit oriented*. Di sisi lain membangun nilai-nilai desain juga adalah menjaga serta menciptakan tata lingkungan yang berkelanjutan, dimana desain melalui desainernya adalah media pembangun kolaborasi guna menata dan mengelola semua hal yang terkait dengan pemanfaatan sumber daya alam secara ekologis dan berkelanjutan. Konsep kongkrit kolaborasi dengan lingkungan dapat dilakukan dengan penggunaan serta pemilihan material yang ramah terhadap lingkungan, bahan material yang murah dan dapat dikases dengan mudah serta bagaimana sumber daya alam ini dapat direstorasi kembali dengan cepat.

Membangun kolaborasi desain juga adalah membangun nilai-nilai sosial dalam masyarakat. Keterlibatan masyarakat dalam proses perancangan menjadi bagian penting bagi terwujudnya nilai-nilai sosial yang berkelanjutan. Namun dalam prosesnya dibutuhkan pemikiran dan kerja yang cukup berat karena permasalahan yang dihadapi menyangkut keterlibatan manusia dan kelompok-kelompok masyarakat dengan tujuan dan kebutuhan yang beragam. Nilai-nilai yang dibangun tidak hanya sebatas pada kebutuhan ekonomi atau hubungan kerja, namun juga bagaimana membangun interaksi yang baik sehingga terwujud rasa saling membutuhkan, saling menjaga serta saling belajar memberi dan menerima demi terciptanya kualitas hidup yang lebih baik.

Penelitian ini mengambil studi kasus pada praktik dan cara berfikir seorang desainer, seniman dan juga pengusaha *art furniture* di Solo Jawa Tengah. Sebagai seorang desainer, Barata Sena menciptakan karya desainnya berupa *art furniture* melalui kerja kolaborasi dengan banyak pihak, diantaranya dengan para tukang dan orang-orang yang menjadi mitra kerjanya. *Art furniture* itu sendiri adalah artefak desain yang berupa seni olah bentuk dan corak dari material kayu yang diberi fungsi seperti kursi

dan meja atau *artwork* lainnya. Oleh Barata Sena produk karyanya selalu disebutnya sebagai desain kolektif. Bahkan wujud karya kolektifnya tidak hanya dibangun dari kerjasama dengan mitra manusia, namun juga diciptakan bersama melalui kolaborasi dengan binatang yang di sebutnya sebagai mitra alamiah. Bagaimana pemikiran dan kerja cipta kolaborasi desain dalam perspektif Barata Sena dapat menciptakan nilai-nilai desain yang berkelanjutan menjadi hal yang akan dielaborasi lebih lanjut dalam penelitian ini.

LANDASAN TEORI

Kolaborasi atau partisipatoris dikenal sebagai sebuah metode desain yang dalam aktivitas kerjanya melibatkan masyarakat pengguna untuk ikut berpartisipasi dalam proses desain sebagai “*co-designer*” (Maja van der Velden and Christian Mortberg, 2014). Keterlibatan masyarakat dalam proses desain adalah bentuk nilai-nilai desain yang baru dalam tradisi perancangan dimana sebelumnya desainer bekerja dalam perspektif idealisme individu atau dalam lingkungan yang terbatas. Dalam sejarah dan tradisinya, aktivitas kerja desain partisipatif sebelumnya telah banyak dilakukan oleh negara-negara Skandinavia pada awal tahun 1970an, dimana setiap proyek-proyek yang berbasis IT (Informasi dan Teknologi) yang dikerjakan oleh peneliti dan serikat pekerja, dilakukan secara bersama sama atas nama demokratisasi dalam kehidupan kerja (Maja van der Velden, 2014). Tujuan utama kerjasama ini adalah untuk mendapatkan informasi dan solusi bagaimana sistem IT yang di buat dapat mengakomodasi serta menjawab kebutuhan, dan keluhan dari masyarakat penggunanya. Konsep kerja partisipatoris ini kemudian diadopsi oleh banyak bidang, seperti industri, perencanaan kota, arsitektur, untuk menciptakan pembangunan berkelanjutan termasuk diataranya dalam lingkup desain. Metodologi yang digunakan juga sudah mengalami perubahan, dari waktu ke waktu seiring berkembangnya dinamika perubahan dalam masyarakat dan pengembangan teknologi baru, seperti transformasi informasi/komunikasi atau dalam susunan sosial ekonomi masyarakat, teknologi digital termasuk penerapan aplikasi teknologi informasi berbasis data yang menjangkau disetiap aspek kehidupan sehari-hari.

Prinsip dan nilai-nilai utama dari desain partisipatoris adalah keikutsertaan mitra dan terbentuknya sistem demokrasi yang di dasarkan atas kerja bersama guna mencapai tujuan bersama yang lebih baik (Bratteteig et al 2012, Robertson and Wagner 2012). Komitmen terhadap praktik-praktik demokrasi memungkinkan terbangunnya kepercayaan diantara semua yang terlibat dan menciptakan rasa tanggungjawab satu sama lain demi hasil desain yang baik. Menurut Kensing dan Greebaum (2012), terdapat empat prinsip dari konsep Desain Partisipatoris, yaitu: tindakan berbasis situasi, saling belajar, alat dan teknik serta alternatif visi tentang teknologi dan pengetahuan.

Aksi Berbasis Situasi

Memberi pengertian bahwa keahlian seseorang yang di dapat dari aktivitas kerja sehari-hari kemudian mempraktikkannya baik secara individu maupun kolektif dan membagikan pengetahuannya kepada setiap orang di semua tempat (didalam ataupun di luar bengkel kerja). Keterampilan dan keahlian dari orang-orang ini di bagikan baik secara praktik (terlihat) maupun secara konseptual (teori yang tak kasat mata).

Saling Belajar

Konsep Desain Partisipatoris juga berpikir dan bertindak dengan cara-cara demokratis yang memungkinkan semua orang yang terlibat didalamnya bisa saling belajar satu dengan yang lainnya. *Co-Designer* (mitra/partners kerja) bisa belajar dari perancang tentang konsep desain, filosofi dan berbagai hal tentang isu-isu yang terkait dengan pemikiran desain, sedangkan desainer sendiri bisa belajar keterampilan teknis dan pengetahuan praktis serta nilai-nilai kompetensi desain dari mitra kerjanya. Saling memberi dan saling mereferensi menjadi inti prinsip saling belajar.

Alat dan Teknik

Metode partisipatif dalam desain akan lebih mudah di lakukan jika dipraktikkan secara langsung melalui medium punarupa (*mock-up*), dan kegiatan yang mendukung terbangunnya alam demokratis (saling memberi pendapat, dialektika) yang menciptakan dialog kolaborasi dengan tujuan terciptanya ruang bagi desain inklusif dari pemikiran bersama antara desainer dan mitra kerjanya.

Visi Teknologi Alternatif

Mengembangkan visi terhadap teknologi alternatif akan menciptakan ruang baru pengetahuan dan akan mengurangi ketergantungan pada teknologi yang ada. Pengetahuan yang di dapat dari dialektika kolaboratif antara desainer dan mitranya menjadi pendorong terciptanya teknologi alternatif untuk mengimbangi segala bentuk monopoli dan hegemoni vendor-vendor yang menguasai teknologi yang ada (Kensing and Greenbaum, 2012). Keempat prinsip desain partisipatif ini bukan saja akan memberikan panduan praktikal tetapi juga memberikan pandangan atau orientasi baru terhadap nilai-nilai desain yang saling mereferensi dan memberi dalam kesetaraan dan kesejahteraan bersama.

METODE PENELITIAN

Metodologi yang dilakukan adalah deskriptif analitis. Deskriptif adalah menggambarkan secara jelas dan rinci, terstruktur bagaimana praktik dan konsep berpikir dari narasumber (Barata Sena) dalam menciptakan karya desainnya. Analitis mengindikasikan aktifitas dalam menggali realitas yang muncul dari konsep kolektif kerja karya perancang. Sumber data deskriptif di dapatkan melalui wawancara

mendalam, baik secara terjadwal maupun tak terjadwal. Tambahan data juga dilakukan dengan mencari *link* berita baik media cetak maupun *online* yang terkait dengan prinsip dan konsep desain Barata Sena. Studi analitis dilakukan dengan mencari keterhubungan hasil dari pemikiran dan konsep yang mereferensi dan yang terkait dengan teori dan narasi-narasi tentang nilai-nilai desain, kolaborasi desain serta nilai-nilai sosial dan kearifan lokal yang ada. Metode wawancara (*indepth interview*) dilakukan untuk menghimpun dan menggali data dari nara sumber (desainer) terhadap apa yang selalu dipikirkan, dirasakan terus menerus yang kemudian di respon menjadi sesuatu yang khas dan spesifik. Metode ini akan menjadi efektif dan obyektif ketika apa yang selalu dikatakan dituliskan sebagai catatan tentang apa yang sudah dikerjakan, sehingga tidak menimbulkan interpretasi yang berbeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Figur Barata Sena dan karyanya

Barata Sena adalah desainer mebel/furnitur sekaligus seniman kayu (kriyawan) kelahiran Solo, 22 Maret 1969, dan merupakan alumni Institut Seni Indonesia Solo Jawa Tengah, dengan bidang keahlian Kriya kayu. Disamping sebagai desainer, Barata Sena juga mengelola bisnis *art furniture* dengan Jalan Kayu sebagai merek *branding*-nya. Jalan bisnis *furniture* yang dijalaninya sejak tahun 1999, telah membuatnya menjadi *figure* desainer yang spesifik karena karya-karyanya banyak mendapat pengakuan sebagai pengendali pasar (*market driven*) untuk desain *art furniture*. Konsep pemikirannya tentang kayu menjadi kunci keberhasilannya dalam mengendalikan pasar *art furniture*, baik lokal maupun Internasional. Menurutnya, salah satu yang bisa merebut dan mengendalikan pasar adalah dengan menghilangkan sekat-sekat subyektifitas dalam memandang jenis bahan baku kayu. Pandangan sebagian besar pembeli produk *furniture* menilai bahwa bahan baku kayu yang bagus dan bernilai ekonomi tinggi adalah kayu jati, diluar jenis kayu ini bukan merupakan bahan baku yang bagus.

Pandangan ini justru menjadikan posisi tawar pengusaha/produsen/desainer sebagai pemilik dan pencipta menjadi lemah dibanding posisi pembeli, yang sering menjadi penentu transaksi bisnis. Barata Sena membalikkan posisi tawar desainer/pekerja seni selaku pemilik produk menjadi sejajar bahkan bisa menjadi lebih diatas dari pembeli dengan mengolah semua jenis kayu menjadi seharga bahkan melebihi nilai dari kayu jati. Bagi Barata Sena, semua jenis kayu menyimpan nilai-nilai ekonominya lebih baik jika mampu mengolahnya dengan kreatif. "Tidak ada kayu yang tidak bisa dipakai dan tidak ada kayu yang lebih baik dari jenis yang lainnya, semua sama baiknya, semua kayu bisa menjadi produk dan karya yang menarik, tidak peduli itu kayu jati, mahoni, nangka bahkan kayu trembesi pun bisa menjadi produk yang bernilai ekonomi tinggi" (Barata Sena, Kompas 2011).



Gambar 1. Beberapa Karya *Art Furniture* di Gallery Rumah Miliknya
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2019

Filosofi Desain Barata Sena

Nilai-nilai yang melekat pada produk desain ini menjadi penanda karakteristik yang mencerminkan pandangan batin dan cara berpikir desainernya (Olga Savvina, 2017). Berangkat dari pemahaman dan ketekunannya mengeksplorasi material kayu yang dijalannya selama lebih dari 20 tahun lebih, menjadikannya sebagai desainer yang kuat dalam berkonsep tentang jenis-jenis kayu untuk bahan furnitur. Pemikirannya ini kemudian dituangkan menjadi gagasan filosofi dalam setiap aktifitas perancangannya, konsep ini dinamakan “Jalan Kayu”. Jalan Kayu ini kemudian dimaknai sebagai proses berpikir yang menciptakan dan mengembangkan tiga sikap mental yang harus dimiliki oleh desainer. Ketiga sikap mental tersebut adalah “menerima, memberi dan melepas” (Rosalina, Yusita, Lucky, 2018). Makna yang dibangun dari tiga sikap mental ini adalah dengan menggunakan analogi sifat kayu (material utama pembentuk desain *Art Furniture*). Sikap mental “menerima” dimaknai sebagai bagian dari perilaku untuk tidak menolak setiap kekurangan, kecacatan yang diakibatkan oleh alam terhadap setiap jenis material kayu, seperti retak, berongga, alur serat yang “bermata”, melengkung dan cacat-cacat kayu yang lainnya. Kecacatan kayu dianggapnya sebagai hal yang natural/ alamiah. Kecacatan kayu juga menjadi tantangan bagi desainer untuk membuatnya menjadi produk yang dapat memberikan manfaat keindahan/estetika bagi penggunanya .

Sikap mental yang kedua adalah “memberi”, dimaknai oleh Barata Sena sebagai bagian untuk menghormati, menghargai semua jenis kayu tanpa melabeli bahwa jenis kayu tertentu adalah lebih bagus dari jenis lainnya dan tidak layak untuk dimanfaatkan. Memberi juga berarti menciptakan sesuatu yang baru terhadap material sebelumnya, dimaknai juga dengan nilai-nilai desain yang baru. Sikap mental yang ketiga adalah “melepas”, yang berarti bahwa segala sesuatu yang di lahirkan akan mengalami perubahan, demikian juga dengan material kayu. Perubahan yang terjadi pada material kayu akan

memberikan pengalaman historis dan estetik bagi penggunanya. Melepas juga dimaknai bahwa produk yang sudah selesai dikerjakan tiba saatnya di nikmati, digunakan oleh konsumennya dan memberi kebahagiaan siapapun yang memiliki dan menggunakannya.

Kolaborasi Desain Barata Sena

Interaksi yang terjadi dalam proses desain akan menciptakan hubungan komunikasi dengan pihak-pihak yang terlibat di dalam proses desain. Interaksi dan transaksi yang terjadi dalam hubungan kerja pada akhirnya akan membentuk realitas budaya antara desainer dan masyarakat yang berpartisipasi dalam setiap praktik desain yang dilakukannya (Jill Grant and Fox, 2007). Integrasi yang terbagun melalui interaksi tersebut merupakan bentuk baru dari konsep desain partisipatoris atau bentuk dari kolaborasi sosial, dimana pesan dan nilai-nilai dari desainer dapat dikomunikasikan dan tersampaikan kepada penerima manfaat desain lewat artefak desain.

Kolaborasi Sosial

Barata Sena membangun kolaborasi sosialnya lewat proses desain yang dibangun melalui berbagai kesempatan yang ada, baik lewat media, para karyawan yang bekerja di perusahaannya maupun masyarakat yang datang di bengkel tempat bekerjanya dan dengan konsumen atau klien yang membeli produk-produknya.

Inti dari kolaborasi sosial bagi Barata Sena adalah keterbukaan: "Semua memungkinkan jika kita mau membuka diri", demikian dikatakannya dalam sesi wawancara di bengkel kerjanya. Diskusi sebelum mengeksekusi konsep desain adalah salah satu bentuk komunikasi yang dilakukannya ketika memberi arahan kepada para tukang/pekerja yang bekerja di studio *workshop* nya. Komunikasi yang terus menerus tentang nilai-nilai dan filosofi kerja "Jalan Kayu" memberi wawasan pengetahuan desain yang bijak dan luas. Contoh kongkrit dari konsep jalan kayu tentang sikap mental "menerima" yang diajarkan kepada para mitra kerjanya tersebut misalnya untuk tidak dulu menganggap sulit pekerjaan yang belum dilakukannya dan untuk tidak mudah menyerah. Setelahnya baru diajarkan bagaimana membentuk desain ukiran yang bebas tanpa ada rasa tertekan, takut dan ragu. "Seluruh staf dan pekerja sekarang sudah mengerti begitu diminta mengeksekusi desain langsung dikerjakan tanpa harus detail dijelaskan lagi", begitu Barata Sena menjelaskan tentang pentingnya bekerja secara dialogis.

Meski karya *art furniture*-nya diakui sebagai karya yang unik, langka dan tidak ada yang sama, Barata Sena tidak membatasi orang untuk belajar di bengkel kerjanya. Ini adalah salah satu bukti filosofi sikap keterbukaan yaitu, memberi dan melepas tanpa menutup-nutupi apa yang dikerjakan di dan dilakukan.

Baginya justru malah senang jika ada orang/mahasiswa magang atau pembelajar lainnya yang nantinya mengikuti jejaknya sebagai desainer produk-produk yang bergenre *art furniture*. “Janganlah karya itu dibatasi atau ditutup tutupi, karena proses kreatifitas yang muncul nantinya akan mengendap ke masing-masing orang, dan ketika itu menjadi sebuah karya pasti sentuhannya akan berbeda hasilnya” (media BeKraf, 2011). Kolaborasi yang terjadi adalah bisa sama-sama belajar dan bisa sama-sama saling mereferensi diterapkan sebagai salah satu prinsip desain sosial yang partisipatoris.

Peran Barata Sena yang bertindak sebagai desainer yang membawa konsep dan ide-ide ekologis dan humanisme terlihat ketika mengedukasi masyarakat dalam sebuah diskusi, pesan yang disampaikan untuk tidak mengeksploitasi hutan, menebang pohon-pohon tanpa menghiraukan dampak akibatnya jika dilakukan tanpa terukur. Momentum dialogis ini tercipta ketika ada komunikasi yang terjalin lewat dialog-dialog transaksional dalam mendapatkan bahan baku kayu. Lewat konsep “menerima” dan “memberi”, Barata Sena menghidupkan lagi sikap gotong royong yang telah lama luntur dalam masyarakat sebagai salah satu hal penting dalam menyebarkan kearifan lokal dalam berkomunikasi antar manusia serta membangkitkan rasa saling menjaga dan melestarikan alam dan rasa memiliki lingkungan bersama yang lebih baik. Di sisi yang lain para supplier bahan baku kayu (masyarakat penebang pohon) juga mendapat pengetahuan secara tidak langsung bagaimana mengenal jenis dan ragam kayu yang cocok dipakai untuk bahan baku desain *art furniture*. Mereka belajar tentang corak kayu, motif serat kayu, kecacatan kayu, retakan kayu dsb. Dengan demikian kolaborasi untuk saling menjadi pembelajar telah tercipta dengan sendirinya dan menjadi salah satu kunci utama dalam prinsip desain kolaboratif Barata Sena.

Sistem komunikasi yang mengalir antara Barata Sena dan masyarakat merupakan budaya “gethok tular”, yaitu upaya memberikan informasi yang dibutuhkan secara berantai dari mulut ke mulut (*words of mouth*). Budaya “gethok tular” adalah juga salah satu wujud dari nilai kearifan lokal yang tercipta di dalam struktur lingkungan sosial masyarakat kebanyakan di Indonesia. Selain budaya informasi berantai, desain partisipatif juga mencerminkan nilai-nilai demokrasi tentang kerja bersama untuk tujuan bersama, bahkan menerima segala perbedaan baik strata pendidikan maupun status sosial dalam masyarakat (Robertson dan Wagner 2012). Nilai-nilai demokratis dilakukan oleh Barata Sena lewat filosofi Jalan Kayu tentang mental menerima, memberi dan melepas. Sikap mental menerima dalam pemikiran konsep demokratis dimaknai dengan menggunakan apapun jenis kayu yang di tawarkan oleh masyarakat sebagai mitra kolaborasi, meskipun ada kecacatan alami seperti retak, melengkung bahkan kayu-kayu dengan serat yang berlubang karena mata kayu (sebagian industri tidak menerima kecacatan ini).

Bagi Barata Sena kayu-kayu yang mempunyai kecacatan alami menyimpan potensi besar untuk dibangkitkan nilai-nilai ekonominya. Nilai-nilai demokratis juga di tunjukkan dengan tidak membedakan jenis-jenis kayu tertentu, baginya semua jenis kayu mempunyai kekhasannya sendiri, yang patut di hargai sama, tidak ada jenis kayu baik atau jelek. Baginya Desainer mempunyai tanggungjawab untuk memberinya nilai-nilai estetika terhadap kekhasan tiap-tiap jenis kayu yang ada.



Gambar 2. Kolaborasi Desain dengan Para Pekerja
Sumber: Barata sena, 2019

Kolaborasi dengan Alam

Spirit kolaborasi alam yang dilakukan dalam proses desain karya Barata Sena selain keterlibatan dengan manusia juga dilibatkannya alam sebagai mitra kerja. Lewat perenungan dan komunikasi dengan alam misalnya mengamati cara alam membentuk bidang-bidang tertentu atau cara hewan bekerja membangun sarangnya, menjadi bagian dari proses kolaborasi desain. Salah satu bentuk kolaborasi dengan alam yang Barata Sena lakukan adalah dengan mendesain karya furniturnya dengan membiarkan bagaimana tanah dan rayap membentuk elemen-elemen estetis secara natural. Teknik ini oleh Barata Sena di sebut dengan metode “Penyangkalan” (Rosanila, Yusita, Lucky, 2018). Metode ini merupakan cara berpikir yang terbalik, dimana biasanya orang membuang material kayu yang rusak, cacat karena bawaan alam (naturalisasi).

Metode ini malah membiarkan apa yang cacat dan rusak karena alam menjadi bagian yang paling menantang untuk dieksplorasi hingga memunculkan nilai-nilai keindahannya sendiri. Kompromi dengan hal-hal yang di hindari oleh banyak orang justru menjadi arena tantangan dalam membangun kreatifitas desain, sehingga tidak mengherankan jika hewan rayap yang di anggap pengerat yang merusak dan musuh utama kayu justru di pandang sebagai mitra kolaboratif yang dapat menghasilkan karya-karya yang unik dan bernilai jual tinggi. Desainer mempunyai tanggungjawab untuk memberinya nilai-nilai estetik terhadap kekhasan tiap-tiap jenis kayu hasil kolaborasi dengan siapaun termasuk dengan lingkungan alam.



Gambar 3. Kolaborasi dengan Alam dan Hewan Rayap Menghasilkan Motif Natural yang Estetis
Sumber: Barata Sena, 2019

***Sustainable Development* dalam Konsep Desain Barata Sena**

Konsep *sustainable development* dibangun melalui dimensi tiga pilar penyangganya, yaitu dimensi kerja sosial, ekonomi dan lingkungan (Timothy F Slafer, 2011). Ketiga pilar penyangga *sustainable development* ini dikenal sebagai TBL (*Triple Bottom Line*), yang dirumuskannya untuk pengembangan pada pembangunan yang berfokus pada kualitas manusia, peningkatan ekonomi dan penataan lingkungan yang lebih baik atau lebih dikenal dengan sebutan 3P (People, Profit, Planet). Konsep besar TBL ini ditujukan terutama untuk pengelolaan perusahaan dengan penekanan pada pengembangan manusia dan penciptaan nilai-nilai ekonomi dan lingkungan yang seimbang dan berkelanjutan. Menurut Elkington (1997), terdapat tujuh paradigma baru pendorong revolusi yang berkelanjutan bagi perusahaan. Ketujuh revolusi terhadap pembangunan keberlanjutan bagi perusahaan yang menerapkan konsep TBL tersebut adalah : *Markets, Values, Transparency, Life cycle Technology, Partnerships, Time* dan *Corporate Governance*.

Konsep pembangunan berkelanjutan ini dalam perspektif desain dan *framework* Barata Sena memiliki persamaan dalam pemikiran dan implementasinya. Berikut penjelasannya:

1. **Markets** : Persaingan yang pasar bebas yang makin terbuka dan iklim kompetisi akan menjadi hal yang sangat normal. Barata Sena dengan Jalan Kayunya memiliki target marketnya sendiri. Produk yang spesifik dengan karakter desain yang sulit diduplikasi karena menggunakan material yang tidak sama satu dengan yang lainnya.
2. **Values** : Desain tidak hanya mengolah bentuk yang terlihat secara indrawi saja namun yang terpenting adalah desain harus membawa nilai-nilai atau pesan-pesan sosial bagi kemanusiaan. Barata Sena, dengan konsep Jalan Kayunya membawa produk *Art Furniture* dengan makna dan filosofi kemanusiaan. Konsep Jalan Kayu sebagai landasan filosofi perancangan tercermin lewat karakter desain yang kuat, eksklusif, yang diciptakannya bersama mitra kerja kolaborasinya dengan saling memberi dan menerima pembelajaran.

3. **Transparancy** : Keterbukaan adalah akibat dari perkembangan teknologi yang semakin cepat. Sistem nilai baru yang terjadi secara global menjadi hal yang harus diikuti oleh semua pemangku kepentingan bisnis jika tidak ingin ketinggalan dalam persaingan. Dengan transparansi semua orang bisa belajar membangun jejaring yang lebih luas. Bagi Barata Sena membuka diri adalah bagian dari konsep sikap “melepas” dari filosofi Jalan Kayu dengan mengajarkan teknik desain dan nilai-nilainya kepada semua orang yang mau belajar. Keterbukaan untuk belajar dengan siapapun, ada mahasiswa magang, para tukang/ pekerja pada bengkelnya, supplier dan masyarakat sekitar lingkungan dimana dirinya tinggal dan berkarya. Baginya kreatifitas yang mengendap pada seseorang akan berbeda beda outputnya, oleh karenanya keterbukaan yang tercipta justru akan saling melengkapi dan saling merefensi.
4. **Life cycle Technology** : Fokus dari konsep siklus hidup ini berkaitan dengan bagaimana proses produk dibuat mulai dari awal sampai pada akhir masa pakainya. Semakin lama proses produksi tentu akan berpengaruh terhadap dampak yang ditimbulkan. Karya art furniture Barata Sena semua menggunakan kayu dari jenis apapun, bahkan beberapa diantaranya menggunakan kayu dari pohon-pohon yang tumbang karena sudah lapuk dan tua. Masa pakai produk karya Barata Sena tentu saja punya *life cycle* yang lama karena sebagai produk Seni untuk dikoleksi, penggunaannya biasanya sangat di batasi sehingga membuat produk mempunyai ketahanan yang cukup lama
5. **Partnerships** : Dalam era perkembangan masyarakat industri, bermitra adalah salah satu komponen bisnis yang tidak dapat di hindari. Ada banyak jenis makna bermitra dalam praktik-praktik bisnis, dan biasanya semua mitra membangun hubungan yang saling menguntungkan. Melalui perusahaannya Barata Sena menjalin kerjasama dengan para supplier pemasok kayu dari masyarakat luas, bahkan dengan para penebang kayu tumbang di jalan atau pekarangan rumah warga. Jaringan mitra ini bahkan menjangkau sampai wilayah-wilayah yang cukup jauh, sehingga menciptakan jejaring hubungan yang lebih luas.
6. **Time** : Bagi para pemilik usaha, waktu adalah uang. Betapa aspek waktu begitu penting dalam dunia industri yang terus bergerak dengan cepat. Barata Sena membangun momentum waktu dalam memasarkan produknya lewat media online kepada klien-kliennya dengan menginformasikan desain baru di tanggal dan bulan-bulan tertentu. Komunikasi yang terjalin di sampaikan terus menerus lewat berbagai kesempatan, baik di workshop, diskusi-diskusi maupun lewat forum-forum bisnis.
7. **Corporate Government** :Tata kelola perusahaan berkaitan dengan bagaimana membangun ekosistem bisnis yang sehat, baik di dalam perusahaan maupun hubungan dengan pemangku kepentingan lainnya (pemerintah pembuatan undang-undang). Barata Sena membangun ekosistem bisnisnya dengan manajemen yang ramping bersama dengan beberapa staf yang tidak

banyak. Semua pekerjanya menjadi bagian penting dalam perusahaannya. Baginya semua karya desain yang di ciptakannya merupakan karya bersama, karya kolaborasi dengan para tukang, karyawan yang bekerja di bengkel kerjanya.

KESIMPULAN

Artefak desain adalah hasil karya kolaborasi antara desainer sebagai konseptor yang menyusun serta merencanakan gagasan dan ide-ide desain sementara realisasinya dikerjakan oleh mitra atau *partner* kerja, bisa industri atau orang/kelompok orang dengan spesialisasi tertentu. Kolaborasi dalam hubungannya dengan kerja dalam mewujudkan sesuatu tujuan tertentu. Dalam perkembangannya mitra kolaborasi dimaknai juga sebagai “*Co-Designer*”, yaitu seseorang atau kelompok orang (partisipan) yang memberikan informasi-informasi konstruktif yang terkait proses perencanaan produk. Kerjasama yang terjalin antara desainer dan mitra kerjanya (*co-designer*) menciptakan ruang-ruang komunikasi dialogis untuk mencapai kesepakatan dalam menghasilkan karya desain yang sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Komunikasi dialogis yang intens adalah instrumen penting dalam prinsip-prinsip demokrasi. Demokrasi dan partisipasi aktif para konstestannya (*co-designer/mitra*) dengan desainer adalah nilai-nilai utama dari Desain Partisipatoris/Kolaboratif. Nilai-nilai dari desain kolaborasi ini menjadi medium yang mendekatkan jarak antara idealisme desainer dan kebutuhan calon pengguna produk, yang dalam hal ini di wakili oleh para *co-designer* atau mitra kerja.

Barata Sena didalam setiap pernyataannya selalu menyebut karya desain *art furniture* nya adalah sebagai karya kolaboratif. Karya yang di ciptakan bersama dengan mitra kerjanya. Mitra kerja dalam prespektif Barata Sena adalah orang-orang yang bekerja di lingkungan *workshop* Jalan Kayu tempatnya bekerja, mereka juga adalah para tetamu yang datang berkunjung di rumahnya, meski hanya untuk berdiskusi yang kadang tidak ada sangkut pautnya dengan desain. *Co-Designer* bagi Barata Sena juga berarti para mahasiswa magang di tempatnya, para supplier pencari kayu-kayu bahan baku produk, masyarakat pemberi informasi dimana mendapatkan kayu yang sesuai karakteristik desain *Art Furniture*. Tidak hanya manusia yang menjadi mitra kerja tetapi lingkungan alam dan binatang rayapun pun menjadi mitra kerja alami, yang tanpa pamrih memberi pembelajaran penting bagi desain-desain Barata Sena. Semua itu menciptakan nilai-nilai kearifan lokal yang memberi makna khusus dan melekat dalam setiap karya desainnya. Nilai-nilai kearifan lokal inilah yang menciptakan keunggulan, keunikan yang selalu melekat menjadi daya jual produk.

Hubungan kolaboratif antara desainer (Barata Sena) dan mitra kerjanya tidak hanya menciptakan hubungan transaksional bisnis tetapi juga menghasilkan nilai-nilai pengembangan kualitas sumber

daya manusia yang lebih baik, yang tercukupi kehidupannya secara ekonomi dan menciptakan sinergi dengan lingkungan alam yang saling menjaga dan berkelanjutan.

DAFTAR RUJUKAN

- Berhard E. Burdek, H.R. (2005). *History, Theory and Practice of Product Design*. Birkhauser Publisers of Architecture, Berlin.
- Bødker K, Kensing F, Simonsen J (2004) *Participatory IT design: designing for business and workplace realities*. MIT Press, Cambridge
- Jill Grant and Fox (2007). *Understanding the Role of the Designer in Society*. *Journal of Art and Design Education*.
- Kensing F, Greenbaum J. (2012) *Heritage: having a say*. In: *Routledge international handbook of participatory design*. Routledge, New York, pp 21–36
- Maja van der Velden, Christina Mortberg (2014) *Participatory Design and Design for Values*. *Handbook of Ethics, Values and Technological Design*. Springer Science+ Business Media Dordrecht
- Media BeKraf. (2011). *Barata Sena : Mengubah Paradigma Produk kayu Home story rising* s t a r . Oktober, 13, 2011
- Olga Savvina. (2017). *Ethical Values in The Design Concept of Victor Papanek and Steve Jobs*. *The 2nd International Convergence on Culture, Education and Economic Development of Modern Society (ICCESE 2017)*.
- Rosalina, Yusita, Lucky. (2018). *Studi Profil desainer, Konsep dan Karya Art Furniture (Studi kasus : Barata Sena)* *Jurnal Intra* Vol.6, No. 2 Hal 698-709.
- Robertson T, Wagner I (2012) *Ethics: engagement, representation and politics-in-action*. In: *Routledge international handbook of participatory design*. Routledge, New York, pp 64–85
- Simonsen J, Robertson T (2012) *Routledge international handbook of participatory design*. Routledge, New York
- John Elkington. (1997). *The Triple Bottom Line of 21st Century Business* . Oxford Centre for Innovation Mill Street, UK
- Timothy F. Slafer, PhD (2011). *The Triple Bottom Line: What Is It and How Does It Work?*. Indiana Business Research Centre, Indiana University Kellel School of Business.