

PERANCANGAN TABLE LAMP BENTUK KEPALA HARIMAU DARI CERITA FOLKLOR “SI LORENG”

Designing a Tiger-Head Table Lamp Inspired by the Folklore Story “Si Loreng”

Mukhamad Rizky Perdana¹, *Salma Nur Afifah², Nia Emilda³, Carina Sarasati⁴

^{1,2,3,4}Institut Seni Budaya Indonesia Bandung

^{1,4}Program Studi Desain Interior FSRD

²Program Studi Kriya Seni FSRD

³Program Studi Desain Komunikasi Visual FSRD

E-mail: rizkyperdana.bsn@gmail.com, afifahsalma12@gmail.com, 87niaemilda@gmail.com, carinasarasati@gmail.com

Received: 8 Desember 2025

Accepted: 19 Desember 2025

ABSTRAK

Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan produk *table lamp* (lampu meja) yang mengintegrasikan fungsi pencahayaan dengan nilai estetika dan filosofis dari budaya lokal. Inspirasi utama diambil dari folklor “Si Loreng” dari Desa Panyalahan, Tasikmalaya, yang mengisahkan kesetiaan, perlindungan, dan pengorbanan seekor harimau. Konsep desain yang diangkat adalah representasi kepala harimau sebagai “penjaga ruangan” dan simbol perlindungan dari kegelapan. Realisasi bentuk dilakukan dengan teknik cetak tuang, menggunakan material semen putih (*white cement*). Pemilihan *white cement* didasarkan pada karakteristiknya yang memiliki kehalusan butir, kekuatan struktural, dan warna cerah netral, sehingga cocok untuk keperluan dekoratif. Proses perancangan melibatkan enam tahapan utama: *sketching* dan pembuatan cetakan *styrofoam*, pencetakan *white cement* dengan penulangan kawat, pembuatan detail *clay* (miniatur manusia, mata, mulut harimau), pewarnaan, perakitan LED, dan *finishing* dengan penutup akrilik bening. Hasil akhir berupa *table lamp* dengan dimensi diameter 25 cm dan tinggi 28 cm, yang diharapkan dapat menghasilkan produk dekoratif fungsional yang kuat, elegan, dan sarat akan pesan moral serta nilai budaya.

Kata kunci: *lampu meja, folklor, si loreng, semen putih, teknik cetak tuang*

ABSTRACT

This design aims to create a table lamp product that integrates the function of lighting with aesthetic and philosophical values derived from local culture. The main inspiration is taken from the “Si Loreng” folklore from Panyalahan Village, Tasikmalaya, which tells the story of a tiger’s loyalty, protection, and sacrifice. The design concept adopted is the representation of the tiger’s head as a “room guardian”, symbolizing protection from darkness. The realization of the form is done using the slip casting method with white cement material. The choice of white cement is based on its characteristics, such as fine grain size, structural strength, and neutral bright color, making it suitable for decorative purposes. The design process involves six main stages: sketching and styrofoam mold creation, white cement casting with wire reinforcement, creation of clay details (human miniature, eyes, tiger mouth), coloring, LED assembly, and finishing with a clear acrylic cover. The final product is a table lamp with a diameter of 25 cm and a height of 28 cm, which is expected to yield a functional, strong, elegant decorative product rich in moral messages and cultural values.

Keywords: *table lamp, folklore, si loreng, white cement, slip casting method*

PENDAHULUAN

Table lamp merupakan jenis lampu yang dirancang khusus untuk diletakkan di atas meja atau permukaan yang datar (Sidiq et al., 2025). *Table lamp* umumnya berukuran lebih kecil dibandingkan dengan *standing lamp*, namun memiliki fungsi penting untuk memberikan tambahan pencahayaan pada area tertentu serta sering dimanfaatkan untuk aktivitas seperti

membaca, bekerja, atau menciptakan suasana yang hangat dan nyaman (Saufika & Tristiyono, 2020)

Aspek fungsionalitas *table lamp* ini kemudian dipadukan dengan kekayaan budaya Indonesia. Mengingat banyaknya keberagaman dan kekayaan bangsa, kita sebagai warga negara harus menjaga dan memelihara kebudayaan dan warisan budaya untuk diajarkan ke generasi penerus (Hukubun, 2019), termasuk folklor atau cerita rakyat. Cerita rakyat merupakan produk dari khayalan dan cara berpikir orang-orang masa lampau yang erat kaitannya dengan adat istiadat, serta isi cerita mengandung nilai-nilai dan norma lokal yang berlaku pada masa cerita itu diciptakan (Sundari *et al.*, 2017). Keberadaan media yang menyampaikan cerita rakyat sangat minim, baik dalam bentuk buku cerita, animasi, bahkan belum banyak produk yang terinspirasi oleh cerita rakyat, hal ini berkontribusi pada kurangnya pengetahuan masyarakat tentang warisan budaya tersebut (Syalsabila *et al.*, 2023).

Perancangan ini terinspirasi dari cerita folklor "Si Loreng" yang berasal dari Desa Panyalahan, Tasikmalaya (Widya, 2021). Kisah ini mengisahkan sepasang suami istri yang memelihara seekor harimau jinak bernama Si Loreng. Harimau tersebut sangat setia dan selalu menuruti perintah tuannya, termasuk menjaga anak mereka. Namun, karena salah paham melihat mulut Si Loreng berlumuran darah setelah menyelamatkan sang anak dari ular besar, sang suami langsung membunuhnya. Pasangan itu pun menyesal karena telah berburuk sangka dan membunuh hewan yang setia tersebut. Kisah ini mengandung nilai-nilai kesetiaan, perlindungan, dan pengorbanan.

Pembuatan *table lamp* dengan bentuk kepala harimau ini kemudian menggunakan konsep simbolik, di mana kepala harimau direpresentasikan sebagai penjaga ruangan, terinspirasi dari Si Loreng yang melindungi anak tuannya. Desain dari produk ini tidak hanya menonjolkan fungsinya sebagai alat bantu penerangan, tetapi juga menghadirkan makna estetis melalui karakter harimau yang kokoh dan setia.

Adapun material utama yang dipilih adalah semen putih (*white cement*). Semen putih merupakan jenis semen yang digunakan untuk keperluan dekoratif pada bagian eksterior maupun interior bangunan. Penggunaannya tidak mengurangi kekuatan tekan semen, melainkan berfungsi untuk menambah nilai estetika serta meningkatkan daya jual dan keindahan suatu bangunan (Widyawati *et al.*, 2022). Karakteristik *white cement* menurut Prasetyadi (2018) antara lain: (1) memiliki butir-butir yang halus, (2) proses pembentukan/*casting*nya membutuhkan waktu pengikatan sampai mengeras serta cukup kuat dan kaku, dan (3) konsistensi bentuk pasta dari campuran semen dan air yang sudah mengeras. Keunggulan material semen putih antara lain berwarna cerah natural, ramah lingkungan, bahan yang tahan air, dan struktural kuat. Kelemahan dari material ini yaitu memerlukan waktu yang lama pada proses pengeringannya dan apabila terjatuh bisa menyebabkan retak (Prasetyadi, 2018).

Proses perwujudan bentuk kepala harimau ini menggunakan teknik cetak tuang atau *slip casting*. Teknik ini adalah proses membuat karya seni patung dengan menggunakan alat cetakan agar menghasilkan bentuk yang konsisten dan tidak dapat berubah (Putri *et al.*, 2025). Reaksi semen dengan air bersifat *irreversible* yang berarti hanya dapat terjadi sekali, sehingga menjamin bentuk yang konsisten (Prasetyadi, 2018). Melalui perpaduan antara nilai historis folklor "Si Loreng" dan keunggulan teknik *casting white cement*, perancangan *table lamp* ini diharapkan dapat menghasilkan produk dekoratif yang kuat, elegan, fungsional, serta sarat akan nilai budaya dan pesan moral.

METODE

Perancangan *table lamp* ini dilakukan melalui rangkaian tahapan sistematis yang meliputi analisis folklor dan konteks budaya, perumusan konsep desain, seleksi material dan teknik kerja, *prototyping*, serta produksi akhir. Pendekatan ini memastikan produk tidak hanya memenuhi fungsi pencahayaan, tetapi juga bernilai estetis dan kultural sesuai inspirasi folklor "Si Loreng".



Gambar 1. Kerangka proses desain
Figure 1. Design process framework
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Folklor dan Konteks Budaya

Folklor merupakan cerita rakyat yang memiliki makna dan nilai-nilai budaya yang hidup dan berkembang dalam masyarakat serta diwariskan secara turun-temurun. Cerita yang berkembang ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan semata tapi juga sebagai cerita yang mengandung pelajaran dan simbol-simbol budaya. Oleh karena itu, nilai dan simbol yang terkandung dalam cerita folklor dapat menjadi sumber inspirasi dalam proses perancangan suatu produk.

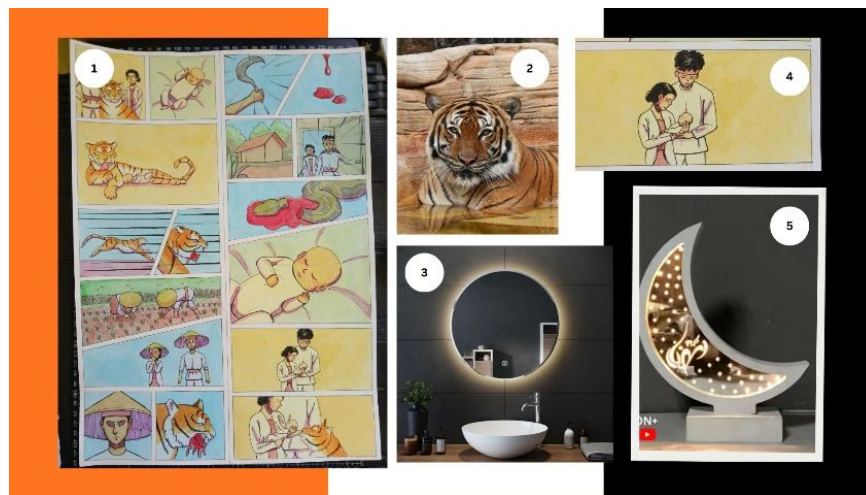
Pada tulisan ini, cerita folklore yang diangkat adalah cerita “Si Loreng dari Desa Panyalahan, Tasikmalaya”. Kisah ini mengandung nilai simbolik tentang kesetiaan, perlindungan, dan pengorbanan yang menjadi landasan konseptual dalam perancangan *table*

lamp berbentuk kepala harimau. Melalui pendekatan simbolik, kepala harimau direpresentasikan sebagai figur penjaga ruangan, terinspirasi dari peran Si Loreng dalam kisah folklor yang setia melindungi anak tuannya. Lalu, digunakan pula miniatur manusia sebagai interpretasi visual tuan pemilik Si Loreng, guna memperkuat narasi kesetiaan dan pengorbanan dalam produk.

2. Perumusan Konsep Desain

Table lamp merupakan jenis lampu yang dirancang untuk diletakkan di atas meja atau permukaan datar (Sidiq et al., 2025). Secara umum, *table lamp* terdiri atas beberapa komponen utama, yaitu kaki (*base*), bagian dasar yang berfungsi sebagai penopang agar lampu berdiri stabil; leher, batang penghubung antara kaki dan sumber cahaya, dapat bersifat fleksibel atau kaku tergantung desainnya; sumber cahaya, umumnya menggunakan bohlam LED, pijar, atau *fluorescent* sebagai elemen penerang utama; kap/penutup, berfungsi mengarahkan serta meredam intensitas cahaya agar tidak terlalu menyilaukan; dan saklar atau tombol, digunakan untuk menghidupkan dan mematikan lampu sesuai kebutuhan. Pengidentifikasian komponen ini guna memahami setiap elemen yang akan digunakan dan dirancang pada proses konsep desain.

Dibuat pula moodboard, sebagai referensi dalam proses produksi sekaligus untuk membantu mengkomunikasikan ide, material, dan konsep desain yang akan dicapai.



Gambar 2. Moodboard

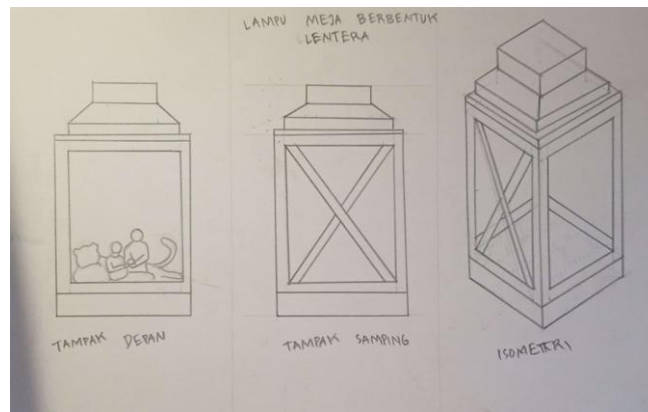
Figure 2. Moodboard

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025

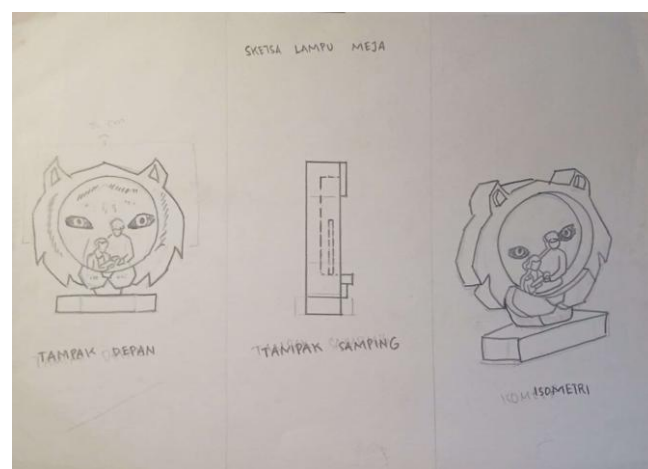
Moodboard dibuat sebagai alat bantu dalam proses desain sehingga ide dan referensi yang didapat menjadi patokan dalam konsep visual. Gambar 2 menunjukkan moodboard yang berisi kumpulan ide dan referensi dalam perancangan *table lamp* ini. (1) Inspirasi awal dari produk ini adalah cerita folklor “Si Loreng” yang divisualisasikan dalam bentuk ilustrasi bergambar. Pada ilustrasi ini menggambarkan simbol kesetiaan dan pengorbanan “Si Loreng” kepada tuannya. (2) Objek utama yang menjadi elemen visual dominan dalam perancangan produk ini adalah harimau, sebagai representasi simbolik dari cerita folklor “Si Loreng”. (3) Fungsi utama dari *table lamp* adalah penerangan. Untuk melengkapi fungsi ini, ditentukan LED strip sebagai sumber cahaya, yang pemasangannya cukup mudah sehingga dapat disesuaikan dengan konsep desain. (4) Untuk menguatkan simbol dari cerita dan menambah estetika, ditambahkan aksesoris berupa miniatur manusia sebagai representasi tuan “Si Loreng”. (5) Selain itu, ditambahkan juga referensi bentuk produk dan tatakan lampu untuk mendukung perwujudan desain secara visual dan fungsional.

3. Perancangan Desain

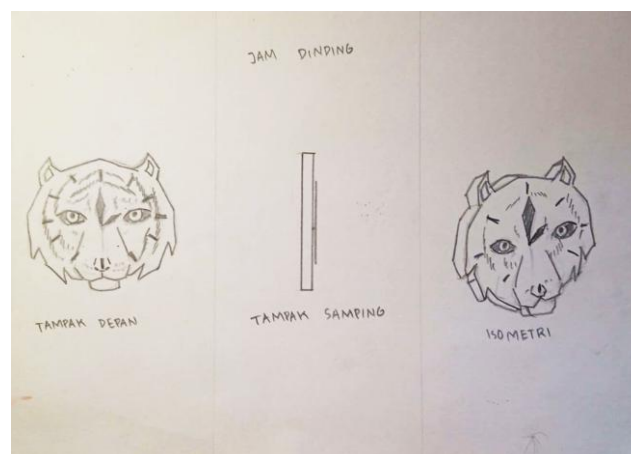
Proses selanjutnya sebelum memasuki proses produksi yaitu perancangan desain yang meliputi proses sketsa, pemilihan desain, dan pengembangan desain. Terdapat tiga alternatif sketsa desain dalam pembuatan produk yang terinspirasi dari cerita folklor “Si Loreng” ini.



Gambar 3. Sketsa Desain Table Lamp berbentuk Lentera
Figure 3. Lantern-shaped Table Lamp Design Sketch
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025



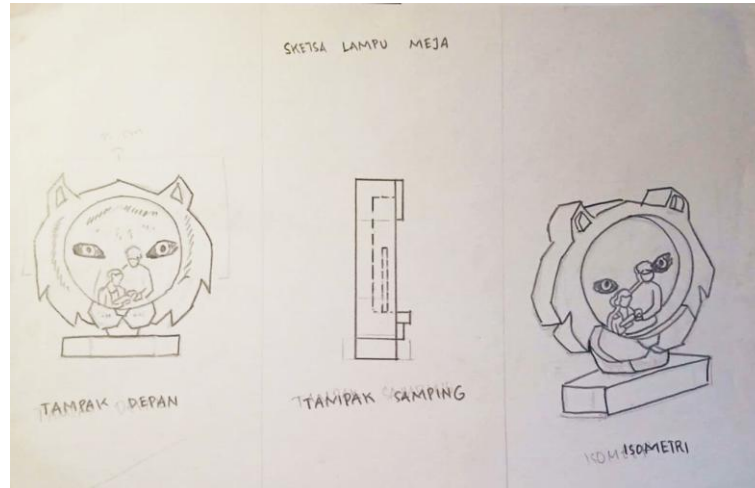
Gambar 4. Sketsa Desain Table Lamp berbentuk kepala Harimau
Figure 4. Tiger Head-Shaped Table Lamp Design Sketch
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025



Gambar 5. Sketsa Desain jam dinding bentuk kepala Harimau
Figure 5. Tiger Head-Shaped Wall Clock Design Sketch
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025

Dari ketiga alternatif desain di atas, dipilihlah desain kedua karena mencakup nilai estetika dan budaya dari cerita folklor “Si Loreng”. Desain kedua merupakan produk *table lamp* dengan bentuk kepala harimau. Produk ini memiliki diameter keseluruhan sebesar 25 cm,

dengan bagian dalamnya berdiameter 17 cm, sedangkan kedalamannya 3 cm. Bagian dalam ini yang nantinya akan diletakkan lampu LED sebagai sumber penerangan. Produk ini memiliki tinggi 28 cm dan lebar 3 cm. Pada bagian miniatur yang diletakan di dalam, bentuknya menyerupai tiga orang yang merepresentasikan tuan “Si Loreng”, sepasang orangtua yang sedang menggendong seorang bayi. Miniatur ini memiliki tinggi sekitar 9 cm dan ketebalan 0,5 cm.



Gambar 6. Sketsa Desain Table Lamp berbentuk kepala Harimau
Figure 6. Tiger Head-Shaped Table Lamp Design Sketch
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

4. Pemilihan Material dan Teknik

Penggunaan warna dan pemilihan bahan merupakan unsur penting dalam menciptakan sebuah karya agar memberikan kesan tersendiri pada karya tersebut. Warna yang digunakan pada perancangan ini yaitu warna dominan pada harimau; oranye, putih, dan hitam. Selanjutnya, material yang digunakan pada perancangan ini terdiri dari material utama yaitu *white cement*, *clay*, cat akrilik. *White cement* dipilih sebagai material utama karena mudah didapatkan, rentang proses pengerasan cukup lama sekitar 6 jam, sehingga leluasa menentukan bentuk dalam berkarya, berwarna putih netral sehingga mudah dalam proses pewarnaan, dan memiliki daya rekat tinggi sehingga hasil karya dapat bertahan lama (Hidayati & Hidayatno, 2023). Kemudian material/alat penunjang produksi lainnya yaitu kuas, ampelas, lampu LED, akrilik bening bentuk lingkaran, *duplex* berbentuk lingkaran, alat tulis, gunting, kawat, kertas HVS, dan kawat.



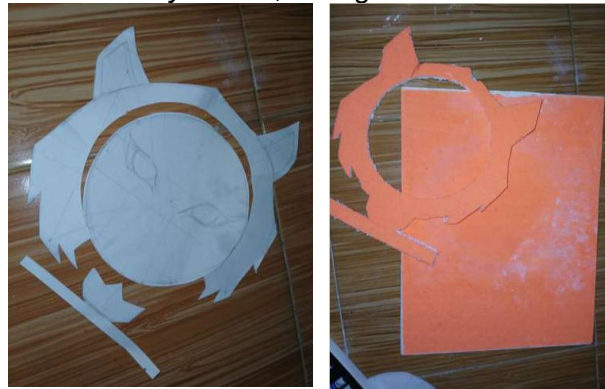


Gambar 7. Bahan-bahan
Figure 7. Materials

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025

5. Proses Produksi

Pembuatan produk ini dilakukan dengan tiga tahap yaitu *sketching*, pencetakan, dan pembentukan miniatur. Tahap pertama yaitu *sketching* atau membuat gambar acuan teknis bentuk kepala harimau dan miniatur manusia di atas kertas HVS. Selanjutnya, kertas ini menjadi patokan untuk mencetak *styrofoam*, sebagai dasar cetakan semen putih.



Gambar 8. Proses pembuatan molding
Figure 8. Molding making process

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025

Tahap kedua yaitu proses pencetakan. Cetakan atau *mold* untuk bentuk kepala harimau dibuat dengan mengukir atau memahat bahan *styrofoam* (foam) yang telah dibuat. Material yang digunakan yaitu *white cement* sebanyak 800 gram. Pembuatan adonan ini dibuat dengan melarutkan *white cement* dengan air hingga membentuk adonan pasta. Lalu adonan dituangkan ke dalam cetakan *styrofoam* yang sudah disiapkan. Selanjutnya dilakukan penambahan kawat di bagian dalam adonan sebelum mengeras sebagai struktur (rangka) untuk memperkuat dan menjaga daya tahan patung *white cement*. Setelah adonan siap, lalu dilakukan pengeringan sebelum masuk pada tahap *finishing*.





Gambar 9. Proses cetak dan pengeringan
Figure 9. Molding and drying process
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025

Tahap selanjutnya yaitu proses pembentukan detail dan miniature manusia. Pada tahap ini dilakukan pembuatan detail tambahan untuk mata dan mulut harimau menggunakan material *clay*. Selain itu dibuat juga detail miniatur manusia menggunakan *clay*, mengacu pada sketsa awal.



Gambar 10. Proses cetak dan pengeringan
Figure 10. Molding and drying process
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025

6. Proses *Finishing*

Proses terakhir yaitu *finishing* yang mencakup proses pewarnaan, perakitan elektrik, dan perakitan akhir. Pewarnaan dilakukan pada bagian kepala harimau, wajah harimau, miniatur manusia, dan mulut harimau, menggunakan cat akrilik. Selanjutnya dilakukan perakitan elektrik dengan memasang komponen pencahayaan, yaitu LED, di bagian dalam patung kepala harimau (badan utama lampu). Tahap terakhir yaitu proses perakitan yang mencakup pemasangan akrilik bening pada bagian depan lampu serta pemasangan duplek pada bagian belakang lampu. Akrilik bening digunakan untuk menutup bagian bukaan lampu dan melindungi komponen LED serta miniatur yang ada di dalamnya. Sedangkan duplek digunakan sebagai bagian wajah harimau sekaligus sebagai penutup bagian belakang lampu.





Gambar 11. Proses cetak dan pengeringan
Figure 11. Molding and drying process

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025



Gambar 12. Produk Akhir
Figure 12. Final Product

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025

Pengembangan selanjutnya, dapat diterapkan teknologi sensor dalam otomasi untuk mendeteksi sentuhan atau gerakan yang dihubungkan dengan *power on / off* sehingga sejalan dengan prinsip industri 4.0. Sistem sensor dapat bekerja dengan baik dan akurat dalam mendeteksi gerakan dengan jarak maksimal tangan pengguna berada di radius 5 cm (Arini et al., 2025).

KESIMPULAN

Perancangan *Table Lamp* Bentuk Kepala Harimau dari Cerita Folklor "Si Loreng Dari Desa Panyalahan" menggunakan teknik cetak tuang dengan material *White Cement* ini telah berhasil mewujudkan produk yang mengintegrasikan aspek fungsional dengan nilai kultural yang mendalam. Produk yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai *table lamp* yang memberikan pencahayaan penunjang aktivitas, tetapi juga berperan sebagai objek dekoratif yang sarat makna. Nilai-nilai kesetiaan, perlindungan, dan pengorbanan dari folklor "Si Loreng" diinterpretasikan secara simbolis melalui bentuk kepala harimau yang merepresentasikan "penjaga ruangan" dari kegelapan. Secara teknis, realisasi bentuk ini dicapai secara efektif menggunakan teknik cetak tuang (*slip casting*) dengan material utama semen putih (*white cement*). Pemilihan *white cement* didasarkan pada karakteristiknya yang mampu memberikan kekuatan struktural, konsistensi bentuk yang baik, dan tampilan warna cerah netral yang elegan untuk kebutuhan dekoratif. Proses produksi yang meliputi *casting white cement* dengan penulangan kawat, pembentukan detail *clay*, perakitan LED, dan *finishing* dengan akrilik bening, menghasilkan produk akhir dengan dimensi diameter 25 cm dan tinggi 28 cm. Dengan demikian, perancangan ini berhasil menghasilkan produk yang kuat, fungsional, estetik, dan menjadi media pelestarian nilai budaya.

Untuk mendapatkan hasil yang lebih baik disarankan untuk melakukan pengujian teknis lebih mendalam mengenai kekuatan struktur, ketahanan material *white cement* dan kualitas pencahayaan yang dihasilkan supaya tercipta kenyamanan visual bagi pengguna. Dari segi ergonomi dan keamanan juga perlu dipertimbangkan dengan kemungkinan

eksplorasi alternatif material yang ramah lingkungan guna meningkatkan fungsi, estetika dan potensi pengembangan produk tanpa menghilangkan nilai budaya yang diangkat.

Rencana penelitian selanjutnya dapat diarahkan pada kajian respon dan persepsi pengguna terhadap produk *table lamp* berbasis folklor dengan optimalisasi teknik cetak tuang untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas produksi. Penelitian juga dapat diperluas pada pengembangan desain berbasis cerita rakyat lain sebagai sumber penciptaan serta pengembangan produk interior sejenis sehingga perancangan tidak hanya berfungsi sebagai produk pencahayaan tetapi juga sebagai media pelestarian budaya lokal dalam konteks desain kontemporer.

DAFTAR PUSTAKA

- Arini, N. I., Kusuma, A. W., Ulhaq, D. D., Karima, D., & Amzetha, D. (2025). Pemanfaatan Limbah Kayu Menjadi Smart Marker Box Berbasis IOT. *JURNAL INDUSTRI FURNITUR & PENGOLAHAN KAYU*, 3(1), 48–55.
- Hidayati, P. R., & Hidayatno, N. W. (2023). Semen Putih Sebagai Material Dalam Pembelajaran Seni Patung. *Jurnal Seni Rupa*, 11(4), 67–79. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va>
- Hukubun, L. D. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Suku Malind. *INVENSI*, 4(2), 155–166.
- Prasetyadi, W. P. (2018). *Pengaruh Penambahan Pozzolan Pada Ordinary Portland Cement Terhadap Kualitas Pozzolan Portland Cement*. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Putri, I. K. S. A., Berata, I. M., & Sunarini, N. M. R. (2025). Eksplorasi Bentuk dan Teknik Penciptaan Keramik Melalui Metode Cetak. *HASTAGINA: Jurnal Kriya Dan Industri Kreatif*, 5(2), 180–191.
- Saufika, F., & Tristiyono, B. (2020). Eksperimen dan Eksplorasi Material Pelepeh Pisang untuk Produk Lampu Meja dan Vas Bunga. *JURNAL SAINS DAN SENI ITS*, 9(2), 117–122.
- Sidiq, F. M., Winarno, A., Sarasati, C., & Afifah, S. N. (2025). Perancangan Table Lamp Dengan Gaya Bohemian Menggunakan Teknik Jahit Manik-Manik. *JURNAL INDUSTRI FURNITUR & PENGOLAHAN KAYU*, 3(1), 66–73.
- Sundari, F., Sinaga, E., & Ritonga, N. (2017). Penerapan Program FOS (Folktales Speaking) sebagai Pembentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 9(1), 102–111. <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jupiis>
- Syalsabila, T. N., Supriadi, O. A., & Resmadi, I. (2023). Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Danau Kembar Untuk Remaja Di Solok. *E-Proceeding of Art & Design*, 10(6), 8646.
- Widya, M. (2021). *Desa Panyalahan : Legenda Si Loreng*. Perpustakaan Digital Budaya Indonesia. <https://budaya-indonesia.org/desa-panyalahan-legenda-si-loreng>
- Widyawati, Y., Agusta, H., Priambodo, A., & Naidir, F. (2022). Effect of Ratio Composition of White Cement and Portland Cement on the Degree of Whiteness and Metal Content. *Seminar Nasional TREN D (Technology of Renewable Energy and Development)*, 81–94.