TUGAS AKHIR - DP 184838

DESAIN PEMANFAATAN KOMBINASI *MATERIAL CONCRETE* DAN KULIT KERANG SEBAGAI PRODUK *HOME DECOR* STUDI KASUS *CAFE* KAPAL JODOH

AISYAH AFKARINA
NRP 08311440000071

Dosen Pembimbing :
Bambang Tristiyono, S.T., Msi
Ari Dwi Krisbianto, S.T., M.Ds

Program Studi Desain Produk
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2019

(Halaman sengaja dikosongkan)

TUGAS AKHIR – DP184838

PEMANFAATAN *MATERIAL CONCRETE* DAN KULIT KERANG SEBAGAI PRODUK *HOME DÉCOR* STUDI KASUS *CAFÉ* KAPAL JODOH

AISYAH AFKARINA
08311440000071

Dosen Pembimbing
Bambang Tristiyono, ST., Msi.
NIP. 197007031997021001
Ari Dwi Krisbianto, S.T., M.Ds.
NIP. 1983201711040

Departemen Desain Produk
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2019

(Halaman sengaja dikosongkan)

FINAL PROJECT – DP184838

DESIGN OF THE USE OF CONCRETE MATERIALS AND SEASHELLS AS A HOME DECOR PRODUCT FOR CASE STUDY CAFÉ KAPAL JODOH

AISYAH AFKARINA
08311440000071

Conselor Lecture:
Bambang Tristiyono, ST., Msi.
NIP. 197007031997021001
Ari Dwi Krisbianto, S.T., M.Ds.
NIP. 1983201711040

Departement product design
Faculty of Architecture, Design and Planning
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2019

(Halaman sengaja dikosongkan)

LEMBAR PENGESAHAN

DESAIN PEMANFAATAN KOMBINASI *MATERIAL CONCRETE* DAN KULIT KERANG SEBAGAI PRODUK *HOME DECOR* STUDI KASUS *CAFÉ* KAPAL JODOH

TUGAS AKHIR (DP 184838)

Disusun untuk Memenuhi Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds)

pada

Program Studi S-1 Desain Produk

Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

Aisyah Afkarina

NRP. 08311440000071

Surabaya, 04 Oktober 2019

Periode Wisuda 120 (September 2019)

Mengetahui,	Disetujui,
Kepala Departemen Desain Produk	**Dosen Pembimbing**
Ellya Zulaikha, S.T., M.Sn., Ph.D.	**Bambang Tristiyono, ST, Msi**
NIP. 19751014 200312 2001	**NIP. 19700703 199702 1001**

(Halaman sengaja dikosongkan)

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya mahasiswi Departemen Desain Produk, Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, dengan identitas:

Nama : Aisyah Afkarina
NRP : 08311440000071

Dengan ini menyatakan bahwa laporan tugas akhir yang saya buat dengan judul **"DESAIN PEMANFAATAN KOMBINASI *MATERIAL CONCRETE* DENGAN KULIT KERANG SEBAGAI PRODUK *HOME DECOR* STUDI KASUS *CAFÉ* KAPAL JODOH"** adalah:

1. Orisinil dan bukan merupakan duplikasi karya tulis maupun karya gambar atau sketsa yang sudah dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan atau tugas-tugas kuliah lain baik di lingkungan ITS, universitas lain ataupun lembaga-lembaga lain, kecuali pada bagian Sumber informasi yang dicantumkan sebagai kutipan atau referensi atau acuan dengan cara yang semestinya.
2. Laporan yang berisi karya tulis dan karya gambar atau sketsa yang dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan data hasil pelaksanaan riset.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi persyaratan yang telah saya nyatakan di atas, maka saya bersedia apabila laporan tugas akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 4 Oktober 2019
Yang membuat pernyataan

Aisyah Afkarina

(Halaman sengaja dikosongkan)

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan buku tugas akhir dengan judul "**Desain Pemanfaatn Kombinasi *Material Concrete* Dan Kulit Kerang Sebagai Produk *Home décor* Studi Kasus *Café* Kapal Jodoh"** sebagai salah satu persyaratan kululusan Dapertemen Desain Produk, Institute Teknologi Sepuluh Nopember Surabya.

Penyusunan dan penulisan tugas akhir ini tidak terlepas dari hambatan dan kesulitan, namun berkat bantuan bimbingan, nasehat, saran, dukungan, serta kerjasama dari berbagai pihak, khususnya keluarga, dosen pembimbing, serta teman-teman sekalian, segala hambatan tersebut akhirnya dapat diatasi dengan baik.

Penulis berharap agar tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan dapat memberikan informasi bagi para peneliti dan juga mahasiswa ke depannya. Akhir kata, penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna, baik karena keterbatasan ilmu yang dimiliki maupun kemampuan penulis. Oleh karena itu penulis menerima segala kritik dan saran yang berguna untuk perbaikan ke depan.

Surabaya, 4 Oktober 2019

Penulis

(Halaman sengaja dikosongkan)

UCAPAN TERIMA KASIH

Laporan tugas akhir ini dapat tersusun tidak terlepas dari beberapa pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan dan motivasi kepada penulis. Oleh karena itu penulis ucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan segala rahmat dan karunia dalam memberikan kesehatan, kemudahan dan kelancaran selama mengerjakan Tugas Akhir.
2. Kepada Ibuk dan Umi yang selalu memberikan do'a, bantuan dan kepercayaannya kepada penulis, sehingga dapat memotivasi penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
3. Ibu Ellya Zulaikha, ST, MS.n, PhD selaku Ketua jurusan desain produk industri dan Bapak Primaditya S. Sn, MD. S selaku dosen koordinator tugas akhir.
4. Bapak Bambang Tristiyono, ST., Msi. selaku dosen pembimbing tugas akhir telah memberikan masukan dan motivasi dalam proses menuntaskan tugas akhir ini.
5. Bapak Ari Dwi Krisbianto, ST., M.Ds. selaku dosen pembimbing ke dua tugas akhir telah memberikan masukan dan motivasi dalam proses menuntaskan tugas akhir ini.
6. Bapak sabyan, Cak Bas dan selaku pengrajin bambu yang sudah banyak membantu dalam proses pengambilan data.
7. Semua dosen dan karyawan yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis selama menempuh perkuliahan di DESPRO ITS.
8. Eva Chrisdiana S yang selalu menemani saat mengumpullkan kerang di pantai Kenjeran.
9. Kepada teman-teman satu anak bimbingan Adit, Ica dan Rifa, yang telah saling mendukung.
10. Teman-teman despro angkatan 2014 yang telah memberi dukungan berupa kritikan dan masukan bagi penulis dalam memecahkan masalah-masalah yang dialami penulis selama mengikuti kuliah tugas akhir.
11. Serta kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu karena telah membantu penulis selama proses penyelesaian tugas akhir.

(Halaman sengaja dikosongkan)

DESAIN PEMANFAATAN KOMBINASI *MATERIAL CONCRETE* DAN KULIT KERANG SEBAGAI PRODUK *HOME DÉCOR* STUDI KASUS *CAFÉ* KAPAL JODOH

Nama : Aisyah Afkarina

NRP : 08311440000071

Departemen : Desain Produk Industri

Fakultas : Fakultas Arsitektur, Desain and perencanaan

Dosen pembimbing : Bambang Tristiyono, ST., Msi.

ABSTRAK

Indonesia merupakan Negara kepulauan dengan berjuta potensi. Dengan luas wilayah perairan mencapai 5,8 juta km dan garis pantai mencapai 81.000 km. Indonesia memiliki potensi besar dalam hal pengelolaan kekayaan laut salah satunya adalah kerang. Terlebih industri produk *home décor* mulai meningkat dan Indonesia menjadi salah satu penyuplai dengan peringkat 27 untuk produk dekorasi ke jerman. Berdasarkan latar belakang dan fenomena di atas, penelitian ini membahas tentang produk *home décor* dari *material* kerang dengan kombinasi *Concrete material*. Penulis memulai penelitian dengan wawancara mendalam dan survei kepada pengrajin kerang yang mempunyai pengalaman lebih dari 10 tahun di daerah bantul Yogyakarta , jawa tengah dan masyarakat Kenjeran untuk mengetahui karakteristik jenis kerang, teknik pengolahan, *treatment* dan *finishing*. Penelitian merupakan salah satu pelestarian bisnis lokal di Indonesia, tetapi juga memberikan beberapa solusi alternatif untuk mengoptimalkan nilai fungsional, nilai estetika dan ekonomi dari cangkang kerang. Studi perlakuan *material* dilakukan dengan eksperimen yaitu eksplorasi ragam pola, eksplorasi teknik cetak cor menggunanakan berbagai macam cetakan dan eksplorasi pewarnaan untuk kulit kerang dan *Concrete material*. Hasil akhir dari eksplorasi ini diharapkan dapat diterapkan pada desain produk *home decor* karena terbuat dari *material* yang unik, sangat berpotensi dikembangkan jadi bisnis yang menguntungkan dan bisa diterapkan untuk kasus sejenis yang lain yaitu : hotel, kantor, rumah makan, dsb.

Kata Kunci— Eksplorasi Limbah Cangkang Kerang, *Craft*, *Home decor*

(Halaman sengaja dikosongkan)

DESIGN OF THE USE OF CONCRETE MATERIALS AND SEASHELLS AS A HOME DECOR PRODUCT FOR CASE STUDY CAFÉ KAPAL JODOH

Name : Aisyah Afkarina

NRP : 08311440000071

Departement : Desain Produk Industri

Fakulty : Architecture, Design and Planning

Counselor lecture : Bambang Tristiyono, ST., Msi

ABSTRACT

Indonesia is an archipelago with millions of potential. With an area of waters reaching 5.8 million km and coastline reaching 81,000 km. Indonesia has great potential in terms of marine wealth management, one of which is shellfish. Moreover, the home décor product industry began to increase and Indonesia became one of the suppliers with a rating of 27 for decoration products to Germany. Based on the background and phenomenon above, this study discusses home décor products from shell material with a combination of Concrete material. The author begins the research with in-depth interviews and surveys to shell craftsmen who have more than 10 years experience in the Bantul area of Yogyakarta, Central Java and the Kenjeran community to determine the characteristics of shellfish types, processing techniques, treatment and finishing.

Research is one of the preservation of local businesses in Indonesia, but also provides several alternatif solutions to optimize the functional, aesthetic and economic value of shells. Material treatment studies were carried out with experiments namely exploration of various patterns, exploration of cast molding techniques using various kinds of molds and exploration of coloring for seashells and Concrete materials. The end result of this exploration is expected to be applied to the design of home decor products because it is made from unique materials, has the potential to be developed into a profitable business and can be applied to other similar cases, namely: hotels, offices, restaurants, etc.

Keywords - Shellfish Waste, Product Design, Nautical, Home Décor

(Halaman sengaja dikosongkan)

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT iii
KATA PENGANTAR v
UCAPAN TERIMA KASIH vii
ABSTRAK ix
ABSTRACT xi
DAFTAR ISI xiii
DAFTAR GAMBAR xvi
DAFTAR TABEL xix
BAB 1 1
PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Rumusan Permasalahan 3
1.3. Batasan Masalah 4
1.4. Tujuan Perancanaan 4
1.5. Manfaat Perancangan 5
BAB 2 7
TINJAUAN PUSTAKA 7
2.1. Tinjauan Teori 7
2.1.1. Penumpukan Limbah Kulit Kerang 7
2.1.2. Karakteristik dan Kandungan Yang Terdapat Dalam Kulit Kerang 8
2.1.3. Dampak Dari Limbah Kulit Kerang 11
2.1.4. Konsep *Coastal* Dalam Produk *Home Décor* 12
2.1.5. Konsep Ampyang Dalam Produk *Home Décor* 14
2.1.6. Konsep *Terrazzo* Dalam Produk *Home Décor* 17
2.2. Tinjauan Produk Terdahulu 19
2.2.1. Produk Yang Terbuat Limbah Kulit Kerang 19
2.2.2. Produk Kerang Wijaya Bantul, Yogyakarta 21
2.3. Tinjauan Produk Acuan 27
2.4. Tinjauan Lapangan 30

2.5. Tinjaua Produk Yang Relevan 33
2.6. Tinjauan Teknologi Pada Produk 38
2.6.1. Tipe Joint *Café* 38
2.6.2 Teknik Cor Pada Beton 39
BAB 3 41
METODE PENELITIAN 41
3.1. Definisi Judul 41
3.2. Subjek Dan Objek Penelitian 42
3.3 Alur Pikir 42
3.4. Kerangka Analisis 44
3.5. Teknik Pengumpulan Data 46
BAB 4 49
STUDI DAN ANALISIS 49
4.1 MSCA 49
4.2. *Positioning* Produk 50
4.3. Kebutuhan Desain 51
4.3.1 Studi Dan Analisis Kondisi *Café* Kapal Jodoh 51
4.3.2 Studi Dan Analisis pengolahan Kulit Kerang 54
4.3.4. Studi *User* 59
4.3.5. *Brainstorming* Masalah Dan Kebutuhan *(Mindmapping)* 60
4.3.6. *Brainstorming* Spesifik Kebutuhan Dan Masalah 61
4.3.7. *Image Board Inspire* 61
4.3.8. *Imageboard* Persona 62
4.3.9. *Image board Café*, Hotel dan *Restaurant* 62
4.3.10. *Objective Tree Design Concept* 63
4.3.11. *Square Idea Board* 64
4.4. Analisi Dan Studi *Material* Cangkang Kerang 65
4.4.1. Analisis Perbandingan Karakteristik kepingan cangkang kerang dengan kepingan kompititor 65
4.4.2. Analisis Luaran Produk 65
4.4.3. Studi Dan Analisis *Material* Kepingan Cangkang Kerang 66
4.5. Proses Eksplorasi *Material* Kulit Kerang Dan *Concrete* 67

4.5.1. Eksperimen Perendaman beberapa kerang Kedalam larutan Hcl. 67
4.5.2 Eksperimen Sistem Cor Dengan Menggunakan Beberapa Cetakan ... 69
4.5.3. Eksperimen ketebalan pada *material Concrete* 73
4.5.4. Eksperimen *Pattern* Susun Dan Abstrak 74
4.5.5. Eksperimen Pewarnaan Pada Kulit Kerang 78
4.5.6. Eksperimen Warna Pada *Concrete Material.* 79
4.5.7. Eksperimen Pemutih Pada Kulit Kerang 82
4.5.8. Eksperimen perekat *material Concrete* dan kayu 83
4.5.9. Eksperimen *finishing* pada *material Concrete* dan kulit kerang 84
4.6. Perencanaan Bisnis Produk *Home Décor* 85
4.7. Analisis Bisnis 87
4.7.1. BMC 87
4.7.2. Perhitungan Harga Jual 88
4.7.3. Konsep *Branding* 92
Bab 5 95
IMPLEMENTASI DESAIN 95
5.1 Konsep Perancangan 95
5.2. Eksplorasi Sketsa Desain 97
5.3. Alternatif Desain 99
5.4. Pengembangan Desain 117
5.5. Proses Produksi Desain Final 120
5.6. Final *Design* 126
5.7. Gambar Teknik 131
5.8. Desain Suasana *Café* Kapal Jodoh 132
BAB 6 137
PENUTUP 137
6.1 Kesimpulan 137
6.2 Saran 140
DAFTAR PUSTAKA 141
LAMPIRAN 145
BIODATA PENULIS 167

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Hasil Eksperimen Limbah Kulit Kerang Dengan *Material Concrete.*. 3
Gambar 2. *Produk* Home Décor *Cs Produk.*..... 3
Gambar 3. Limbah Kulit Kerang Yang Menggunung Dekat Dengan Kantor Kelurahan Kedung Cowek. 7
Gambar 4. Limbah Kulit Kerang Di Pantai Bulak Kecamatan Kenjeran Surabaya. 8
Gambar 5. Kerang Darah. 8
Gambar 6. Kerang Hijau 9
Gambar 7. Kerang Simping..... 10
Gambar 8. Suasana Interior Dengan Konsep Coastal Dari Segi Warna. 12
Gambar 9. Suasana Interior Dengan Konsep Coastal Dari Segi *Signage* Kayu Dan Aksesoris 13
Gambar 10. Suasana Interior Dengan Konsep Coastal Dengan Warna Laut..... 13
Gambar 11. Suasana Interior Dengan Konsep Coastal Menggunakan Motif Garis-Garis 14
Gambar 12. Kacang Ampyang..... 14
Gambar 13. Hiasan Taman Dengan Menggunakan Batu Koral..... 15
Gambar 14. Taman Menggunakan Baru Koral 16
Gambar 15. Batu Koral Yang Di Pasang Di Pagar Dinding 16
Gambar 16. Produk Home Décor Dengan Konsep *Terrazzo* Pattern..... 18
Gambar 17. Paving *Taman Terbuata Dari Limbah Kerang.* 19
Gambar 18. Produk Toys Dari Limbah Kulit Kerang..... 19
Gambar 19. Produk *Jewelry* Yang Terbuat Dari Limbah Kulit Kerang 20
Gambar 20. Produk *Jewelry* Yang Terbuat Dari Limbah Kulit Kerang 20
Gambar 21. Beberapa Jenis Kerang Yang Digunakan Ukm Kerang Wijaya Di Daerah Bantul Yogyakarta..... 21
Gambar 22. Tempat *Workshop* Kerang Wijaya 21
Gambar 23. Tempat *Finishing* 22
Gambar 24. Proses Pembuatan Produk Dari Kerang Simping..... 22
Gambar 25. Alat Pemotongan Dan *Finishing* Untuk Kerang Bercangkang Padat. 23
Gambar 26. Proses Pemotongan Kerang Mutiara Dengan Gerinda Dan Amplas Untuk Menghaluskan Bagian Samping Kerang..... 23
Gambar 27. Proses Pembuatan Produk Piring Dengan Kerang Simping. 23
Gambar 28. Proses Penempelan Kerang Pada Keramik Yang Sudah Di Ukir 24
Gambar 29. Produk Pelapis *Signage*..... 24
Gambar 30. Produk *Appliance* 25
Gambar 31. Produk Pensil *Case And Card Case*..... 25
Gambar 32. Produk Lampu Dari Kulit Kerang Mata Tujuh 25
Gambar 33.Produk *Coaster*..... 26

Gambar 34. Produk Estetik..... 26
Gambar 35. *Café* Menggunakan Konsep *Terrazzo* 27
Gambar 36. Produk Appliance Dengan Konsep *Terrazzo* 28
Gambar 37. *Box Tissue* Dengan *Material Concret* 29
Gambar 38. Cermin Dengan *Frame* Kulit Kerang Dan Produk Font Yang Terbuat Dari Limbah Kerang Dengan Kombinasi *Material Concrete* 29
Gambar 39. Produk *Tile* Yang Terbuat Dari *Material* Clay..... 29
Gambar 40. *Café Kapal Jodoh.* 30
Gambar 41. Detail Aksesoris *Cashier Café* Kapal Jodoh 31
Gambar 42. *Font Café* Kapal Jodoh. 31
Gambar 43. Furnitur Sintetis *Café* Kapal Jodoh 31
Gambar 44. Furnitur Kayu *Café* Kapal Jodoh 31
Gambar 45. Kemudi Dan Pagar *Café* Kapal Jodoh..... 32
Gambar 46. Jam Dan Layar *Café* Kapal Jodoh. 32
Gambar 47. Suasana Lantai 1..... 32
Gambar 48. Posisi Tempat Cuci Tangan..... 32
Gambar 49. Suasana Pengunjung Saat Berfoto Di Lantai 2..... 33
Gambar 50. Menu Makanan Yang Disediakan Di *Café* Kapal Jodoh..... 33
Gambar 51. Produk Estetik..... 36
Gambar 52. Tatakan Makanan 36
Gambar 53. Produk Lampu 37
Gambar 54. Produk Estetik..... 37
Gambar 55. *Joint Café* L. 38
Gambar 56. Tipe *Joint* Untuk *Café* 38
Gambar 57. Adonan Beton. 39
Gambar 58. *Skema Metodelogi Pemikiran*..... 43
Gambar 59. Kerangka Analisis..... 46
Gambar 60. *Positioning Product*..... 50
Gambar 61. Studi Aktifitas Pengunjung *Café* 51
Gambar 62. Suasana Pantai Jodoh Saat Menjelang Senja..... 53
Gambar 63. Suasana *Café* Kapal Jodoh Saat Di Gunakan Untuk Foto Pra Wedding. 53
Gambar 64. Menu Makanan *Café* Kapal Jodoh 54
Gambar 65. Proses Penggilingan Kulit Kerang Darah Dan Hijau. 54
Gambar 66. Jenis Kepingan Kerang Yang Sudah Dihancurkan..... 55
Gambar 67. Paving Yang Dihasilkan Dari Limbah Kulit Kerang..... 55
Gambar 68. Bapak Larno Pengrajin Kulit Kerang Di Bantul Yogyakarta. 56
Gambar 69. Mas Agus Pemilik Kerang Wijaya. 57
Gambar 70. Mangkok Dari Kulit Kerang Dengan Kombinasi Bambu. 57
Gambar 71. Penulis Mencoba Membuat Piring Dari Kulit Kerang Simping..... 58
Gambar 72. Brainstorming *Masalah Dan Kebutuhan*..... 60
Gambar 73. *Brainstorming* Spesifik Masalah Dan Kebutuhan. 61
Gambar 74. *Imageboard Style Interior*. 61

Gambar 75. *Image Board Persona*..... 62
Gambar 76. *Image Board* Suasana *Café*, Hotel Dan *Restaurant Moadboard Interior Style)* 62
Gambar 77. *Square Ide Board.* 64
Gambar 78. Pewarnaan Kulit Kerang Menggunakan Pewarana Wantex. 78
Gambar 79. Pewarnaan Kepingan Kerang Menggunakan Cat Air. 78
Gambar 80. Pewaranaan Kepingan Kerang Menggunakan Pewarna Alami..... 79
Gambar 81. Pewarnaan *Material Concrete* Saat Masih Basah. 79
Gambar 82. *Material Concrete* Saat Sudah Kering 79
Gambar 83. Warna Degrasi Tosca Pada Material *Concrete.* 80
Gambar 84. Warna Degrasi Merah Bata Pada *Material Concrete*..... 80
Gambar 85. Warana Degrasi Kuning Dan Merah Pada *Material Concrete.* 80
Gambar 86. Warana Degrasi Hijau Pada *Material Concrete*..... 81
Gambar 87. Warana Degrasi Orange Dan Merah Pada *Material Concrete.*..... 81
Gambar 88. Eksperimen Pewarna Putih Menggunakan Pemutih Pakaian..... 82
Gambar 89. Eksperimen Perekat Antara Semen Dengan Kayu. 83
Gambar 90. Logo Produk. 92
Gambar 91. *Brainstorming* Nomer Meja. 98
Gambar 92. *Brainstorming Box Tissue* Dan Cermin. 98
Gambar 93. 3 Alternatif Box Tissue. 99
Gambar 94. 3 Alternatif Nomer Meja. 101
Gambar 95. 3 Altenatif Vas Bunga. 103
Gambar 96. 1 Set Home Décor *Café* Kapal Jodoh..... 106
Gambar 97. Ukuran Font Kapal Jodoh 107
Gambar 98. Penerapan Modul Pada Setiap Font. 107
Gambar 99. Brainstorming Bentuk Meja Kapal Jodoh..... 111
Gambar 100. Alternatif *Signage* Meja Makan. 112
Gambar 101. Detail Space Untuk Peletakan Modul Pada *Café*..... 113
Gambar 102. 1 Set Meja Makan 114
Gambar 103. Modul Pattern. 114
Gambar 104. Penggabungan Modul Pttern *Café.* 114
Gambar 105. 3d Model 1 Set Meja Makan. 115
Gambar 106. 3d Render Model Box Tisu. 116
Gambar 107. 3d Model Cermin. 116
Gambar 108. 3d Render Model Cermin. 117
Gambar 109. Assembly *Café.* 118
Gambar 110. Produk *Café* Pada Kapal Jodoh. 118
Gambar 111. Produk Nomer Meja. 119
Gambar 112. *Figura* Untuk Dekorasi Kapal Jodoh Pada *Front Desk.* 119
Gambar 113. *Signage* Kapal Jodoh. 120
Gambar 114. 3d Render Produk Cermin. 120
Gambar 115. Cetakan Negative. 120
Gambar 116. Proses Mencetak *Café.* 121

Gambar 117. Proses *Prototype* Figura Dan Nomer Meja..... 122
Gambar 118. Proses Mencetak Cermin. 123
Gambar 119. *Box Tissue Dari Frame* Kayu. 124
Gambar 120. Proses Cetak *Concrete.* 124
Gambar 121. *Frame* Cermin Kayu. 125
Gambar 122. *Material Concrete* Semen..... 125
Gambar 123. Detail Produk *Café.* 127
Gambar 124. *Prototype* Cs Produk. 127
Gambar 125. *Prototype* No. Meja. 128
Gambar 126. *Prototoype Figura.* 128
Gambar 127. *Prototype* Cermin. 128
Gambar 128. Detail *Prototype* Cermin. 129
Gambar 129. *Prototype* Tatakan Lilin Atau Vas Bunga. 129
Gambar 130.Detail *Prototype* Tatakan Lilin Atau Vas Bunga. 129
Gambar 131. *Prototype* Box Tissue 130
Gambar 132. Detail *Prototyping* Cermin. 130
Gambar 133. *Prototyping* Cermin. 131
Gambar 134. Suasana Posisi Keseluran *Café* Kapal Jodoh. 132
Gambar 135. Suasana *Café* Tampak Depan Posisi Front Desk. 132
Gambar 136. Suasana Posisi *Signage Café* Kapal Jodoh. 133
Gambar 137. Suasana Keseluruhan Bagaian Front Desk. 133
Gambar 138 Bagian Depan *Café* Kapal Jodoh 134
Gambar 139. Suasana Tampak Depan Suasana Kapal. 134
Gambar 140. Suasana Posisi Peletakan Cermin Di Lantai 1. 135
Gambar 141. Suasana Peletakan Cermin Terletak Pada Bagan Belakang Kapal Jodoh Lantai 1 135
Gambar 142. Suasana Posisi *Signage* Pada Bagian Lantai 2. 136
Gambar 143. Suasana Lantai Atas Saat Banyak Pengunjung. 136

DAFTAR TABEL

tabel 1 Produk Dari Roseenwood Studio..... 34
Tabel 2 Motif *Terrazzo* Pada Produk *Concrete*..... 35
Tabel 3 Msca 49
Tabel 4 Analisis Kepingan Cangkang Kerang Dengan Kepingan Kompetitor 65
Tabel 5 Analisa Luran Produk Yang Dapat Dihasilkan 66
Tabel 6 Eksperimen Perendaman Beberapa Kerang Ke Dalam Larutan Hcl 67
Tabel 7 Eksperimen Sistem Cor Dengan Menggunakan Beberapa Cetakan 69
Tabel 8 Hasil Eksperimen Sistem Cor Dengan Menggunakan Beberapa Cetakan 71
Tabel 9 Eksperimen Ketebalan Pada Material *Concrete*..... 73

Tabel 10 Eksperimen Pattern Susun Dan Abstrak 75
Tabel 11 Bisnis Model Canvas 87
Tabel 12 Perhitungan Harga Produksi *Café* 88
Tabel 13 Perhitungan Harga Produksi Tulisan Kapal Jodoh 1 :100 89
Tabel 14 Perhitungan Harga Produksi Nomer Meja 1-100 89
Tabel 15 Perhitungan Harga Produksi Cermin 90
Tabel 16 Perhitungan Harga Produksi Box Tissue 90
Tabel 17 Perhitungan Harga Cermin Dengan Kombinasi Kayu 91
Tabel 18 Perhitungan Harga Tatakan 91
Tabel 19 Harga Jual Produk Home Décor 92
Tabel 20 Matriks Pemilihan Alternatif Box Tissue 99
Tabel 21 Matriks Pemilihan Alternatif Desain Nomer Meja 101
Tabel 22 Matriks Pemilihan Alternatif Desain Vas Bunga 103
Tabel 23alternatif 3d Desain Terpilih 105
Tabel 24 Alternatif Pattern Modul 108
Tabel 25 Penggabungan Modul-Modul Membentuk Tulisan Kapal Jodoh 109
Tabel 26 Matriks Pemilihan Alternatif Desain Modul Font 110
Tabel 27 Matrik Pemilihan Alternatif 1 Set Meja Makan 112
Tabel 28 Bahan Pembuatan *Café* 121
Tabel 29 Bahan Material *Concrete* Produk *Signage* Dan Nomer Meja 122
Tabel 30 Bahan *Material Concrete Produk Figura* 122
Tabel 31 Bahan Material *Concrete* Produk Cermin 123
Tabel 32 Bahan Material *Concrete* Produk Tatakan 124
Tabel 33 Bahan Pembuatan Material *Concrete* Produk Box Tissue 125

BAB 1
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia merupakan Negara kepulauan dengan berjuta potensi. Dengan luas wilayah perairan mencapai 5,8 juta km dan garis pantai mencapai 81.000 km. Indonesia memiliki potensi besar dalam hal pengelolaan kekayaan laut salah satunya adalah kerang (Safrin Zuraidah, 2015). Kerang darah (*Anadara granosa)* merupakan jenis kerang yang populer di Indonesia. Kelimpahan kerang darah (*Anadara granosa)* di Indonesia menurut Direktorat Jendral Perikanan Tangkap Indonesia (2012) yaitu 48,994 ton (G. Afranita, 2012). Oleh sebab itu, keberadaan limbah kulit kerang semakin lama semakin banyak dan menganggu. Jika limbah dibuang terus menerus tanpa adanya pengolahan yang tepat dapat menimbulkan gangguan keseimbangan lingkungan.

Kerang merupakan salah satu komoditas tangkapan nelayan di Bulak Kecamatan Kenjeran. selain ikan dan udang, kerang juga sering dijadikan makanan olahan yang lebih bernilai. Jenis-jenis limbah kuling kerang yang terdapat di Kenjeran yaitu kerang darah, kerang hijau, kerang bolang-baling dan kerang simping.

Menurut hasil wawancara dengan bapak sabyan (2018), masyarakat di Kenjeran membuang limbah kulit kerang di tepi pantai sehingga kulit kerang menjadi menggunung dan menyebabkan pantai terlihat kotor. Kerang juga dapat melukai kaki nelayan apabila sedang berjalan di tepi pantai. Masyarakat Kenjeran mendapatkan bantuan pendidikan membuat *paving* taman yang diselenggarakan oleh pemerintah Surabaya dan di berikan alat penghancur kerang. Proses pembuatan *paving* taman yaitu dengan cara limbah kerang sebelumnya dibersihkan terlebih dahulu, kemudian dikeringkan. Limbah kerang kemudian dihancurkan menggunakan mesin sampai menjadi bubuk yang cukup halus. Untuk menghasilkan bubuk yang lebih halus perlu adanya proses penyaringan. Bubuk yang sudah halus kemudian dicampur dengan adonan semen, pasir, lem dan air. Kemudian adonan dituangkan pada cetakan khusus dan ditekan menggunakan

mesin khusus. Proses pengeringan berlangsung selama 1 hari. *Paving* taman dapat dilepaskan dari cetakan. Bubuk kerang berfungsi sebagai bahan penguat karena memiliki nilai kalsium yang cukup tinggi.

Penambahan abu cangkang terhadap kuat tekan beton", menyatakan bahwa dengan presentase abu cangkang kerang 5 %, 10 %, dan 15 % Abu cangkang kerang kemungkinan dapat menjadi bahan tambah untuk mempercepat ikatan umur awal beton (*acceleratingadmixture*). (Suprianti, 2011)

Limbah kulit kerang biasanya juga di manfaatkan sebagai produk pakan ternak, kosmetik, pelapis mebel dan bahan campuran bangunan. Tingginya permintaan kerajinan kulit kerang merupakan potensi bisnis yang menguntungkan sehingga kreatifitas sangat berpengaruh untuk meningkatkan nilai dari produk kulit kerang. Bentuk dan desain suatu produk adalah salah satu parameter bagi keberhasilan pasar. Di sisi lain, beberapa penelitian menunjukkan hubungan yang signifikan antara hasil riset perilaku konsumen, seperti sikap, keputusan pembelian dan *word of mouth* terhadap desain sebuah produk (Tristiyono, 2019). Oleh karena itu, sebuah konsep pemanfaatan limbah kulit kerang dengan kombinasi *material Concrete* menjadi produk *home decore* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan *value* dari *material* ini. Penambahan nilai fungsi dan estetika yang berhubungan dengan tren interior dilakukan agar nilai jual dari limbah kulit kerang meningkat melalui produk *home decor* dan berfungsi untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat di pantai Bulak Kecamatan Kenjeran Jawa Timur.

1.2. Rumusan Permasalahan

1. **Explorasi *material* limbah kerang sebagai *material* baru menjadi produk *home décor.***

Gambar 1. Hasil Eksperimen Limbah Kulit Kerang Dengan *Material Concrete.*
(Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Limbah kulit kerang biasanya dibuang pada tepi pantai sehingga menyebabkan tepi pantai menjadi kotor. Jenis kulit kerang yang berada di pantai Bulak Kenjeran (kulit kerang Darah, kerang Bolang-baling dan kerang Hijau) memiliki cangkang yang cukup keras sehingga pemanfaatan limbah kulit kerang hanya sebagai dekorasi tempelan, seperti hiasan figura. Sehingga perlu adanya pengembangan *Treatment* serta mengkombinasikan *material* lain yang dapat meningkatkan kualitas produk. Dibutuhkan inovasi produk untuk meningkatkan nilai *material* kulit kerang sehingga produk *home décor* dari kulit kerang dapat bersaing dengan kompetitor di dalam maupun di luar negeri.

2. **Pemanfaatan kulit kerang menjadi produk *home décor* dilakukan karena Tren produk *home décor* memiliki peluang bisnis yang besar.**

Gambar 2. *Produk* Home Décor *Cs* Produk. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Data menunjukkan, secara global peluang bisnis dekorasi ruang mencapai angka Rp 8,1 triliun. Menariknya, setiap tahun bisnis dekorasi bahkan menanjak sekitar 24%. Bukan tanpa alasan, dekorasi memang menjadi salah satu hal yang penting dalam properti. Memengaruhi *mood* untuk di rumah maupun kantor misalnya, atau menarik perhatian pelanggan di bisnis kafe dan restoran. Bahkan menurut Gita Safitri, seorang Kontraktor Interior, interior memiliki porsi sekitar 70% hingga 80% dalam upaya menarik perhatian pengunjung. Masyarakat Kenjeran umumnya bekerja sebagai nelayan (Anonim, 2015). Pendapatan masyarakat Kenjeran berasal dari hasil tangkap ikan dan kerang. Masyarakat Kenjeran mendapatkan pembekalan ilmu membuat *paving* taman namun karena minat konsumen yang kecil, hasil penjualan yang didapatkan tidak memuaskan. Dengan adanya data tersebut limbah kulit kerang dengan kombinasi *material Concrete* menjadi produk *home décor* sangat berpotensi menambah kreatifitas pembuatan produk yang estetik maupun fungsional sehingga mendukung peningkatkan pendapatan masyarkat Kenjeran.

1.3. Batasan Masalah

1. *Material* yang digunakan adalah limbah kulit kerang Darah, kerang Hijau, kerang Bolang-baling dan kerang Simping.
2. Produk yang dihasilkan yaitu produk *home decor* (Cermin, *Café*, *figura*, *signage, box tissue*, nomer meja dan *tile*) Ditujukan untuk pasar bisnis : kafe, hotel, *resort* dll
3. Teknik yang digunakan untuk membentuk produk adalah teknik *mold casting* atau cor cetakan *negative.*

1.4. Tujuan Perancanaan

1. Menciptakan sistem desain dan Mengembangkan produk limbah kulit kerang menjadi produk *home decor* yang memiliki tekstur dan tampilan

visual yang menarik dengan *treatment* yang sudah pernah diterapkan pada limbah kulit kerang.

2. Menciptakan konsep bisnis dengan pemanfaatan *material* limbah kulit kerang yang diharapkan dapat mengurangi limbah kulit kerang. Sehingga Memanfatkan limbah kulit kerang dengan kombinasi *material Concrete* dapat dijadikan inovasi produk dalam perkembangan produk *home decor* yang memiliki nilai jual tinggi.

1.5. Manfaat Perancangan

1. Sebagai pembelajaran dan pengetahuan dalam hal pengolahan *material.*
2. Sebagai acuan dalam pengembangan eksplorasi *material* selanjutnya.
3. Sebagai acuan dalam merancang produk *home décor.*
4. Membuka peluang untuk pemberdayaan masyarakat yang berada di daerah pantai Bulak Kecamatan Kenjeran.

(Halaman sengaja dikosongkan)

BAB 2
TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Teori

2.1.1. Penumpukan Limbah Kulit Kerang

Gambar 3. Limbah Kulit Kerang Yang Menggunung Dekat Dengan Kantor Kelurahan Kedung Cowek. (sumber : https://www.pressreader.com/indonesia/jawa-pos/20150307/282621736181456) Di Akses Tahun 2018.

Namun siapa sangka kerang juga menghasilkan limbah, yakni dari kulit kerang yang sudah tidak dipakai. Hasil tangkapan kerang oleh nelayan yang tinggal di dekat kaki jembatan Suramadu, setiap minggunya menyisakan sekitar 4 truk atau 24 ton limbah kulit kerang. Jumlah sebanyak ini tentu akan menjadi masalah baru bila tidak dicarikan solusi. (Wicaksono, 2017)

Masyarakat Kenjeran umumnya berprofesi sebagai nelayan. Tangkapan mereka adalah ikan dan kerang. Mereka mengembangbiakkan kerang di tengah laut. Tangkapan kerang sangat melimpah di pantai Bulak Kenjeran Surabaya. Masyarakat disana memanfaatkan daging kerangnya saja. Setelah daging kerang sudah disisihkan, kulit kerang akan dibuang di tepi pantai. Akhirnya kulit kerang menjadi menumpuk dan menggunung di tepi pantai. Bukannya masyarakat tidak

sadar akan dampak negatif yang terjadi namun tidak terdapat tempat pembuangan khususnya kulit kerang. Masyarakat Kenjeran mendapatkan bantuan dari pemerintah untuk mengembangkan limbah kulit kerang menjadi suatu produk yang mempunyai nilai jual. Kulit kerang mempunyai banyak kandungan kalsium tinggi sehingga bisa digunakan sebagai pakan ternak dan campuran cor bahan bangunan.

Gambar 4. Limbah Kulit Kerang Di Pantai Bulak Kecamatan Kenjeran Surabaya. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

2.1.2. Karakteristik dan Kandungan Yang Terdapat Dalam Kulit Kerang

a. Kerang darah

Gambar 5. Kerang Darah. (Sumber : https://media.neliti.com/media/publications/189778-ID-potensi-abu-cangkang-kerang-darah-anadar.pdf) Di Akses Tahun 2018.

Kerang darah banyak ditemukan pada substrat yang berlumpur. Kerang darah bersifat infauna yaitu hidup dengan cara membenamkan diri di bawah permukaan lumpur, ciri-ciri dari kerang darah adalah mempunyai dua keping cangkang yang tebal, ellips, dan kedua sisi sama, kurang lebih 20 rib. Cangkang berwarna putih ditutupi periostrakum yang berwarna kuning kecoklatan sampai coklat kehitaman. Ukuran kerang dewasa 6-9 cm (Latifah, 2011) (Intan, 2012).

Menurut penelitian yang dilakukan No dkk (2003), menyatakan bahwa senyawa kimia yang terkandung dalam cangkang kerang adalah kitin, kalsium karbonat, kalsium hidrosiapatit dan kalsium posfat. Sebagian besar cangkang kerang mengandung kitin, kitin merupakan suatu polisakarida alami yang memilki banyak kegunaan, seperti bahan pengkelat, pengemulsi dan adsorben. Salah satu senyawa kitin yang banyak diembangkkan adalah kitosan. Kitosan adalah suatu amina polisakarida hasil destilasi kitin. Selain kitin cangkang kerang juga memiliki kalsium karbonat (CaCO3) yang secara fisik mempunyai pori-pori yang memunginkan memiliki kemampuan mengadsorpsi atau menjerap zat-zat lain kedalam pori-pori permukaanya. Sebagaimana penelitian yang telah dilakukan Wiyarsi dan Erfan (2012) menggunakan serbuk kulit kerang sebagai adsorben logam berat. Hasil yang diperoleh menunjukan penyerapan yang relatif tinggi untuk logam berat yang yang diteliti.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Maryam (2006) terhadap serbuk cangkang kerang yang hasilnya cukup baik menjerap logam berat, pada penelitian ini ingin melihat potensi cangkang kerang dalam bentuk lain, yaitu abu cangkang kerang sebagai adsorben alternatif yang ramah lingkungan, karena abu cangkang kerang terdiri atas senyawa yaitu 7,88% SiO2, 1,25% Al2O3, 0,03% Fe2O3, 66,70% CaO, dan 22,28% MgO (Maryam, 2006). (G. Afranita, 2012)

b. Kerang Hijau

Gambar 6. Kerang Hijau. (Sumber : Jurnal Ilmu Desain ISSN 1907-5170) Di Akses Tahun 2018.

Kerang hijau (trterna viridis) merupakan salah satu komoditas dari kelompok kerang (shelffish) yang sudah dikenal masyarakat, di samping kerang

darah (Anadara sp), kijing Taiwan (Anodonta sp), dan kerang bulu. Kerang hijau adalah salah satu hewan laut yang sudah lama dikenal sebagai Sumber protein hewani yang murah, kaya akan asam amino esensial (arginin, leusin, /lsln). Nama-nama lokal kerang hijau di Indonesia antara lain kerang hijau atau kijing (Jakarta), kemudian kapal (Riau) dankedaung (Banten) (Wahyuni, 2007). Kerang hijau termasuk kedalam golongan binatang htnak (molusca) bercangkang hijau yang hidup di laut dan menempel pada benda lain seperti karang, tiang dermaga, dan lain-lain. Kerang ini dapat hidup pada perairan dengan kadar garam 27 -35 0100 pada kedalaman 1-7 meter. Seekor kerang hijau dewasa mampu menghasilkan telur sebanyak 12.000.000 butir yang dilepaskan ke air. Dengan demikian kerang hijau merupakan salah satu jenis kerang yang mudah untuk dibudidayakan, selain itu hasilnya sangat berlimpah. Sehingga apabila digunakan sebagai bahan utama kerajinan, pengrajin dengan mudah dapat mencari bahan baku dan harganya pun murah. Hasil kerang hijau melimpah namun hingga saat ini penggunaan cangkang kerang hijau untuk produk kerajinan tidaklah banyak dilakukan. (Hidayat, 2008)

c. Kerang Simping

Gambar 7. Kerang Simping (Sumber : jurnal Balai Besar Kerajinan dan Batik Yogyakarta) *Di* Akses Tahun 2018.

Kerang Simping (*capiz shell*) atau nama latinnya Amusium pleuronectes merupakan salah satu jenis kerang yang hidup di perairan laut Indonesia. Salah satu daerah penyebarannya adalah di perairan Pekalongan, pantai Utara Jawa. Kerang simping hidup dalam suhu sekitar 27°C. Jenis kerang ini dihasilkan di Propinsi

Jawa Barat (pantai utara dan selatan), Sulawesi Selatan, Sulawesi Tengah, Maluku dan Irian Jaya.

Beberapa simping dihargai karena kerangnya yang warnanya terang. Simping dianggap kerang yang paling aman untuk dimakan mentah. Racun, bakteri, dan virus cenderung terakumulasi dalam proses penyaringan air laut oleh kerang-kerangan, namun pada simping bagian penyaring ini biasanya dibuang. Jenis kerang yang biasa digunakan untuk seni kerajinan adalah kerang simping (Amusium pleuronectes), umumnya dibuat menjadi tirai, kap lampu maupun produk lain yang sangat menarik. (Lies Susilaning, 2011)

2.1.3. Dampak Dari Limbah Kulit Kerang

Menurut hasil wawancara dengan bapak sabyan (2018), limbah kerang yang dihasilkan bermacam-macam jenisnya ada yang merupakan cangkang dari kerang hijau, kerang gong-gong, kerang simping dan lainnya. Limbah - limbah tersebut kebanyakan berasal dari limbah warga sekitar yang bekerja sebagai pengupas kerang terutama kerang hijau serta tempat pelelangan ikan (TPI). Pedagang *seafood* yang berada di tepi pantai ini biasanya membuang limbahnya begitu saja dan masyarakat yang ada di pelelangan ikan pun biasanya membuang limbahnya begitu saja ke laut. Masyarakat beranggapan apabil limbah kerang di buang ke laut maka cangkang kerang-kerang tersebut akan terbawa oleh arus laut. Tapi kita harus ingat kalau laut itu memiliki dua siklus air yaitu siklus air pasang dan siklus air surut. mungkin ketika air laut surut limbah-limbah kerang tadi akan terbawa oleh arus laut, namun ketika air laut itu mengalami siklus air pasang limbah-limbah tadi akan kembali ke pesisir pantai dengan jumlah yang lebih banyak lagi dan yang sudah pasti pantai akan terlihat kotor dengan begitu banyak sampah dan udara pun akan terasa tidak enak untuk dihirup karena bau tidak sedap yang ditimbulkan oleh limbah kerang tersebut. Selain dampak pencemaran lingkungan dan udara, nelayan Kenjeran juga mengeluh sakit pada kakinya karena tekstur kerang yang cukup kasar mutupi himper sebagian pasir yang berada di pantai bulak Kenjeran.

2.1.4. Konsep *Coastal* Dalam Produk *Home Décor*

Gambar 8. Suasana Interior Dengan Konsep *Coastal* Dari Segi Warna. (Sumber : https://fabelio.com/blog/tips-hunian-gaya-nautical/) Di Akses Tahun 2019.

Gaya *coastal* merupakan gaya interior yang menawarkan atmosfer seperti sedang berada di pantai. Kesan yang dihadirkan pada desain ini mampu menciptakan suasana yang menenangkan. Awal terciptanya gaya *coastal* ini terinspirasi dari bangunan interior rumah-rumah yang ada di pesisir pantai.

. Gaya *coastal* memiliki ciri khas yang bisa memberikan suasana seperti sedang berlibur di pantai. Kamu bisa menggunakan aksesoris dengan sentuhan pantai pada ruangan. Selain itu, tambahkan juga bantal dengan sarung yang bermotif jangkar laut. Untuk hiasan di dinding, tempelkan foto yang berisi lukisan dengan suasana pantai. (Fabelio, 2019)

Furnitur yang digunakan pada hunian dengan gaya *coastal* lebih banyak berbahan dasar kayu solid. Agar terlihat benar-benar mencerminkan suasana pantai yang indah, kamu bisa mengecat furnitur kayu dengan warna putih, biru, atau coklat. *Material* kayu alami mampu membawa kehangatan dan ketenangan. Letakkan furnitur dengan jarak yang agak berjauhan agar suasana ruangan terlihat luas.

Gambar 9. Suasana Interior Dengan Konsep *Coastal* Dari Segi *Signage* Kayu Dan Aksesoris. (Sumber : https://fabelio.com/blog/tips-hunian-gaya-nautical/) Di Akses Tahun 2019.

Untuk menciptakan suasana seperti di pantai, gunakan unsur warna laut, seperti putih, *navy*, biru muda, hijau, abu-abu, dan krem. Warna ini berlaku untuk furnitur, keramik, ataupun cat tembok. Penggunaan warna inilah yang juga bisa menimbulkan suasana yang menenangkan.

Gambar 10. Suasana Interior Dengan Konsep *Coastal Dengan Warna Laut.* (Sumber : https://fabelio.com/blog/tips-hunian-gaya-nautical/) Di Akses Tahun 2019.

Menggunakan motif garis-garis. Motif ini bisa kamu munculkan pada karpet, seprei kasur, bantal, hingga kursi. Tentunya, pilihlah motif garis-garis yang masih mengandung unsur warna laut.

Gambar 11. Suasana Interior Dengan Konsep *Coastal* Menggunakan Motif Garis-Garis. (Sumber : https://fabelio.com/blog/tips-hunian-gaya-nautical/) Di Akses Tahun 2019.

Konsep dasar yang dimiliki oleh gaya *coastal* adalah dengan menghadirkan nuansa pantai dan laut. Sehingga suasana yang diciptakan memberimu ketenangan dan kenyamanan. Aksen pantai seperti kerang, karang, dan binatang laut lainnya dapat menjadi pilihan untuk hiasan rumah dengan penempatan yang tepat.

2.1.5. Konsep Ampyang Dalam Produk *Home Décor*

Gambar 12. Kacang Ampyang. (sumber : https://www.goodindonesianfood.com/story/mengenal-ampyang-si-manis-dari-jawa/) Di Akses Tahun 2018.

Asal ampyang sendiri masih simpang-siur. Ada yang mengatakan ampyang berasal dari Salatiga atau Klaten. Ada yang menyebut ampyang kuliner khas Solo. Bahkan, ada pula yang menunjuk Yogyakarta sebagai kota asal makanan ini. Jika dulu hanya dibuat dari campuran gula merah dan kacang tanah, kini jenis ampyang pun makin bervariasi. Mulai dari diberi campuran cokelat cair agar rasanya lebih gurih hingga diberi air jahe agar hasil akhirnya

selain manis juga dapat menghangatkan badan. Selain itu, bahan dasar kacang tanah pun mengalami perubahan dan disesuaikan dengan selera pasar. Beberapa toko oleh-oleh di Yogyakarta menjual ampyang yang terbuat dari kacang mete, tentunya dengan harga yang lebih mahal daripada kacang tanah. Ada pula ampyang kelapa yang mengganti kacang dengan parutan kelapa dan diberi zat pewarna agar menarik dan ampyang wijen yang terbuat dari biji wijen. Kata "ampyang" sendiri berasal dari bahasa Jawa yang digunakan masyarakat untuk menggambarkan buruknya kondisi sebuah jalan. Jalan yang berlubang atau berbatu disebut dengan "jalan ampyang". Dari sinilah kata "ampyang" berasal, karena bentuknya yang bergelombang dan tidak rata. (Wardani, 2012). Konsep apmyang juga di terapkan dalam dekorasi taman dan bangunan. Penggunaan batu yang digunakan biasanya batu koral.

1. BATU KORAL HIAS

Gambar 13. Hiasan Taman Dengan Menggunakan Batu Koral. (Sumber : https://www.batualam.co.id/2016/02/fungsi-dan-kegunaan-batu-koral-sikat.html) Di Akses Tahun 2019.

Batu koral atau batu kerikil adalah jenis batuan bulat tak beraturan yang sering kita lihat dalam kehidupan kita sehari-hari,begitu banyak jenis batu koral sikat tersebut dari mulai yang sering kita lihat di kali,pegunungan bahkan lembah daratan dan batu koral dari lautan. Batu koral sikat banyak sekali manfaat bagi kehidupan manusia baik itu untuk keperluan pembangun berat seperti mengurug jalan,mengurug pondasi bangunan dan juga untuk hiasan di taman bahkan saat ini bisa juga dipasang untuk lantai yang populer sekali disebut koral sikat.

Jenis batu koral sikat sangat bervariasi mulai dari batuan dari kali yang tekstur nya cenderung lebih kasar dan batu koral dari laut atau hasil tambang yang tekstur permukaan nya lebih halus dibandingkan dari batu yang di ambil dari kali atau sungai.Saat ini batuan koral ada 2 macam atau dua jenis batuan yaitu jenis batu koral alami ,yaitu *batu koral* yang asli terbentuk dari alam dengan butiran bulat yang terkadang lonjong tak beraturan dan Batu koral sikat hasil proses penggilingan dari bongkahan batu besar bisa dibilang batu giling contoh nya seperti jenis batu split.

Gambar 14. Taman Menggunakan Baru Koral. . (Sumber : https://www.batualam.co.id/2016/02/fungsi-dan-kegunaan-batu-koral-sikat.html) Di Akses Tahun 2019.

Gambar 15. Batu Koral Yang Di Pasang Di Pagar Dinding. (Sumber : https://www.batualam.co.id/2016/02/fungsi-dan-kegunaan-batu-koral-sikat.html) Di Akses Tahun 2019.

Batu koral sikat saat ini banyak di pergunakan untuk menghiasi bangunan atau rumah seperti dipasang di pagar dinding dan juga dipasang untuk lantai carpot atau garasi, selai itu batu koral sikat dapat dipergunakan untuk area sekitar taman yang dapat mempercantik dan memperindah sekitar taman rumah anda.*Batu*

koral bisa juga digunakan untuk resapan air, sering kita temui area halaman rumah yang di pasang *paving block* untuk mencegah halaman kotor dari cipratan tanah yang terkena air, tapi sebenarnya itu dapat mengurangi daya resapan air ke dalam tanah dan *paving* block hanya bisa meresap air ke tanah sekitar 15-20 persen saja beda jika dengan menggunakan tebaran koral yang bisa meresap air ke tanah hampir 95 persen.

Jenis batu koral juga bisa di tebar sekitar area tempat jalan kaki fungsinya yaitu untuk refleksi bahkan jika dipasang dengan cara disemen dan dipasang secara berdiri sangat bermanfaat sekali untuk refleksi khusus seperti melancarkan peredaran darah dan pijatan urat syaraf kaki kita. Saat ini pemasangan batu koral untuk repleksi sudah banyak ditemukan di area taman-taman di perkotaan. Selain untuk halaman rumah batu koral juga bisa di tabur untuk dasar kolam ikan hias, akuarium dll yang berguna untung menutupi timbunan lumpur di dasar kolam tersebut, bahkan saat ini *batu koral* juga bisa di kombinasikan untung penyaringan kolam atau filter air.Banyak sekali fungsi dan kegunaan atau manfaat dari batuan koral hasil alam tersebut yang bisa digunakan untuk keperluan bangunan kita saat ini yang belum dapat kami uraikan satu-per satu, itulah alam yang selalu memberi manfaat untuk kita semua jika dilakukan dengan baik dan benar walaupun hanya sebuah batu koral. (Uhendrayana, 2016)

2.1.6. Konsep *Terrazzo* Dalam Produk *Home Décor*

Terrazzo adalah salah satu opsi lantai berkelanjutan yang tertua dan paling serbaguna. Didefinisikan sebagai bahan komposit yang dituangkan di tempat atau pracetak, terdiri dari serpihan marmer dan agregat lainnya yang digabungkan dalam bahan pengikat, yang digiling dan dipoles hingga selesai dengan indah. *Terrazzo* mencakup sederetan warna tanpa batas, dan dikenal tahan lama, berkelanjutan, dan cukup fleksibel untuk mengakomodasi desain dari yang sangat sederhana dan klasik hingga sangat rumit dan kompleks. Dari istana kerajaan dan rumah pemandian yang tenang dari zaman kuno ke bandara internasional, rumah sakit, dan sekolah hari ini, teraso adalah kanvas lantai dengan kemungkinan tak terbatas. (D'Agnolo, 2019)

Gambar 16. Produk *Home Décor* Dengan Konsep *Terrazzo Pattern.* (Sumber : https://www.trendbible.com/trend-tracker-why-*Terrazzo*-is-here-to-stay/) Di Akses Tahun 2019.

Satu alasan popularitas teraso adalah pilihan warna dan *material*nya yang tak terbatas. Komposit teraso bisa berupa kaca, pecahan logam, bukan hanya marmer dan bebatuan lain. Tampilan *material* warna berbintik-bintik yang memukau ini secara visual menarik, pun serba-cocok dengan berbagai desain rumah. Sebagai *material* penutup lantai, beberapa desain cukup netral. Netralitas ini penting untuk menciptakan latar belakang sempurna untuk aksesori semarak. Sementara teraso lain bisa jadi titik fokus dalam ruangan dengan warna-warna cerah dan kombinasi marmer yang mewah. Dalam dunia yang terlalu banyak visual, di mana desain perlu bekerja lebih keras untuk menonjol dari keramaian, konsumen menggunakan indera dan mengeksplorasi individualitas dengan cara yang sangat taktil, bersemangat, dan emosional. Ada fokus untuk menciptakan respons sensorik dan emosional melalui desain, yang melihat warna pernyataan, cetakan, dan pola masuk ke rumah lagi. Warna-warna yang berani, pola yang berani dan kombinasi bahan yang riang adalah kunci untuk musim ini (Bible, 2018).

2.2. Tinjauan Produk Terdahulu

2.2.1. Produk Yang Terbuat Limbah Kulit Kerang

Gambar 17. Paving *taman terbuata dari limbah kerang.* (Sumber : https://jatim.tribunnews.com/2017/09/02/cerita-nelayan-belajar-manfaatkan-limbah-kulit-kerang-untuk-bahan-pakan-ternak-dan-paving-unik) Di Akses : 2018.

Paving taman ini tidak sekuat *paving* jalanan, *paving* taman ini memiliki estetika yang cukup bagus. *Paving* taman ini di campur dengan 3 jenis tekstur kerang yaitu kasar, medium dan halus. Kerang dengan bubuk paling halus cukup kuat karena dapat menyatu dengan campuran semen dan lem, sehingga merakat lebih kuat. pada capuran yang menggunakan kerang dengan tekstur medium cukup kuat dan tektur kerang darah sedikit timbul sehingga *paving* tidak semulus *paving* dengan campuran bubuk kerang paling halus.

Gambar 18. Produk Toys Dari Limbah Kulit Kerang. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Masyarakat Kenjeran membeli kerajinan dari Situbondo dan Pasuruan untuk pasokan toys dari limbah kulit kerang. Kerang yang dimanfaatkan adalah kerang Kur-kur (kerang Darah yang berukuran kecil) kerang tersebut dibentuk sesuai bentuk yang diinginkan melalui teknik di lem

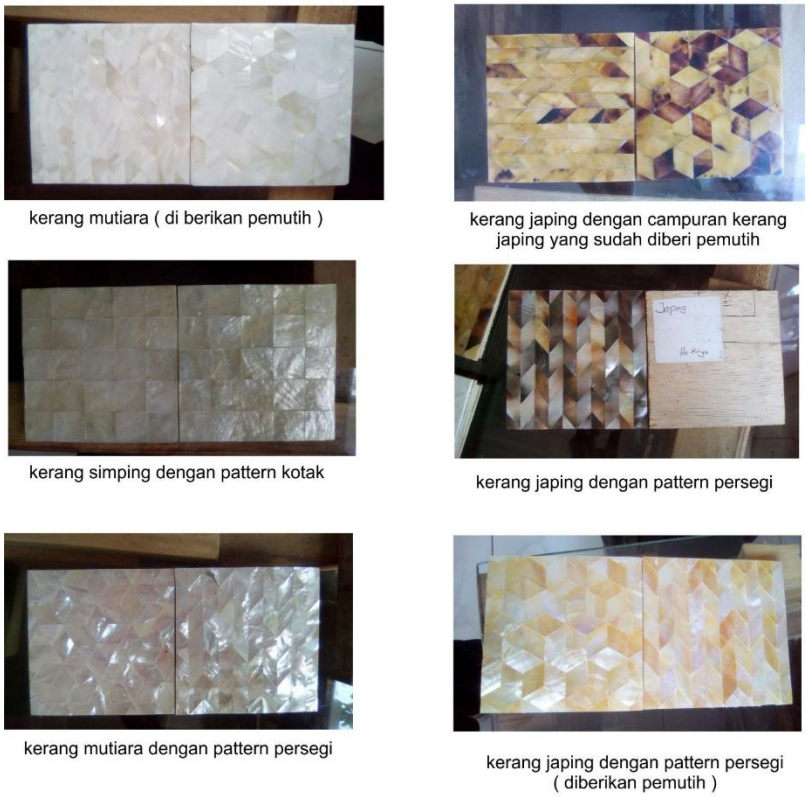
Gambar 19. Produk *jewelry* yang terbuat dari limbah kulit kerang.
(Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Kerang yang dimanfaatkan adalah kerang Cung-cung, Simping dan Darah. Kerang dilubangi untuk di gabungkan dengan *material* accessories anting dan kalung.

Gambar 20. Produk *jewelry* yang terbuat dari limbah kulit kerang.
(Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Kerang yang di manfaatkan untuk produk accessories kebanyakan adalah kulit Keong dan kerang Simping. Perlakuannya hampir sama untuk menghasilakan produk accessories yaitu dengan cara direkatkan menggunakan lem untuk mendapatkan hasil yang di inginkan

2.2.2. Produk Kerang Wijaya Bantul, Yogyakarta



Gambar 21. Beberapa Jenis Kerang Yang Digunakan Ukm Kerang Wijaya Di Daerah Bantul Yogyakarta. . (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Mereka mendapat stok kerang dari daerah Jawa Timur, Tepatnya di daerah Banyuwanngi dan Sidoarjo. Untuk kerang khusus mereka kadang membeli dari luar negeri

Gambar 22. Tempat *Workshop* Kerang Wijaya. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Di tempat *workshop* terdapat 3 bagian untuk mengolah kerang yaitu :

1. Tempat penempelan kerang
2. Tempat pemotongan kerang , pemanasan dan pelunakan
3. Tempat *finishing*.

Gambar 23. Tempat *Finishing.* (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Untuk pelapisan produk menggunakan resin dilakukan di meja panjang yang terbaut dari triplek dan kayu. Pelapisan resin dilakukan 2 kali agar produk tidak mudah retak dan rusak saat terjatuh atau terbentur.

Gambar 24. Proses Pembuatan Produk Dari Kerang Simping. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Proses pengolahan kerang simping yaitu :

1. Kerang yang sudah bersih di panaskan sampai menjadi kuning keemasan.
2. Kerang yang sudah selesai di panaskan di diamkan dulu sampai tidak panas.
3. Cangkang kerang kemudian di rendam dalam larutan Hcl dan air dengan perbandian 1:2 semalaman dan dalam wadah yang tertutup.

4. Apabila larutan sudah tidak bereaksi lagi maka cangkang kerang yang sudah lunak anak di bentuk dengan menggunakan cetakan dan perekat lem putih

Gambar 25. Alat Pemotongan Dan *Finishing* Untuk Kerang Bercangkang Padat. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Gambar 26. Proses Pemotongan Kerang Mutiara Dengan Gerinda Dan Amplas Untuk Menghaluskan Bagian Samping Kerang. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

kerang Japing, kerang Mutiara dan kerang Hijau termasuk kerang padat dan tidak dapat di lunakkan, proses mengolahnya menggunakan mesin pemotongan. Seperti gerinda dan amplas untuk proses *finishing*. Kerang di potong sesuai bentuk yang diinginkan dan dihaluskan menggunakan mesin amplas. Pengrajin memotong kerang Mutiara memanjang terlebih dahulu kemudian di tipiskan menggukan gerinda dan di amplas.

Gambar 27. Proses Pembuatan Produk Piring Dengan Kerang Simping. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Proses pembuatan produk kerang simping yaitu :

1. Kerang simping yang sudah lunak di kelompokkan berdasarkan ukuran yang sama.
2. Kemudian kerang di susun berselang-seling sambil di tekan mengggunakan botol agar dapat merekat satu sama lain. Perekat yang digunakan adalah lem rajawali.
3. Apabila sudah satu lapis kerang maka kerang di jemur terlebih dahulu sampai kulit kerang mengeras kembali, lalu di di lapisi dengan kulit kerang kembali dan di jemur di bawah matahari selama 1 hari sampai mengeras.
4. Apabila kulit kerang sudah mengeras, kulit kerang dilapisi dengan resin. Kemudian dijemur. Prosesnya dilakukan 2 kali.

Gambar 28. Proses Penempelan Kerang Pada Keramik Yang Sudah Di Ukir. .
(Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Proses pembuatan produk estetik ini hampir sama dengan pembuatan piring namun media cetaknya berbera yaitu menggunkan keramik.

Gambar 29. Produk pelapis *signage.* (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Kerang Simping berfungsi sebagai pelapis stool dan rak. Proses pembuatannya sama seperti membuatan priring dari kerang Simping

Gambar 30. Produk *Appliance*. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Proses pembuatan Produk *appliance* hampir sama namun pada produk mangkok pemotongan kerang menggunakan mesin khusus. Kerang yang digunakna untuk produk ini yaitu kerang Mutiara dan kerang Simping.

Gambar 31. Produk Pensil *Case And Card Case*. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Proses pebuatan pensil case sama seperti pembuatan piring namun sebelum di *finishing* dengan resin, *pencil case* di warna dengan cat terlebih dahulu kemudian di lapisi resin.

Gambar 32. Produk Lampu Dari Kulit Kerang Mata Tujuh. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Proses pembuatan produk lampu menggunakan kerang khusus yaitu kerang Mata tujuh, kerang ini mirip dengan kerang Hijau namun terksturnya lebih bagus dan memiliki lubang sebanyak 7 dan ukurannya lebih besar daripada kerang Hijau. Kerang Mata Hijau di retakkan dengan cara manual dengan palu kemudin di tempel dengan lem dan direkatkan sesuai cetakan yang sudah dibuat.

Gambar 33.Produk *Coaster. (*Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Proses pembuatan produk ini sama seperti proses pembuatan piring dari limbah kulit kerang namun pada proses *finishing*nya ada yang menggunakan cara tydie yaitu dengan cara menambahkan gambar batik pada kulit kerang.

Gambar 34. Produk Estetik. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Proses pembuatan produk estetik menggunakan kerang Simping dan sama seperti Proses pembuatan produk piring, hanya saja untuk beberapa produk, cetakan tidak dapat dilepaskan. Produk – produk estetik yang dibuat oleh Kerang Wijaya yaitu :

1. Gading sebagai pajangan
2. Patung
3. Cap lampu

4. Cap lilin

2.3. Tinjauan Produk Acuan

Gambar 35. *Café* Menggunakan Konsep *Terrazzo* (Sumber : https://www.notonthehighstreet.com/danielarubinodesigns/product/hexagonal-terrazzo-side-table) Di akses Tahun 2019.

- terbuat dari Rangka heksagonal baja padat
- *Terrazzo* beton heksagonal atas - tebal 30mm
- Disegel dengan penghenti noda tidak beracun dan Lilin Lebah alami - untuk tahan air dan meningkatkan daya tahan lama
- ukuran: H 55cm x L 40cm x W 40cm

Meja samping unik ini dengan elegan menggabungkan estetika industri baku dan desain minimalis, menghasilkan karya yang dipesan lebih dahulu yang melengkapi semua ruang kerja dan ruang tamu dengan sempurna. Penggunaan chip teraso beton dan marmer memberikan kepraktisan dan daya tahan pada potongan sekaligus memberikan sentuhan *modern* kelas atas. Bingkai potongan terdiri dari logam padat, yang memuji dan mendukung bagian atas teraso. Terbuat dari beton murni, teraso dan kayu solid. Semuanya buatan tangan sehingga variasi antara barang-barang diharapkan terutama ketika menggunakan bahan yang dapat membuat pola acak, gelembung udara kecil, bercak-bercak kecil warna panggilan mungkin terjadi secara alami. (Rubino, 2018)

Gambar 36. Produk appliance dengan konsep *Terrazzo*. (Sumber : https://www.notonthehighstreet.com/danielarubinodesigns/product/hexagonal-*Terrazzo*-side-table) Di akses Tahun 2019.

Terrazzo Serving Boards Circle

- Dimensi Sedang: 9¾ "Sq x ½" H

Hexagon, Set of 3

- Dimensi Kecil: 7¾ "Dia. X ½" H
- Dimensi Sedang: 9¾ "Dia. X ½" H
- Dimensi Besar: 11¾ "Dia. X ½" H

Terrazzo Serving Boards Square, Set 3

- Dimensi Kecil: 7¾ "Sq x ½" H
- Dimensi Besar: 11¾ "Sq x ½" H
- Bahan: Beton, Kulit

Kami menyukai tampilan teraso. Bahan tahan lama ini terdiri dari bahan dasar komposit beton yang berisi serpihan batu dan keramik. Secara tradisional digunakan untuk countertops dan lantai, kami menggunakan teraso untuk serangkaian papan saji geometris. Papan penyajian dalam tiga gaya memiliki loop kulit samak nabati alami. Untuk ruang bawah tanah berbentuk heksagonal, kami menggunakan teraso putih untuk satu bagian dan abu-abu untuk yang lain. Setiap set mencakup tiga ukuran berbeda. (Albert, 2018)

Gambar 37. *Box tissue* Dengan *Material concret.* (Sumber : https://www.maplenest.com/products/roost-*Terrazzo*-serving-boards-3pcs-set-of-2) Di akses Tahun 2019.

Kotak terbuat dari Beton dan tutup Bambu. Tutup penutup kotak tisu mudah dibuka untuk diisi ulang. Sempurna untuk kantor, ruang tamu. (feelgiftteam, 2018)

Gambar 38. Cermin Dengan *Frame* Kulit Kerang . dan *Produk* Font *Yang Terbuat Dari Limbah Kerang Dengan Kombinasi Material Concrete.* (Sumber : http://www.homelysmart.com/seashell-decoration-ideas/) Di akses Tahun 2019.

- Pinggiran cermin di hiasi beberapa macam kerang dengan cara di tempel satu persatu. (Dave, 2018)
- Dimensi tinggi x dalam yaitu 10,5cm x 7cm dan dengan lebar bervariasi tergantung pada permintaan konsumen. (Stuart, 2018)

Gambar 39. Produk *Tile* yang terbuat dari *material* clay (Sumber : https://id.pinterest.com/pin/529524868669554242/) Di akses Tahun 2019.

Tile yang terbuat dari clay. Penulis terinspirasi dari bentuk *pattern* yang akan digunakan. (Domino, 2016)

2.4. Tinjauan Lapangan

Produk *home decor* menurut D.K Ching adalah suatu perencaan tata letak dan perancangan ruang di dalam bangunan. Dimana keadaan fisiknya memenuhi kebutuhan dasar kita akan naungan dan perlindungan, mempengaruhi bentuk aktifitas dan memenuhi aspirasi kita mengekspresikan gagasan yang menyertai tindakan kita, disamping itu akan mempengaruhi pandangan, suasana hati dan kepribadian kita. (Westil, 2016)

Gambar 40. *Café* kapal jodoh. (Sumber : https://netz.id/gallery/2018/12/04/00716-01816/1010031218/yang-jomblo-wajib-makan-di-kapal-ini-siapa-tau-bisa-ketemu-jodoh) Di akses Tahun 2019.

Café kapal jodoh terletak di daerah Jl. Raya Tamberu, Batu Bintang, Batu Marmar, Kabupaten Pamekasan, Jawa Timur. *Café* kapal jodoh terdiri dari 3 bagian yaitu ground, lantai 1 dan lantai 2. Pada bagia *ground* terdapat *cashier* dan *singage font* kapal jodoh. Pada bagian lantai 1 dan 2 merupakan tempat makan dan pada bagian depan lantai 1 terdapat kemudi yang merupakan salah satu spot foto.

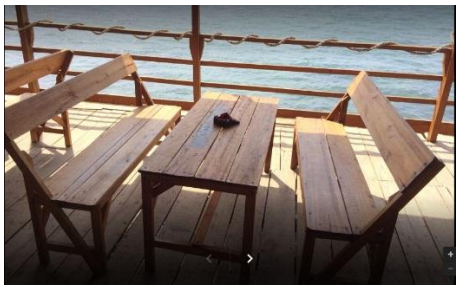
Gambar 41. Detail Aksesoris *Cashier Café* Kapal Jodoh. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Cashier kapal jodoh berukuran (3 x 1.5 x 2.5) meter. Aksesoris *cashier* yang digunakan yaitu produk *home décor* estetik dan nomer meja.

Gambar 42. *Font Café* Kapal Jodoh. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Tulisan kapal jodoh berukuran (1.4 x 9.6) meter. Tulisan kapal jodoh terbuat dari terpal berwarna hitam dan di rekatkan dengan menggunakan paku.

Gambar 43. furnitur sintetis *Café* kapal jodoh. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)



Gambar 44. Furnitur Kayu *Café* Kapal Jodoh . (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Furnitur yang digunakan yaitu terbuat dari rotan sintetis dan di*finishing* dengan *finishing* natural. Ukuran kursi makan yaitu (450 x 450 x 950) cm dan meja makan berukuran (1200 x 800 x 750) cm.Furnitur yang digunakan yaitu terbuat dari kayu jati dan di *finishing* dengan *finishing* natural. Ukuran kursi makan yaitu (1500 x 450 x 450) cm dan meja makan berukuran (1500 x 600 x 750) cm.

Gambar 45. Kemudi Dan Pagar *Café* Kapal Jodoh. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Gambar 46. Jam Dan Layar *Cafe*Kapal Jodoh. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Kemudi kapal merupakan salah satu spot foto. Pada bagian pagar di lilitkan tali sebagai pendukung agar lebih menunjukan suasana kapal laut. Pada bagian tiang layar kapal terdapat accecories *Café* kapal jodoh berupa jam bebentuk jangkar dan juga terdapat lilitan tali agar lebih menunjukan suasana kapal laut.

Gambar 47. Suasana Lantai 1. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Terdapat 20 meja makan yang di sediakan pada lantai 1. Pada lantai 1 furnitur meja makan terbuat dari kayu dan meja makan terbuat dari rotan sintetis.

Gambar 48. Posisi Tempat Cuci Tangan. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

posisi tempat cuci tangan terdapat pada bagian belakang lantai 1. Tidak terdapat cermin atau accecories pada tempat cuci tangan.

Gambar 49. Suasana Pengunjung Saat Berfoto Di Lantai 2. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Café kapal jodoh merupakan *Café* outdor pada bagain lantai 2 terdapat 12 *signage* meja makan. Pengunjung biasanya berfoto di sisi samping dengan pemandangan laut.

Gambar 50. Menu Makanan Yang Disediakan Di *Café* Kapal Jodoh. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Café kapal jodoh menyediakan makanan yang tidak berkuah. Harga camilan yaitu Rp. 15.000 sampai Rp. 20.000. sedangkan makanan seperti nasi lalapan yaitu Rp. 25.000. sedangkan harga minuman yaitu dibawah Rp. 20.000

2.5. Tinjaua Produk Yang Relevan

Beton adalah bahan yang luar biasa. Ini adalah dasar bagi banyak kemajuan peradaban *modern*. Menimbang bahwa keindahan alam yang melekat pada

material, dan kemungkinan penciptaan yang tak terbatas, tidak heran kami ingin menjelajahi penggunaan *material* dalam aplikasi pengrajin.

Seperti kayu, setiap barang unik, tidak ada dua yang sama. Beton sebagai bentuk seni dapat mewakili keindahan kontemporer dan alami yang diciptakan oleh alam. Barang-barang beton yang menakjubkan sangat cocok untuk rumah atau taman, kompatibel dengan dekorasi *modern*, industri, vintage, atau Negara (roosenwooddesigner, 2015). Berikut produk yang dihasilkan oleh roosenwood studio:

Tabel 1 Produk Dari Roseenwood Studio

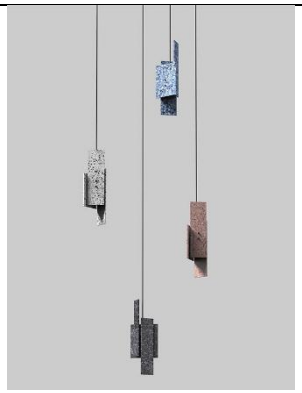
No.	Gambar	Deskripsi
1.		***Concrete* Serving Tray Large 11 Inch** Dimensi: diameter 11 dan tinggi 1,5., Beratnya sekitar 3,25 lb. Baki penyajian beton besar berdiameter 11 inci. Berfungsi sebagai nampan bundar di dapur, kamar mandi, kamar tidur, atau ruang tamu. Sangat cocok untuk memajang lilin, pekebun atau perlengkapan mandi atau menyajikan minuman atau mangkuk makanan ringan.
2.		***Concrete* Business Card Holder** Dimensi: 4 x 2 x 2. Sebagai tempat untuk merek Anda. Dapat melengkapi 1 set tempat pensil dan piring penjepit kertas beton.
3.		***Concrete* Storage Box with Wood Lid** Digunakan untuk menyimpan semua barang keluar rumah atau kantor. kotak beton unik ini dengan tutup kayu solid dalam beberapa warna beton dengan berbagai tutup kayu. Tutup kayu terbuat dari kayu keras asli.

4.		***Concrete* Tooth Brush Holder** Dimensi : 1,5 "Lebar dan 1" tebal. Tempat Sikat Gigi Satu Persegi pas di ruang sempit sembari memberikan gaya *modern*. Tersedia dengan aksesori mandi kami yang lain atau sendirian.
5.		***Concrete* base paper towel holder** Tinggi: 12 "dengan basis diameter 7" tebal 1,25 " berat: sekitar 4,50 lbs Desain *modern* yang ramping menampung semua handuk kertas standar, mudah dimuat dan tetap di tempatnya saat dikeluarkan dari gulungan.

Sebuah kebangkitan dari era masa lalu, teraso adalah nada baru hitam - atau abu-abu, atau apa pun yang Anda suka Karena ini merupakan bahan komposit yang terbuat dari serpihan marmer, kuarsa, granit, kaca, dan bahan-bahan lain yang cocok yang dituangkan di tempat atau pra-cetak, tidak ada dua permukaan yang sama (Copenhagen, 2018)

Tabel 2 Motif *Terrazzo* Pada Produk *Concrete*

No.	Gambar	Deskripsi
1.		**Normann Copenhagen Terra Table (above)** Desainer Simon Legald jatuh cinta pada materi ini saat berkunjung ke pabrik teraso Italia. Hasilnya adalah meja teraso yang elegan dan sederhana dengan kaki baja. Harapkan meja *Terrazzo* yang baik dari Kuhl Home, karena tidak ada dua pola yang sama. Ini tersedia dalam dua ukuran untuk penggunaan indoor dan outdoor.

2.		**Planet Pendant Lamp** Dari Koleksi *Terrazzo* Meraki, lampu gantung ini terbuat dari bahan daur ulang. Tiga panel teraso disatukan untuk membentuk cahaya 3 dimensi yang menarik yang tersedia dalam lima warna termasuk biru dan merah.
3.		***Terrazzo* Scented Candle** Dari jajaran *Material*isme, muncullah lilin *Terrazzo* ini yang terbuat dari beton mentah dan cipratan keripik marmer monokrom. Kembalilah ke gerakan desain Brutalis, lilin yang ditanamkan di pohon ara zesty ini menjadikan aksesori samping tempat tidur yang menakjubkan.

Gambar 51. Produk Estetik. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Gambar 52. Tatakan Makanan. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Gambar 53. Produk Lampu. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Gambar 54. produk estetik. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

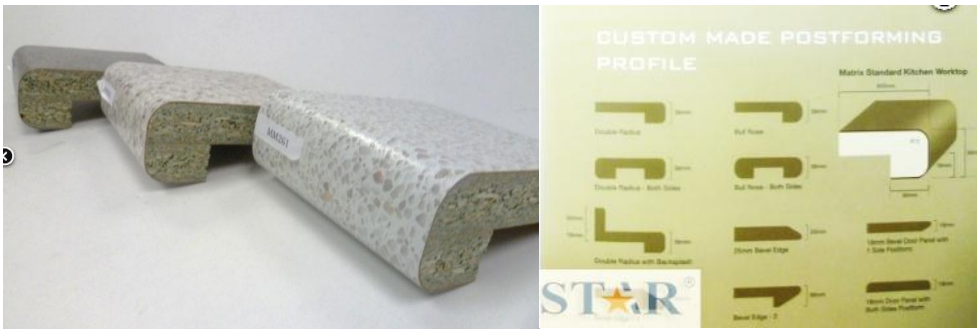
Bertempat tinggal di Cilacap yang dekat dengan pantai membuatnya terinspirasi memanfaatkan kerang untuk menjadi bisnis. Sugiarto awalnya meneruskan usaha orang tuanya pada1997, tetapi pada 2001 ia mulai membuka kios sendiri dengan bantuan pinjaman dari Pertamina sebanyak Rp 10 juta. Ia membeli kerang ke nelayan pengepul kerang, setiap bulan atau 2 minggu sekali membeli bahan baku kerang sekitar 1 ton. Terkadang jika ada motif kerang yang ingin dibeli, Sugiarto juga membeli kerang dari beberapa daerah seperti Pasir Putih Jawa Timur dan Pangandaran. Produk yang dijual bermacam-macam ada tempat tisu, lampu kerang, figura kerang, nampan kerang, gelang, kalung, tempat perhiasan dari kerang, dan aneka lainnya. Sugiarto memiliki 7-8 mesin pencetak kerang di rumahnya. Ia bahkan memiliki 1 rumah produksi dan 2 kios di Cilacap. Dia juga memiliki kerja sama dengan rekan sejawatnya di Yogyakarta yang juga menjual produknya di toko tersebut.

2.6. Tinjauan Teknologi Pada Produk

2.6.1. Tipe Joint *Café*

Gambar 55. Joint *Café* L. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Bentuk meja dibentuk seperti huruf L sehingga meja terlihat lebih rapid an tidak mudah terjatuh.



Gambar 56. Tipe *Joint* Untuk *Café.* (Sumber : http://www.teamstar.com.my/catalogue/table-fitting/340-table-top.html)

Beberapa tipe *joint* yang dapat digunakan untuk dijadikan *Café*, pemilihan tipe join disesuaikan dengan tipe table yang dibutuhkan. Untuk kasus *Café Café* kapal jodoh penulis menerapkan tipe *Café* berbentuk huruf U (teamstarsolution, 2010)

2.6.2 Teknik Cor Pada Beton

Gambar 57. Adonan Beton. (Sumber : https://mitrareadymix.com/langkah-membuat-campuran-beton-untuk-pengecoran-skala-kecil/) Di akses Tahun 2019.

Yang Anda butuhkan untuk mencampur beton adalah bahan-bahan berupa:

- Pasir
- Agregat kasar atau kerikil (tergantung jenis beton)
- Semen
- Air

Sedangkan alatnya, sangat sederhana, yaitu berupa sekop dan ember. Sekop berguna untuk mencampur semua agregat dengan air serta semen. Sedangkan ember akan bisa dimanfaatkan untuk mengangkut beton basah ke tempat pengecoran. Selain itu, sediakan pula tempat untuk mengecor. Karena bukan proyek besar, maka Anda tak butuh ruang besar untuk membuat campuran beton untuk proyek-proyek skala kecil di rumah Anda. (Eri, 2019)

(Halaman ini sengaja dkosongkan)

BAB 3
METODE PENELITIAN

3.1. Definisi Judul

Desain pemanfaatan kombinasi *material Concrete* dan kulit kerang sebagai produk *home décor* studi kasus *Café* kapal jodoh. Definisi judul diambil dari kamus besar bahasa Indonesia yaitu sebagai berikut:

- **Desain pemanfaatan** adalah proses untuk membuat dan menciptakan objek baru
- **Kombinasi *material*** adalah menggabungkan beberapa objek (*Concrete* dan kulit kerang) dari suatu grup tanpa memperhatikan urutan.
- **Produk berasal** dari bahasa Inggris *product* yang berarti "sesuatu yang diproduksi oleh tenaga kerja atau sejenisnya".
- **Dekorasi (*home decor*)** adalah hiasan atau perhiasan sementara dari ruangan, gedung, jalan, dan sebagainya;
- **Studi Kasus** adalah suatu st*rate*gi riset, penelaahan empiris yang menyelidiki suatu gejala dalam latar kehidupan nyata. St*rate*gi ini dapat menyertakan bukti kuatitatif yang bersandar pada berbagai Sumber dan perkembangan sebelumnya dari proposisi teoretis.

Desain pemanfaatan kombinasi *material Concrete* dan kulit kerang sebagai produk *home décor* studi kasus *Café* kapal jodoh adalah proses menciptakan objek baru dengan menggabungkan bahan *Concrete* dan kulit kerang menjadi hiasan ruangan st*rate*gi riset menyelidiki gejala untuk mendapatkan bukti kuatitatif pada *Café* Kapal jodoh.

3.2. Subjek Dan Objek Penelitian

1. Subjek penelitian

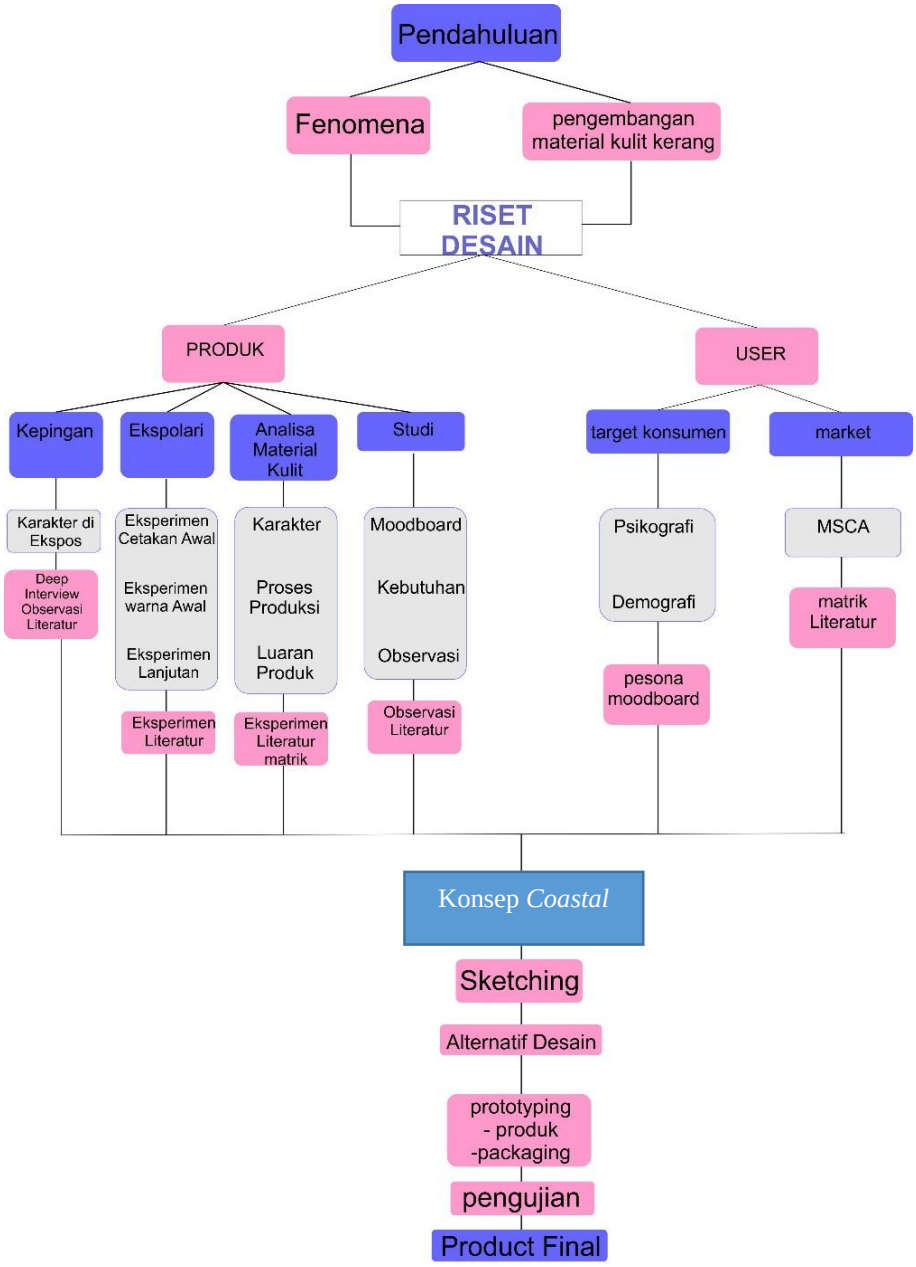
   Desain Produk *Home décor Café* Kapal Jodoh

2. Objek penelitian

   - Ekplorasi *Treatment*
   - Mendesain *box tissue,* nomer meja, modul *tile*, tatakan, *Café* dan cermin.
   - Eksplorasi *pattern*
   - Eksplorasi Warna
   - Eksplorasi *Finishing*

3.3 Alur Pikir

Skema metode pemikiran menjadi pola utama dalam penelitian ini. Setiap tahapan memiliki tujuan dan hasil yang akan diharapkan. Tahapan dapat dilakukan lebih dari satu kali bergantung pada hasil yang di dapat.



Gambar 58. *Skema Metodelogi Pemikiran*. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Pada penelitian yang berjudul "Desain Pemanfaatan Kombinasi *Material Concrete* Dan Kulit Kerang Sebagai Produk *Home decor* Studi Kasus *Café* Kapal Jodoh" ini melalui pendahuluan berupa fenoma dan perkembangan *material* kulit kerang. Selanjutnya dari segi produk dibagi menjadi 4 bagian yaitu kepingan kulit kerang, eksplorasi *material* kulit kerang, analisis kulit kerang dan studi bentuk. Pada bagaian kulit kerang penulis melakukan *deep interview*, observasi dan

literature kepada konsumen atau salah satu masyarakat Kenjeran, pengrajin dan *source expert.*

Selanjutnya penulis melakukan tahap eksplorasi *material* kulit kerang yang berupa tahap eksperimen cetakan awal kepada masyarakat Bulak Kecamatan Kenjeran. Untuk mengetahui proses pembuatan produk yang pernah mereka buat. Selanjutnya dilakukan studi dan analisis *material* kulit kerang, dimana dalam tahapan ini *material* kulit kerang di analisis karakter, Proses produksi hingga kemungkinan luaran produk yang dapat diproduksi berdasarkan karakter *material*nya.

Setelah itu hasil dari analisa *material* kulit kerang dijadikan dasar untuk melakukan studi bentuk. Dalam tahapan ini dibuat *moadboard* referensi bentuk dan *moadboard* rencana konsep yang diaplikasikan pada produk. Dilakukan juga analisis kebutuhan *user* untuk menentukan jenis produk yang akan dibuat.

Setelah tahapan riset produk selesai dilanjutkan dengan riset *user*. Dalam tahapan ini terdapat 2 jenis riset yaitu target konsumen dan studi *market*. Dalam tahapan riset target konsumen dianalisis psikografis demografis konsumen, hal ini divisualisikan dalam bentuk persona target konsumen. Selanjutnya dilakukan studi *market* dengan melakukan *MSCA (Market Survey Competitorn Analisis)* produk sejenis lalu melakukan *segmenting, targetting* dan *Positioning*.

Hasil dari serangkaian riset di atas adalah konsep desain yang dipalikasikan pada produk. Selanjutnya dibuat sketsa dan alternatif dari konsep yang telah ditentukan. Alternatif tersebut di evaluasi dan diberi analisis lanjutan yaitu studi *pattern*, studi warna, dan analisis bisnis. Setelah tahapan sketsa sudah terpilih dilakukan tahap *Prototyping* sehingga menghasilkan produk final desain.

3.4. Kerangka Analisis

Eksperimen merupakan metode pengumpulan data yang didapatkan melalui uji coba oleh penulis berdasarkan saran metode pengolahan yang telah didapatkan dari *source expert*, desainer kerang dan pemasaran produk kerang. Terdapat beberapa eksperimen untuk mengetahui karakteristik kerang dan *material Concrete* diantaranya yaitu:

1. Eksperimen kulit kerang

   Pada eksperimen kulit kerang terdiri dari 2 tahap yaitu kerang dihancurkan dan dilunakkan, hal ini untuk memperoleh karakterisrik lain cangkang kerang.
2. Eksperimen teknik cor dengan menggunakan beberapa cetakan

   Pada eksperimen ini cetakan yang digunakan yaitu triplek, akrilik, busa ati, gelas plastic, *rubber silicon* dan sterofom.
3. Eksperimen kulit kerang dengan beberapa ketebalan

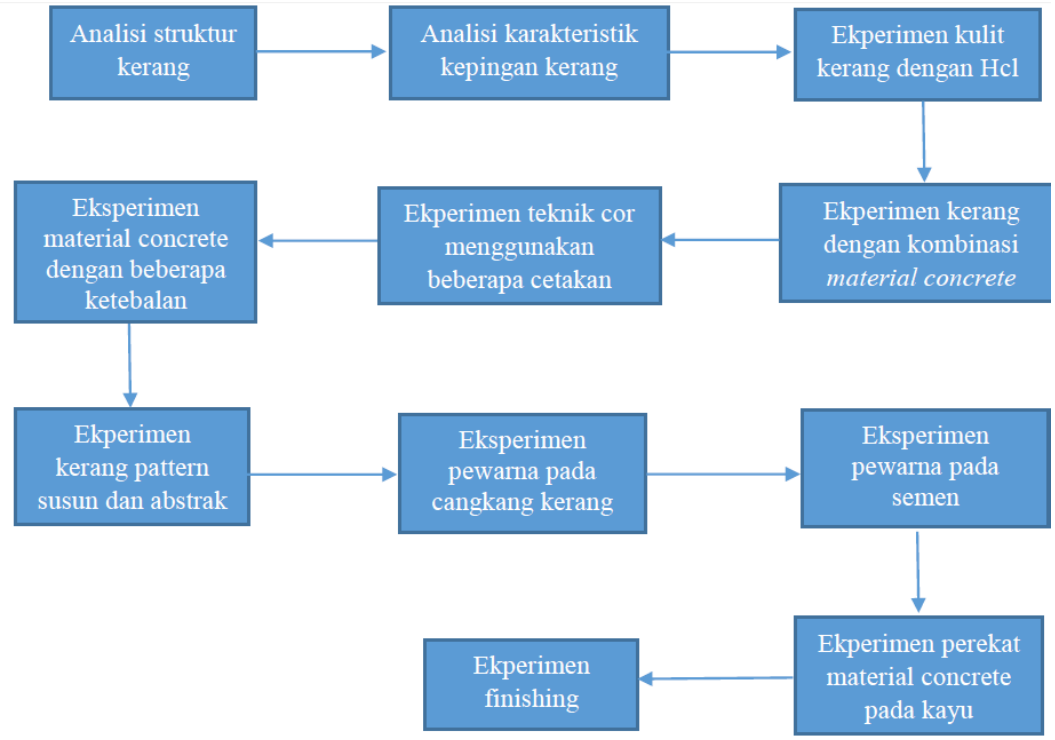
   Pada eksperimen ini menggunakan 2 ketebalan sebagai tolak ukur kekuatan *Concrete material* yaitu 3 mm dan 2 cm.
4. Eksperimen kerang *pattern* susun dan abstrak

   Pada eksperimen ini mengaplikasikan karakter asli dari kulit kerang itu sendiri dengan cara kulit kerang di susun sesuai kriteria atau di susun secara abstrak.
5. Eksperimen warna pada semen

   Pada eksperimen ini semen diwarna dengan nat keramik untuk meyesuaikan tema atau suasana pada *Café*.
6. Eksperimen pewarna pada cangkang kerang

   Pada eksperimen ini cangkang kerang diwarna dengan menggunakan pewarna *wantex*, cat air dan pewarna alami.
7. Eksperimen *finishing*

   Pada eksperimen ini *finishing* yang digunakan adalah lem rajawali yang dicampur dengan air. *Finishing* juga dapat menggunakan propan *aqua stone care.*



Gambar 59. Kerangka Analisis. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan Sumbernya pengumpulan data dapat dibagi menjadi 2; data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang didapatkan penulis melalui observasi, wawancara, eksperimen, dan lain sebagainya. Data sekunder adalah data yang didapatkan penulis melalui jurnal ilmiah, buku, artikel dan lain sebagainya. Berikut ini merupakan metode yang dilakukan penulis dalam pengumpulan data;

1. Tinjauan Pustaka

a. Jurnal Ilmiah

Penulisan penelitian ini merupakan pengembangan dari penelitian terdahulu. Berbekal dari jurnal ilmiah paten, penulis mendapatkan data penelitian terkait dengan pengembangan perlakuan *material* kulit kerang. Berdasarkan komparasi literatur beberapa jurnal ilmiah tersebut, penulis mendapatkan acuan metode perlakuan *material* kulit kerang. Selanjutnya data tersebut digunakan penulis sebagai dasar dalam studi perlakuan *material* melalui eksperimen.

b.Buku

Untuk lebih memahami lebih jauh mengenai *material* kulit kerang yang meliputi; definisi, karakter, cara pengolahan, penulis mengumpulkan data melalui buku mengenai *material* kulit kerang. Dari buku juga penulis mencari data sebagai landasan teori saat eksplorasi desain diantaranya adalah studi kulit kerang, proses pengolahan mejadi produk serta proses *finishing*.

c.*Website*

Melalui *website* penulis dapat memperoleh data berupa; lokasi limbah kulit kerang di Surabaya, proses pengolahan kulit kerang, isu-isu pemanfaat kulit kerang, referensi bentuk produk, studi harga dan studi target pasar dll.

d. Survei Tempat Pengolahan Serat Limbah kulit kerang

Survey dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembuatan produk dari limbah kulit kerang. Survey ini bertujuan untuk mendapatkan referensi pengolahan limbah menjadi produk yang mempunyai nilai jual.

f. Metode penelitian

Setelah data terkumpul selanjutnya merupakan tahapan eksplorasi desain. Metode penelitian yang digunakan dalam tahapan ini adalah;

g. *Moadboard*

Moadboard adalah gabungan dari *image board* dan persona yang akan menyesuaikan konsep dengan analisis konsep desain, sehingga akan menghasilkan ide berupa bentukan - bentukan dari produk yang akan dihasilkan.

h. *Material Board*

Material Board merupakan metode gabubangan *material* yang akan digunakan. Dalam metode ini *material* dapat dikombinasikan dengan *material* lain yaitu *material* utama yang berupa kulit kerang dengan *material* pendukungnya.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 4
STUDI DAN ANALISIS

4.1 MSCA

Berikut ini asalisis terhadap produk kompetitor dari beberapa perusahaan yang berada di Indonesia.

Tabel 3 MSCA

	Kompetitor 1 Kerang wijaya Bantul, Yogyakarta,Jawa tengah	Competitor 2 Cv multi dimensi Cirebon jawa barat	Competitor 3 Dhita kerang cilacap
segmentasi	Tingkat menengah dan menengah atas	Tingkat menengah ke atas	Tingkat menengah kebawah dan menengah
Target	Café, hotel dan pasar bisnis	Hotel, keluarga mapan , dan pasar bisnis	Hotel , keluaraga, souvenir dan pasar bisnis
Positioning	Menydiakan produk dengan pasar premium dan berkualitas cukup tinggi	Menyediakan produk mewah dan berkualitas sangat tinggi	Menyediakan produk premium dan berkualitas cukup tinggi
Lifestyle konsumen	Memiliki gaya artsy dan modern	Memiliki gaya yang modern dan luxury	Memiliki gaya luxury dan klasik
Harga	200.000 – 3.000.000	300.000 – 5.000.000	200.000 – 1.500.000

Kesimpulan :

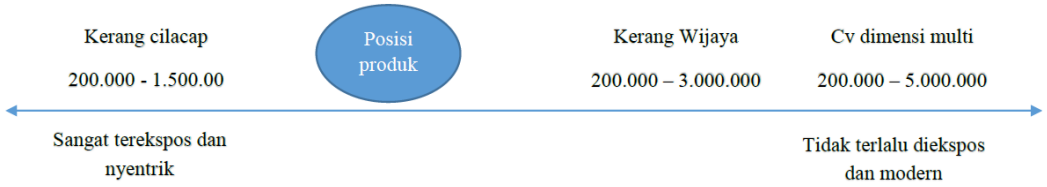
Semua produk yang dihasilkan oleh 3 kompetitor memiliki teknik yang hampir sama dalam proses pembuatan. Competitor Cv Multi Dimensi memiliki gaya produk yang *luxury* dan bentuk yang *modern* sehingga harga produk lebih tinggi daripada *Competitor* kerang wijaya dan *Competitor* Kerang cilacap. Kerang wijaya memiliki kombinasi *material* yang bervariasi dan inovasi dalam bidang teknologi

sehingga produk yang dihasilkan lebih unik daripada kerang cilacap dan competitor Cv multi dimensi.

4.2. *Positioning* Produk

Positioning produk dilakukan untuk menentukan posisi produk terhadap *brand* sejenis. Berikut *positioning* produk berdasarkan penampakan serat dan konsep desain. *Positioning* berdasarkan:

a. penampakan cangkang kerang



Gambar 60. *Positioning Product.* (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Kesimpulan:

1. *Positioning* Berdasarkan Harga

   Pada *positioning* berdasarkan harga, produk semakin ke arah kanan menjadi lebih mahal, karena berdasarkan detail dan *material* yang terdapat pada produk tersebut. Kerang wijaya dan Cv dimensi multi berada di bagian kanan dengan harga yang *relative* mahal karena kedua *brand* tersebut merupakan produk yang sudah cukup terkenal di Indonesia. Sedangkan kerang cilacap berada pada daerah *positioning* sebelah kiri, karena kisaran penjualan sekitar Rp.200.000 – 1.500.000. Hal ini dipengaruhi oleh target pasar yang menyasar pada pasar menengah dan menengah atas. Untuk produk yang dibuat berada diantara harga kerang cilacap dan kerang wijaya karena produk ditujukan untuk kalangan menengah hingga menengah ke atas. Produk juga di desain dengan mengekspos karakter kerang serta menampilkan kesan *modern*.

4.3. Kebutuhan Desain

4.3.1 Studi Dan Analisis Kondisi *Café* Kapal Jodoh

Studi aktivitas dilakukan dengan cara pengamatan langsung di lapangan. **Kesimpulan** dari studi aktivitas adalah Analisis kebutuhan desain. Berikut hasil studi aktivitas pengunjung *Café.*

Gambar 61. Studi Aktifitas Pengunjung *Café.* (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Deskripsi :

Kencan, berfoto, ngobrol, makan bersama keluarga dan bermain hp

Jumlah pengguna :

4 orang

Durasi *Café* :

1-2 jam

Analisa kebutuhan :

Karena *Café* baru didirikan maka produk *home decor*e yang untuk *Café* sangat minim, pengunjung hanya menikmati pemandanan laut dan menikmati senja.

Tidak ada penerangan lampu dan produk *home decor*e yang mendukung konsep *Café* kapal jodoh.

Produk *home decor*e untuk *Café* yang tersedia yaitu :

- No. meja
- Asbak
- Kotak tissue

Kebutuhan :

- Asbak
- No. meja
- Vas bunga
- Lampu meja atau lampu gantung
- Kotak tissue
- Jam dinding atau jam meja untuk resepsionis

Madura terkenal dengan pesona pantainya yang indah. Akhir-akhir ini banyak wisata Mandiri yang bisa Anda temukan di sepanjang Jalan Pantura Madura. Salah satunya adalah kapal jodoh. Kapal jodoh didirikan oleh bapak ajif beliau berusia 30 tahun. Awalnya beliau mendirikan pantai jodoh namun seiring membludaknya masyarakat yang datang ke pantai jodoh bapak ajif lalu mendirikan kapal jodoh. Kapal jodoh sendiri adalah *Café* yang berbentuk seperti kapal dan letaknya di pinggir pantai langsung. Masyarakat dapat secara langsung menikmati pemandangan pantai dan menikmati sunset dari pantai. Banyak orang yang tertarik untuk berkunjung. Kebanyakan yang dating ke kapal joh adalah remaja, pasangan suami istri dan juga rombongan keluarga. Kapal jodoh menyediakan makanan ringan dan minuman.

Setelah saya pergi kesana langsung untuk mewawancarai bapak ajif, ternyata produk *home decor* untuk kapal jodoh sangat sedikit sekali. Disana hanya terdapat meja panjang dan kursi,1 buah pot besat berada disamping tangga, asbak rokok serta lampu peng hias. Kapal jodoh sendiri terdiri dari dua bagian yaitu bagian atas dan bawah.

Bapak ajif sangat ingin menambah konsep kapal jodoh tersebut kalau orang sudah bosan dengan kapal jodoh yang itu-itu saja. Konsep yang saya tawarkan yaitu *home decor*e dari limbah cangkang kerang ternyata dapat menghiasi kapal jodoh itu sendiri. Bapak ajif juga sangat setuju dengan ide saya.

Disana saya melakukan *shadowing* untuk menagmati kegiatan pengunjung untuk menghasilkan produk *home decor*e yang dapat mengisi *Café* kapal jodoh. Pengunjung biasanya melakukan aktifitas yaitu:

1. berfoto (selfie) atau berfoto dengan keluarga,
2. makan dan menikmati pemandangan
3. mengobrol
4. main hp

Gambar 62. Suasana Pantai Jodoh Saat Menjelang Senja. (Sumber : Olahan Penulis, 2019

Gambar 63. Suasana *Café* Kapal Jodoh Saat Di Gunakan Untuk Foto Pra Wedding.
(Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Gambar 64. Menu Makanan *Café* Kapal Jodoh. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Kapal jodoh juga dimanfaatkan untuk tempat foto prawedding. Target *user* meiliki *style* dengan ketertarikan terhadap gaya *coastal* pada dekorasi *Café*. Hal ini terlihat dari elemen serta interior pada *cafe*nya.

4.3.2 Studi Dan Analisis pengolahan Kulit Kerang

Penulis juga melakukan *deep interview* kepada pengrajin dan masyarakat di Kenjeran. Berikut adalah hasil *deep interview* dengan salah satu masyarakat di pantai Bulak Kenjeran Surabaya.

Nama : Bapak Sabyan

Lokasi : Bangunan Serba Guna di Daerah Pantai bulak kec. Kenjeran Surabaya

No kontak : -

Gambar 65. Proses Penggilingan Kulit Kerang Darah Dan Hijau.
(Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Deskripsi:
Kerang menggunakan metode penggilingan menggunakan mesin. Mesin di dapatkan dari pemerintah Surabaya. Pada bagian mesin terdapat pisau-pisau untuk menghancurkan kulit cangkang kerang darah dan cangkang kerang hijau.

Gambar 66. Jenis Kepingan Kerang Yang Sudah Dihancurkan. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Deskripsi:
Hasil pengancuran menggunakan mesin menghasilkan 3 macam yaiu 1) kepingan kerang kasar 2) kepingan kerang sedikit kasar 3) kepingan kerang halus (sampai menjadi bubuk). Tiga kepingan kulit kerang di manfaatkan untuk pembuatan *paving* taman. Kepingan kulit kerang halus (bubuk kerang) dicampur dengan pasir, lem rajawali dan semen dengan perbandingan 1:1:1:1. Lalu di campur dengan air dan diaduk sampai adonan menyatu, kemudian de cetak dengan mal berbentuk persegi 6 lalu di press menggunakan mesin khusus press yang juga di danai oleh pemerintah Surabaya.

Gambar 67. Paving Yang Dihasilkan Dari Limbah Kulit Kerang. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Deskripsi:
Proses pengeringan *paving* taman menggunakan kulit kerang darah berlangsung selama 2 hari dibawah sinar matahari. Kemudian dihias dengan kulit kerang dan pasir agar menambah estetika dari *paving* taman. Produk pertama yang dihasilkan masyarakat Kenjeran ini berhasil di pasarkan dan di beli oleh bapak kepala desa Kenjeran sebanyak 300 buah *paving* taman, satu *paving* taman dihargai Rp. 3.500,00. Namun setelah itu masyarakat Kenjeran berhenti karena produk *paving* tersebut tidak ada yang memasarkannya dan masayarakat Kenjeran lebih memilih menjadi nelayan karena penghasilannya lebih memuaskan daripada berjualan *paving* akibatnya mesin tidak terpakai dan limbah semakin menumpuk di pinggir pantai Kenjeran.

Nama UKM : Kerang Wijaya

Lokasi : Desa Slarong, Bantul, Yogyakarta

Gambar 68. Bapak larno pengrajin kulit kerang di bantul Yogyakarta.
(Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Deskripsi :

Kerang Kapis itu cukup murah, Kerang Abalone cukup mahal harganya, kalau kerang mutiara jarang digunakan karena harganya mahal. Kerang Abalone atau kerang mata tujuh cukup sulit di temukan dan belinya di luar negeri. Kerang yang saya dapatkan biasanya di daerah Madura, pasuruan dan jawa timur,kalau kapis di daearah brebes, Produk limbah cangkang kerang apabila di kombinasikan dengan kayu harga jualnya menjadi tinggi. Kerang mempunyai kekurangan yaitu warnanya tidak bisa sama, teksturnya tidak bisa disamakan dan bentuknya juga tidak sama dalam segi ukuran.

Kerang yang bagus itu kalau sudah di *finishing* akan mengeluarkan tekstur mengkilap dan apabila dipadankan dengan kayu akan lebih menonjol. Kesulitan produksi bahan baku kerang yaitu tidak bisa di budidaya. Kalau mendapat order banyak masih perlu survey untuk mendapatkan jenis cangkang kerang tertentu. Konsumennya itu di hotel dan luar negerei, di spanyol dan jepang. Biasanya produk yang di pesan itu *box tissue* dan tempat sampah. Mirror yang ada di dalam ruangan. Meskipun kerang itu limbah namun prosesnya yang membuat mahal. Bapak larno memasarkan produk limbah kulit kerang melalui pameran dan showroom yang terletak di daerah kasongan bantul yogyakarta. Pemasaran di Jakarta, bali , Denpasar dan yogyakarta.

Pernah mendapat orderan di daerah bali berupa accecories perlengkpan yang ada di kamr mandi seperti tempat sabun, wadah handuk dan cermin. Produk yang paling banyak diminati biasanya handycraft dan kerajinan biasanya cap lampu, kaki meja, mirror, *frame* dll. Untuk ketersediaan bahan bapak larno biasanya menyetok dan bekerja sama dengan pengepul kerang yang tersedia itu apa saja. kalau secara desain menurut bapak larno itu "Desain itu berkembang tetapi kerang tidak bisa mengikuti bentuk desain karena bentuk kerang yang berbede-beda".

Gambar 69. Mas Agus Pemilik Kerang Wijaya. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Deskripsi :

Nama agus umur 50 tahun, spesalisi kerang tapis. Beliau mendapat kerang dari pengepul nelayan, cangkang kerang dalam kondisi kotor dan di campur dengan chemical untuk embersihkan cangkang kerang. Proses pengolahan kerang tapis tahap awal yaitu bisa di sangria atau di panaskan dalam oven dengan suhu yang sangat tinggi.setelah itu cangkang kerang akan berubah menjadi kuning keemasan dan di campur dengan Hcl dan H_2o agar tidak terlalu asam dengan perbandingan 1 : 3. Direndam dalam waktu 1 hari penuh sampai chemical tidak bereaksi. Cangkang kerang dimanfaatkan menjadi Produk bahan accesories kalau di letakkan di mal mangkok akan menjadi mangkok, kalau diletakkan di *material* kayu akan menjadi accories. cangkang kerang mudah di dapat namun memiliki posisi negative yaitu pada proses *finishing* harus menggunakan resin. Karena harga resin cukup mahal akan meningkatkan pengeluaran pada produksi.

Produk pertama kali yang di produksi adalah perlengkapan makan, seperti tatakan gelas dan tatan makanan. Kendala produksi tergantung dari alam soalnya ada proses penjemuran setelah pencetaan. Kalau di letakkan di daerah tidak panas bisa kering namun lama.

Produk yang paling banyak di minati adalah perlengkapan makan. Produk potential itu sebagai nilai yang mengandung unsur artnya. Proses pembuatan produk cangkang kerang bermacam-macam sesuai tingkat kesulitannya. Satu produk yang terkecil seperti tatakan gelas itu 1 hari bisa jadi.

Pesaing itu sudah lama. untuk proses desain beliau mendesain sendiri namun ada beberapa desain yang di pilih buyer dan dapat dari buyer. Produk uniknya adalah bamboo yang di kombinasikan dengan *material* cangkang kerang. Cangkang kerang itu mudah patah meskipun dia sudah di lapisi resin, bamboo memiliki kekuatan yang cukup untuk melindungi produk cangkang kerang itu sendiri.

Gambar 70. Mangkok Dari Kulit Kerang Dengan Kombinasi Bambu.
(Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Deskripsi :

Yang bertanggung jawab dari desain itu adalah pasar. beliau membuat kerang dengan proses tryl and error. Dia mengetes barangnya sendiri. Buyer biasanya mempunyai beberapa toko untuk peroses penjualan produk laku atau tidak. Inovasi terbaru adalah ekplorasi motif yaitu motif laut dan motif floral. Gambar-gambar kerang lain atau hewan. Yang sekarang lagi eksplor yaitu motif batik yang di terapkan dalam proses tidak.

Segementasi enggak harus yang berhubungan dengan laut. ada juga yang di daearah darat karena kesan kerang ini juga memberikan kesan dingin. Salah satu pasar kami yaitu Amerika.Peminat art produk cangkangg kerang yaitu timur tengah. Bapak agus selalu mengembangkan produk-produk dari cangkang kerang agar lebih maju lagi dan diminati oleh masyarakat.

Gambar 71. Penulis Mencoba Membuat Piring Dari Kulit Kerang Simping.
(Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Deskripsi :

Penulis mencoba sendiri membuat piring dari cangkang kerang. Cangkang kerang yang digunakan adalah kerang simping yang sudah di lunakkan. Tekstur cangkang kerang yang sudah di lunakkan mirip seperti kertas yang basah. Sangat lembuh tetapi tidak benyek. Cangkang kerang disusun dengan teknik tumpang tindih dan di lem raja wali. Untuk proses ini cangkang kerang di tindih dengan dua lapisan agar lebih kuat dan memiliki ketebalan yang sama seperti piring pada umumnya.

Kesimpulan:

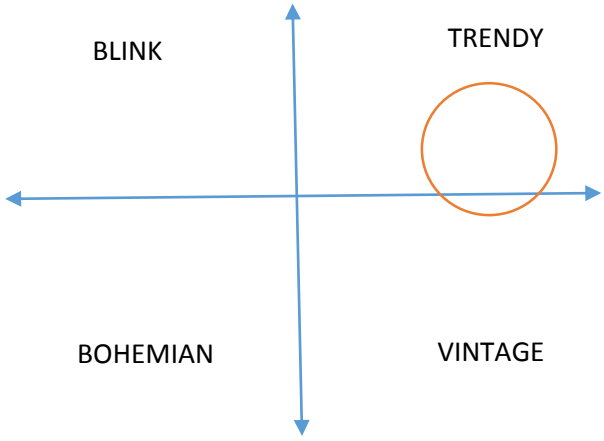
Sehingga dapat disimpulkan kulit kerang yang di produksi di bersihkan dahulu kemudian di keringkan apabila sudah kering kulit kerang akan di hancurkan. penghancuran kulit cangkang keras dapat dilakukan yaitu

1. di hancurkan dengan palu sehingga retak sedikit, proses ini membutuhkan tenaga lebih dan waktu yang lama.
2. penghancuran menggunakan mesin. Proses ini sangat cepat, dapat menghancurkan kulit cangkang keras dalam jumlah banyak dan dapat menghancurkan kulit kerang sampai menjadi serbuk.

3. Proses pembuatan produk cangkang kerang juga dapat dilakukan menggunakan gerinda untuk mendapatkan bentuk yang diinginkan misalkan kotak dan persegi panjang.
4. Untuk cangkang kerang simping di proses dengan cara memanaskan kulit kerang sampai berubah menjadi keemasan kemudian di rendam dengan larutan HCL dan h2o dengan penbandingan 1 : 2 selama sehari.
5. Apabila sudah di hancurkan perlu adanya bahan perekat seperti : lem rajawali, semen hitam, semen putih dan resin.

4.3.4. Studi *User*

Persona merupakan metode visualisasi serta deskripsi target *user* yang diinginkan oleh penulis. Dalam metode ini penulis menggunakan tokoh fiktif dalam mendeskripsikan calon konsumennya.



Nama : Riana

Usia : 28 tahun

Penghasilan : 8 - 10 juta / bulan

Pekerjaan : pemilik *cafe*

Domisili : Jakarta

Hobi : *Travelling*, *vlogging*, *photoshoot*, dan mendengarkan musik.

Tempat favorit : Pantai, dan *Café coastal* / deket pantai.

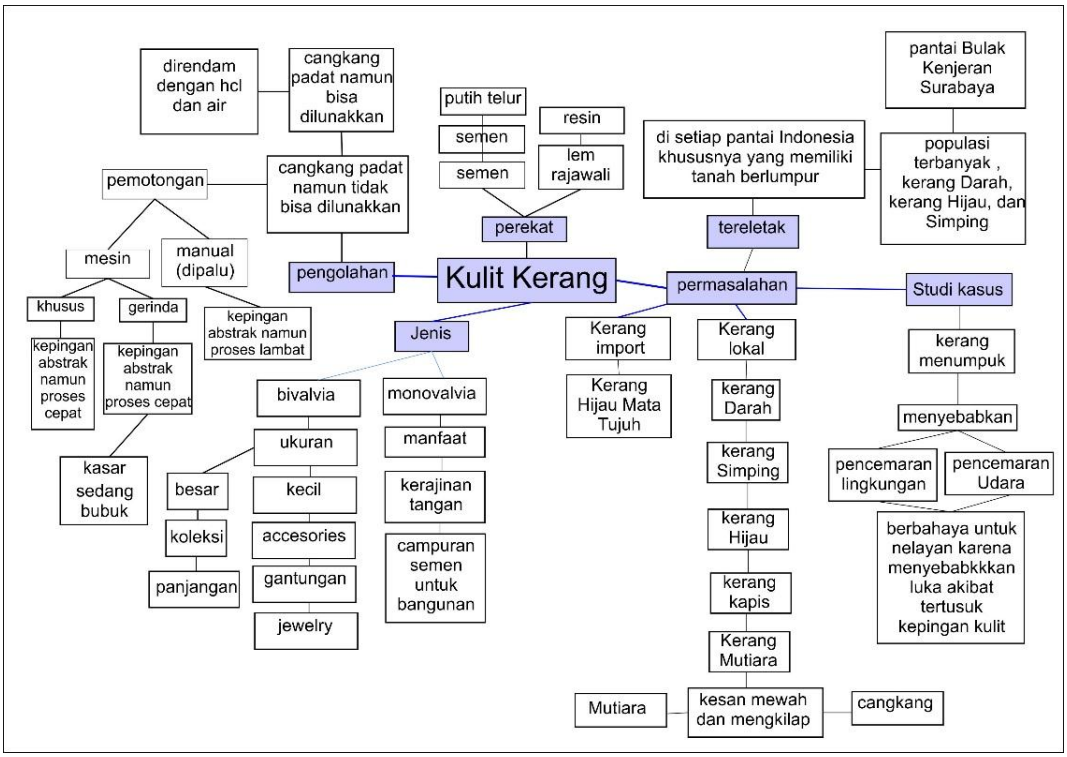
Music genre : Indie dan pop.

Persona *style* : *artsy*, *easy going*, *coastal*.

Aktifitas sehari-hari

Ngevlog, *Travelling*, *Photoshoot*, berenang, *Hangout*, Baca buku dan Mendengarkan musik.

4.3.5. *Brainstorming* Masalah Dan Kebutuhan *(Mindmapping)*

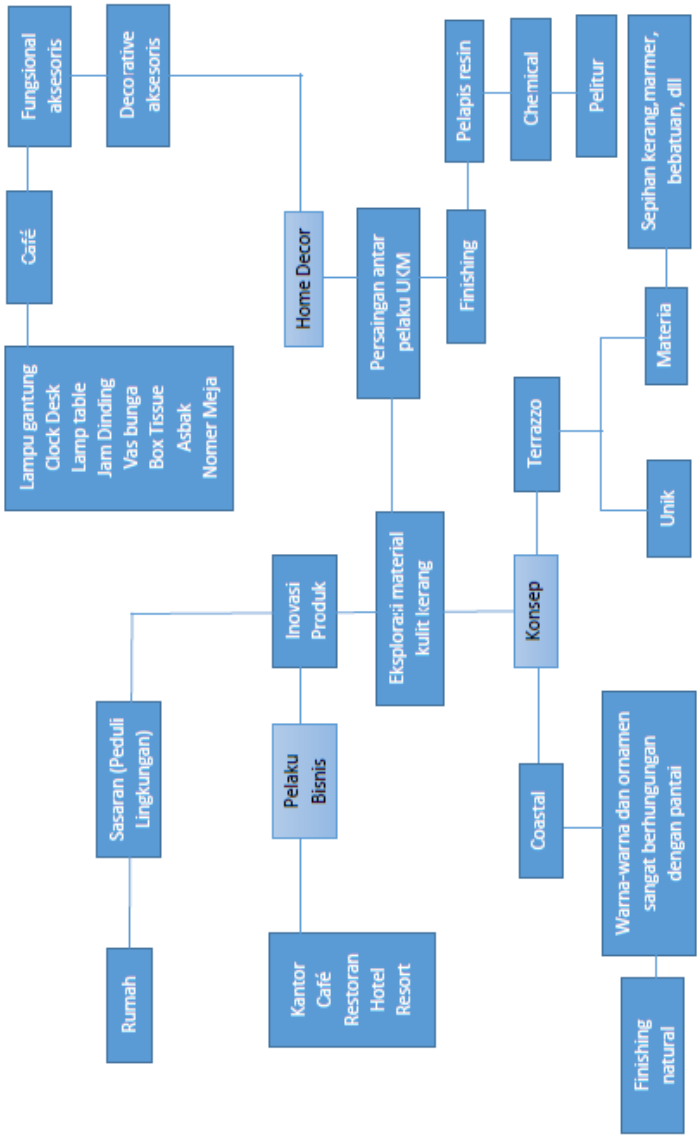


Gambar 72. Brainstorming *Masalah Dan Kebutuhan*. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Dari *brainstorming* masalah dan kebuthan di dapatkan **kesimpulan** yaitu:

1. Pengolahan kerang berbeda-beda sesuai jenis dan karakter kerang
2. Dampak yang diakaibatkan oleh cangkang kerang yang menumpuk di tepi pantai bulak Kenjeran Surabaya
3. Perekat yang dapat digunakan untuk mengolah kepingan cangkang kerang
4. Kerang dapat dimaanfaatkan menjadi suatu produk yang bernilai.

4.3.6. *Brainstorming* Spesifik Kebutuhan Dan Masalah



Gambar 73. *Brainstorming* Spesifik Masalah Dan Kebutuhan. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

4.3.7. *Image Board Inspire*

Analisis disajikan dalam bentuk *image board* yang merupakan gambaran dari *user* dalam menggunakan produk *home décor* dari segi *interior* yang mempunyai konsep *coastal*. Berikut gambaran pengguna yang akan menggunakan produk yang dirancangan yaitu sebagai berikut:

(Lampiran 1 Gambar 74)

4.3.8. *Imageboard* Persona

Analisis yang mendeskripsikan target *user* dari produk yang dirancang yang dapat mewakili dan mendeskripsikan gaya hidup, perilaku dan aktivitas dari pengguna, ditambah dengan informasi mengenai usia, pekerjaan, nama fiktif, penghasilan. Penentuan persona didapatkan dari proses shadowing di *Café* kapal jodoh dan *image board*.

(Lampiran 2 gambar 75)

4.3.9. *Image board Café*, Hotel dan *Restaurant*

(Lampiran 3 Gambar 76)

Analisis :

Berdasarkan *moadboard* interior *style* dengan konsep *coastal* di atas terlihat beragam *style* yang merupakan gabungan gaya desain lain dan *coastal* selain *pure coastal* diantaranya yaitu;

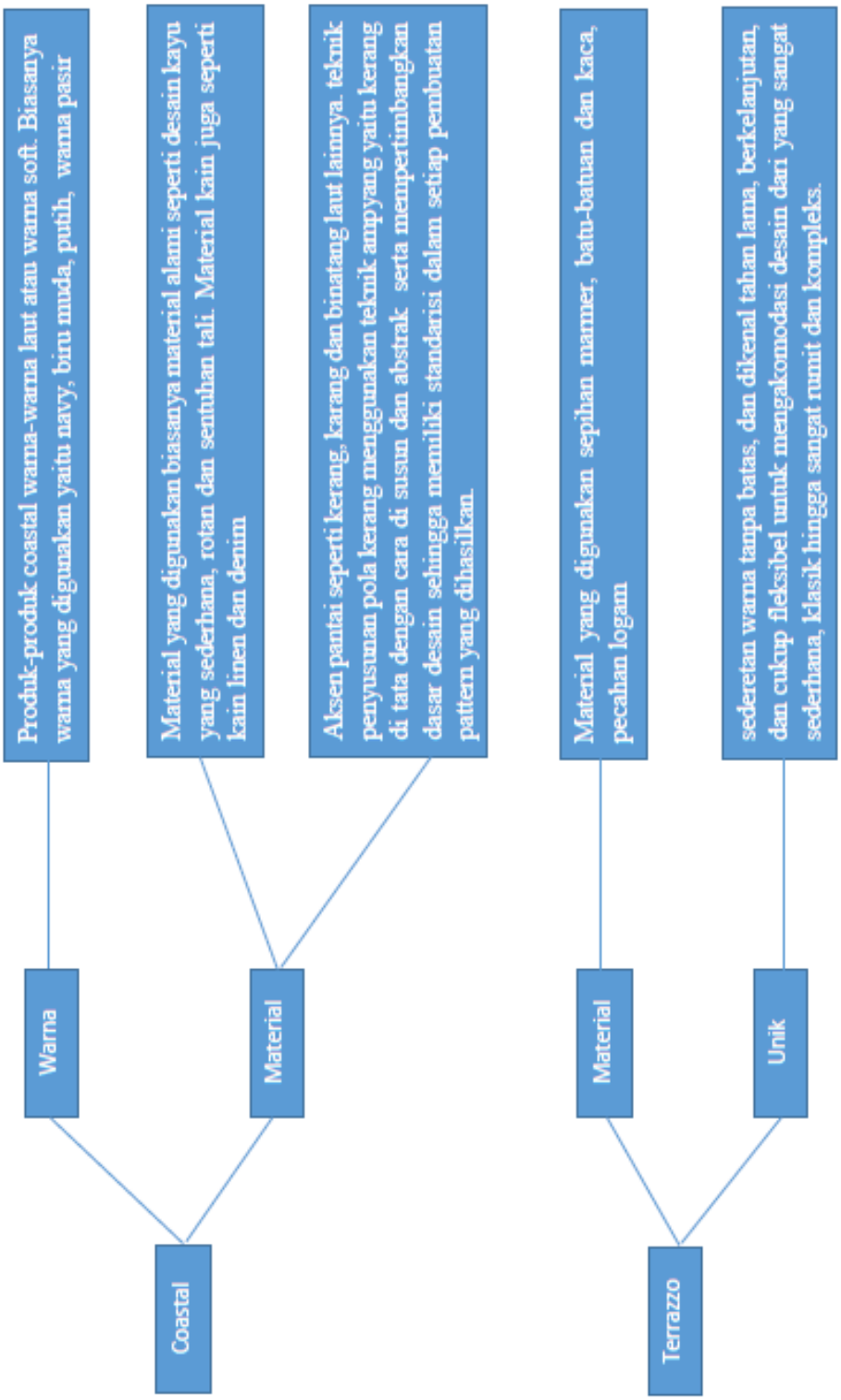
1. *Modern – coastal*
2. *Industrial – coastal*
3. *Miditeranian – coastal*
4. *Circus – coastal*
5. *Rustic – coastal*
6. *istagramable – coastal*

Kesimpulan :

Varian penerapan konsep desain *coastal* pada interior style meliputi;

1. *Pure coastal*
2. *Modern – coastal*
3. *Industrial – coastal*
4. *Miditeranian – coastal*
5. *Rustic – coastal*
6. *Romantic – coastal*
7. *Natural - coastal*

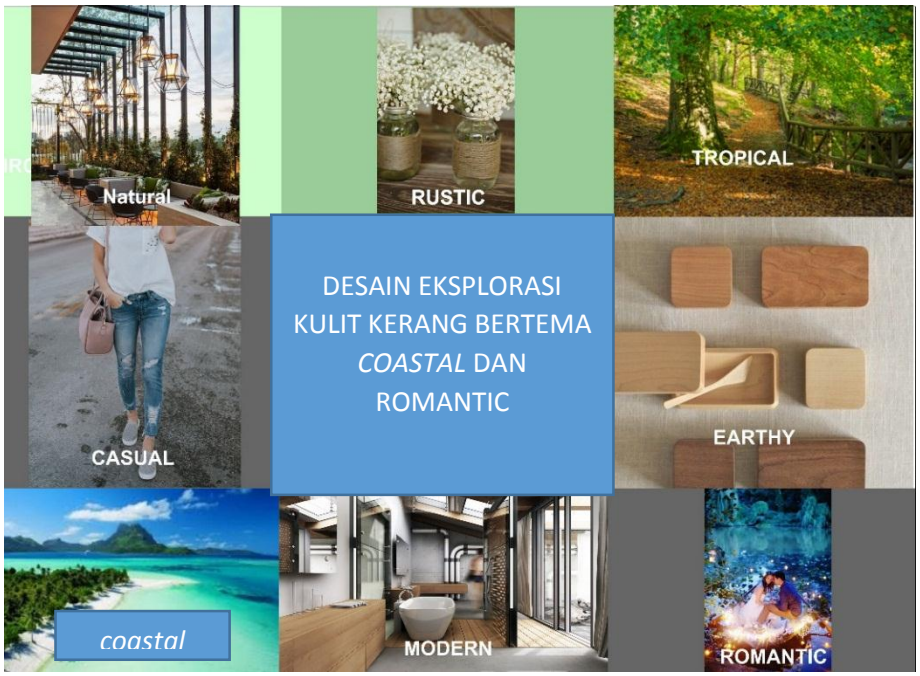
4.3.10. *Objective Tree Design Concept*



Gambar 35 *objective tree.* (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

4.3.11. *Square Idea Board*

Dari kriteria desain yang telah disampaikan melalui bagan *Objective Tree Concept*, penulis mendapatkan delapan kata sifat yang mewakili konsep perancangan, yang akan diterapkan pada produk serial penulis. Berikut gambar *Square Idea Board:*



Gambar 77. *Square ide board.* (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Setelah melakukan studi kondisi dan studi aktifitas pada *Café* Kapal jodoh, *Café* kapal jodoh sangat berhubungan dengan pantai. Pengunjung tertarik dengan kapal jodoh karena bentuk *Café* yang unik dan letaknya yang st*rate*gis untuk menikmati suasana di pinggir pantai. Setelah melakukan *square idea board* dengan cara menentukan 9 konsep yang dapat diterapkkan pada *Café* kapal jodoh terpilih 4 konsep yaitu : konsep *coastal*, Natural, *Romantic* dan *instagramable*. Diantara 4 konsep tersebut yang sangat berhubungan dengan pantai yaitu konsep *coastal*. Konsep *coastal* terinspirasi dari bangunan interior rumah-rumah yang ada di pesisir pantai. Kesan yang dihadirkan pada desain ini mampu menciptakan suasana yang menenangkan. Warna yang diterapkan yaitu warna yang sangat berhubungan dengan pantai yaitu *navy*, biru laut, putih, tosca, warna pasir.

Sedangkan *material* pendukung yang digunakan biasanya kayu, rotan dan aksesoris binatang laut.

4.4. Analisi Dan Studi *Material* Cangkang Kerang

4.4.1. Analisis Perbandingan Karakteristik kepingan cangkang kerang dengan kepingan kompititor

Tabel 4 Analisis kepingan cangkang kerang dengan kepingan Kompetitor

No	Jenis	Ukuran	Kekuatan	Ketebalan	Ramah lingkungan	Harga
1	Kepingan cangkang kerang	Bubuk, sedang, kasar	Kuat	Tidak konstan	Ramah	Murah
2	Kepingan kaca	Kecil, sedang dan besar	Tidak kuat	konstan	Tidak ramah lingkungan	Murah
3	Kepingan batu ampyang	Kecil	Tidak kuat	Tidak konstan	Ramah	Sedang
4	Kepingan batu granit	Kecil, sedang, besar	kuat	Tidak konstan	Ramah	Mahal

Kesimpulan:

Berdasarkan analisis di atas dapat disimpulkan jika kepingan cangkang kerang memiliki peluang yang sangat besar untuk dikembangkan ke depannya karena kepingan cangkang kerang mudah dibentuk, mudah di dapat, memanfaatkan limbah, harganya murah dan ramah lingkungan.

4.4.2. Analisis Luaran Produk

Mengacu pada konsep yang ingin dimunculkan yaitu nilai kekuatan, keindahan serta ekomomi dan karakteristik kepingan cangkang kerang dan proses produksinya, maka dapat dianalisis produk yang dapat dihasilkan.

Tabel 5 Analisa Luran Produk yang dapat dihasilkan

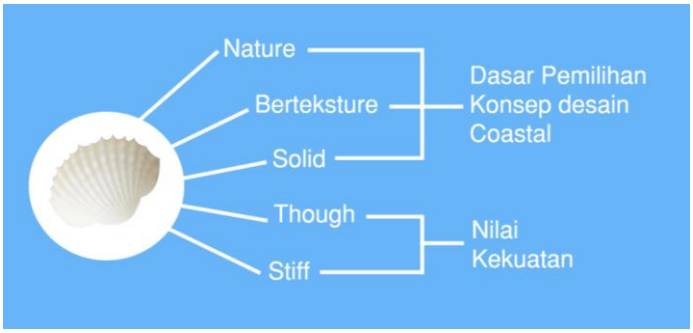
No	Pembanding	Produk yang dapat dihasilkan
1	Kepingan cangkang kerang kasar	Fashion apparel, *home decor*, *signage*
2	Kepingan cangkang kerang sedang	*Fashion apparel*, *home decor*, *signage* dan asitektural
3	Bubuk cangkang kerang	*Fashion apparel*, *home decor*, *signage*, asitektural

Perkiraan pada tahun 2015-2020 *home decore* akan dapat mengumpulkan $664,0 miliar pada 2020. Produk-produk diantaranya adalahh *signage*, tekstil dan lantai. Ekspansi dan perkembangan dalam industri real estat telah melengkapi pertumbuhan pasar dekorasi rumah dunia. Globalisasi memfasilitasi ketersediaan produk dan desain dekorasi rumah yang lebih mudah dan lebih luas bagi konsumen. Selain itu, meningkatnya preferensi konsumen terhadap adopsi dan penggunaan produk ramah lingkungan, yang dikenal dengan dampak minimalnya terhadap lingkungan, juga telah mendorong pertumbuhan pasar.

Saat ini, konsumen lebih memilih *platform* ritel *online* untuk membeli furnitur, karena ketersediaan beragam produk dekorasi rumah dengan harga diskon /terjangkau. Peningkatan biaya bahan baku, seperti kulit dan kayu kualitas unggul, membatasi pertumbuhan pasar. Meningkatkan gaya hidup dan meningkatkan pendapatan individu sekali pakai akan menawarkan beberapa peluang pertumbuhan bagi para pemain yang beroperasi di pasar.

4.4.3. Studi Dan Analisis *Material* Kepingan Cangkang Kerang

Berdasarkan hasil eksperimen dapat di analisis karakteristik kepingan cangkang kerang. Berikut ini merupakan penjabaran karakteristik cangkang kerang.



Gambar 57 karakteristik kepingan cangkang kerang. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Kesimpulan:

1. Konsep desain adalah *coastal* dengan membiarkan kesan alami dan menambahkan warna-warna soft dan laut seperti biru laut, tosca, biru terang dan putih atau warna bernuansa pasir.
2. Konsep bentuk pada produk adalah "tenang dan nyaman" bentuk kerang memberikan kesan tenang dan berada di daerah pantai. Kerang juga dapat di kombinasikan dengan resin.
3. Berdasarkan nilai kekuatan dan tekstur dari kepingan cangkang kerang maka dapat dijadikan produk *home decore.*

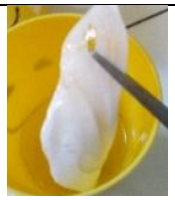
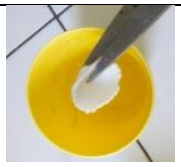
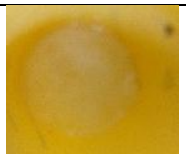
4.5. Proses Eksplorasi *Material* Kulit Kerang Dan *Concrete*

4.5.1. Eksperimen Perendaman beberapa kerang Kedalam larutan Hcl.

Pada percobaan ini cangkang kerang di rendam dalam larutan hcl untuk mengetes cangkang kerang mana yang dapat lunak.

Tabel 6 Eksperimen Perendaman Beberapa Kerang Ke Dalam Larutan Hcl

No.	Proses	Hasil	keterangan
1.			Pada percobaan ini kulit kerang bolang-baling di rendam dalam larutan hcl selama 30 detik hasilnya cangkang kerang terkikis habis oleh larutan Hcl

2.			Pada percobaan ini kerang bolang-baling di rendam selama 1 menit dalam larutan hcl dan air dengan perbandingan 1:10 hasilnya cangkang kerang terkikis perlahan namun tidak sampai habis
1.			Pada percobaan ini menggunakan kerang darah di rendam selama 30 detik dalam larutan hcl hasilnya cangkang kerang darah juga terkikis habis.
2			Pada percobaan ini menggunakan kerang darah di rendam selama 1 menit dalam larutan hcl dan air dengan perbandingan 1:5 hasilnya cangkang kerang darah juga terkikis habis oleh larutan Hcl
3			Pada percobaan ini kerang dara di rendam dalam larutan hcl dan dicampur dengan air dengan perbandingan 1:10 selama 1 menit hasilnya kerang darah tetap terkikis namun prosesnya lebih lambat sampai akhirnya cangkang kerang darah terkikis namun tidak sampai habis.
4	 	 	Pada percobaan ini kerang hijau di rendam dalam larutan hcl dan dicampur dengan air dengan perbandingan 1:10 selama 1 menit. Kerang hijau tetap terkikis. prosesnya lebih lambat sampai akhirnya tekstur warna juga rusak dan terkikis namun tidak sampai habis.

Kesimpulan :

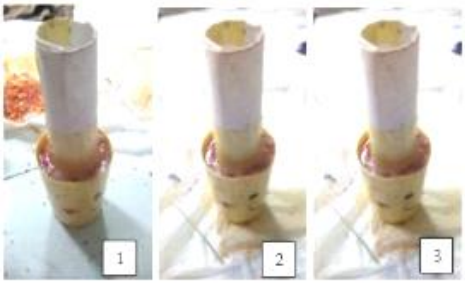
Semua jenis kerang padat tidak dapat dilunakkan, fungsi larutan Hcl selain melunakkan juga berfungsi untuk membersihkan kotoran yang melekat pada kulit

kerang, sehingga pada eksperimen kerang hijau yang direndam kedalam larutan hcl, warna kulit kerang hijau rusak sampai berwarna putih. Semakin lama perendaman kulit kerang kedalam larutan hcl yang sudah dicampur air dengan perbandian 3:1 makan semakin bersih kulit kerang yang dihasilkan. Apabila perbandingan larutan hcl lebih banyak daripada campuran air maka kulit kerang akan terkikis.

4.5.2 Eksperimen Sistem Cor Dengan Menggunakan Beberapa Cetakan

Tabel 7 Eksperimen Sistem cor dengan menggunakan beberapa cetakan

No	cetakan	keterangan
1.		Pada percobaan ini menggunakan kepingan cangkang kerang kasar dengan perbandingan takaran kerang cangkang kasar : semen putih : air : lem (2:1:1:1) menggunakan cetakan triplek.
2.		Pada percobaan ini pelepasan cetakan cukup mudah namun karena di jemur selama 1 hari adonan masih setengah matang namun struktur cukup kuat sehingga saat di lepaskan dari cetakan tidak rusak. Berbeda dengan adonan yang menggukan semen putih saat dilepaskan dari cetakan.
3.		Bagian-bagian yang sudah terpotong di satukan dengan isolasi kertas. Kemudian adonan di tuangkan pada cetakan dan di keringkan dibawah kipas anging selama 12 jam.

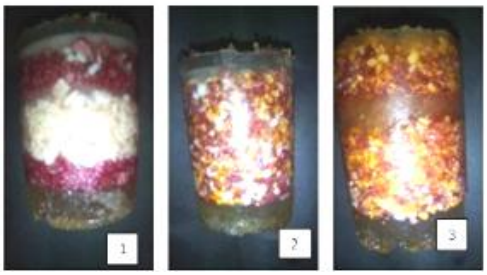
4.		Terdapat tiga variasi dalam percobaan menggunakan resin yaitu: 1.Bagian bawah resin dan cangkang kerang kasar 2. Bagian bawah resin, cangkang kerang kasar,cangkang kerang dan resin 3.Bagian bawah resin, cangkang kerang, resin dan cangkang kerang.
5		Eksperiment cetak menggunakan rubber lebih presisi. Cetakan dapat digunakan berulang-ulang lagi. Kerang yang digunakan dalam eksperimen ini adalah kepingan kerang darah dan cangkang keong.
6		Pada eksplorasi ini hampir sama sengan mencetak menggunakan busa ati. Stefoam yaitu memiliki ketebalan 1 cm.perekat yang digunakan adalah isolasi bening. namun lem rajawali digantikan dengan lem additon.

Kesimpulan :

Cetakan yang paling baik digunakan dari segi presisi dan *cost* yaitu adalah cetakan *sterofoam, sterofoam* yang digunakan mempunyai ketebalan 1 cm. semakin tebal sterofoam yang digunakan maka hasil cetakan akan semakin presisi. Sebelum melakukan pengecoran setiap cetakan dilapisi oleh minyak agar saat hasil pengecoran di lepaskan dari cetakan tidak retak atau hancur. Minyak yang digunakan dalam penelitian ini adalah minyak goreng.

Tabel 8 Hasil Eksperimen Sistem Cor Dengan Menggunakan Beberapa Cetakan

No.	Hasil cetakan	Keterangan
1.		Proses pelepasan dari cetakan cukup sulit, terdapat adonan yang masih menempel pada cetakan dan tidak mau lepas sehingga adona yang sudah mongering hancur. Saat di lepasakan dari cetakan adonan yang sudah mengering tidak kuat dan retak. Tekstur menyerupai keapik dan tekstur cangkang kerangnya keliatan.terdapat rongga-rongga yang belum terisi oleh adonan karena cetakan triplek tidak transparan.
2.		Kombinasi semen putih, hitam dan cangkang kerang kasar cukup kuat, namun kekuatan dari adona semen putih sangat rapuh hanya sebagian yang dapat merekat kuat.
3		Cetakan menggunakan busa ati embuat tidak presisi karena tekstur busa ati tidak keras sehingga adonan yang di hasilkan tidak sesuai bentuk yang diinginkan. Busa ati yang digunkan mempunyai ketebalan 5 mm. banyak rongga-rongga kecil yang di hasulkan, terdapat titik-titik putih yang di hasilkan oleh cangkang kerang kukup kasar.

4.		Cetakan menggunakan gelas plastik dan di olesi mentega pada bagian dalamnya membuat resin dapat dengan mudah di lepaskan, namun saat mencampur resin dengan cangkang kerang harus cepat karena resin yang sudah di campur dengan katalis mudah kering. tekstur cangkang kerang terlihat sangat jelas .
5		Kesan yang ditampilkan adalah *coastal, earthy dan tropica*l. Kesan cangkang keong membuat kesan sangat alami seolah berada di pantai.
4		Kesan yang ditimbulkan adalah kesan hangat. Untuk eksplorasi warna kuning ketela dan merah tua membuat kesan tropical, Tambahan cangkang keong membuat kesan warna dan ceria.
5		Terkesan sejuk, lembut dan natural. Kulit kerang yang di pakai adalah kuling kerang yang natural tidak terdapat mendapat perlakuan sama sekali.
6		Cetakan sterofoam bersifat cukup *flexible* sehingga saat adonan semen dan kulit kerang sudah sudah kering dan di lepaskan dari cetakan benda tidak mudah retak dan adonan tidak menempel pada cetakan

Kesimpulan :

1. Hasil produk dari *material Concrete* dan kulit kerang paling baik di hasilkan menggunakan cetakan *sterofoam* sehingga pada eksperimen ini cetakan yang digunakan untuk pembuatan produk yaitu cetakan sterofoam.
2. Penggunaan *material* resin digunakan untuk proses *finishing*, namun karena *material* resin tidak ramah lingkungan makan dicari alternatif lain sebagai bahan *finishing*.

4.5.3. Eksperimen ketebalan pada *material Concrete*

Proses pembuatan ketebalan pada *material Concrete*:

1. Ketebalan 3 mm

   Pembuatan adonan semen, air, dan lem dengan perbandingan 2:1:2. Adonan semen dicetak menggunakan cetakan akrilik dengan ketebalan 3 mm
2. Ketebalan 2 cm.

   Pembuatan adonan semen, pasir, kerikil, lem dengan perbandingan 2:1:1:1. Adona semen dicetak menggunakan cetakan *sterofoam* dengan ketebalan 2 cm.

Tabel 9 Eksperimen ketebalan pada *material Concrete*

No.	Gambar	Tebal	keterangan
1.		3 mm	*Concrete material* dengan ketebalan 3 mm cukup menghasilkan modul yang cukup kuat dan ringan namun pada sudut-sudut tertentu modul yang sudah kering saat dilepaskan dari cetakan mudah retak dan patah.

2.		2 cm	*Concrete material* dengan ketebalan 20 mm menghasilkan modul yang sangat kuat, tidak mudah pecah dan berat. Modul dengan ketebalan 2 cm dapat dijadikan sebagai *Café* dan dudukan kursi atau produk yang menerima beban yang cukup berat.

Kesimpulan:

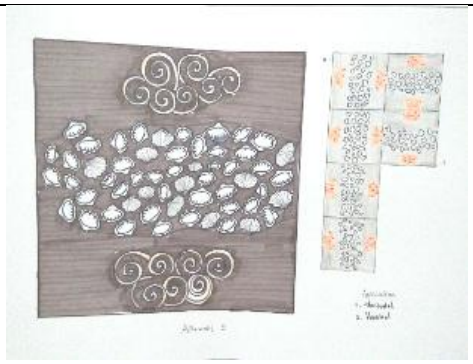
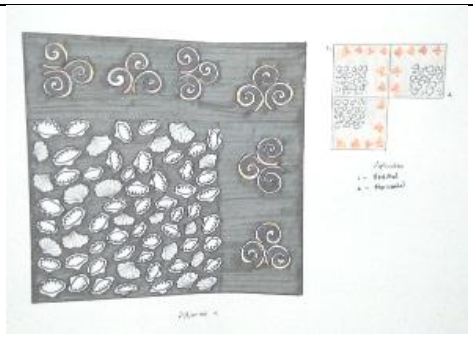
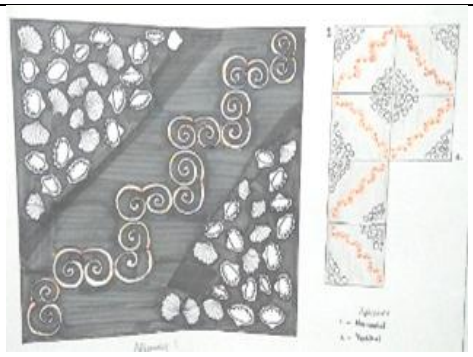
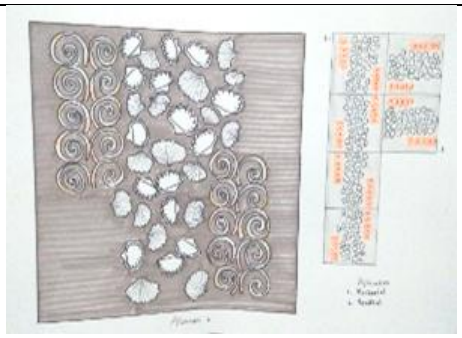
Berdasarkan eksperimen ketebalan yang sudah dilakukan di dapatkan hasil yaitu:

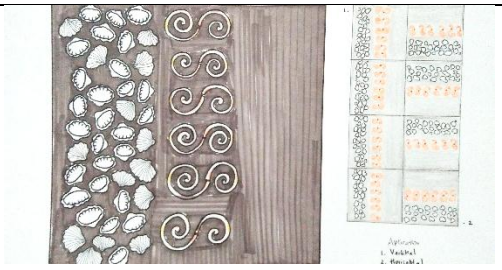
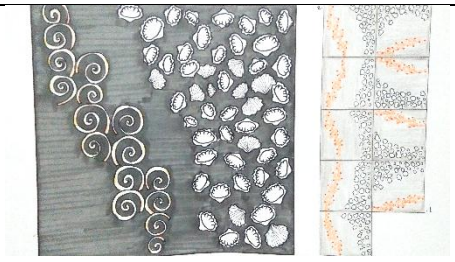
1. Ketebalan 3 mm cukup kuat namun cukup rapuh pada sudut-sudut tertentu
2. Pencampuran bahan saat membuat adonan semen sebaiknya menggunakan struktur penguat seperti kerikil, pasir atau jaring kawat agar produk semen kuat dan dapat digunakan sebagai produk fungsional seperti *Café* dan dudukan kursi
3. Untuk membuat produk yang fungsional sebaiknya menggunakan ketebalan 5 mm sampai 2 cm atau lebih.

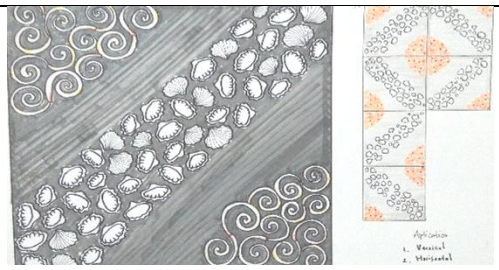
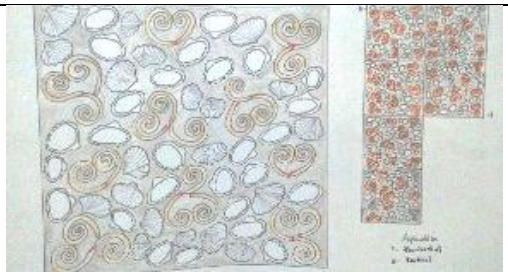
4.5.4. Eksperimen *Pattern* Susun Dan Abstrak

Eksperimen *pattern* susun dan abstrak terinspirasi oleh dari konsep ampyang, yaitu kerang di tata secara susun dan abstrak. Kerang yang digunakan yaitu kerang melingkar dan kerang darah.

Tabel 10 Eksperimen *Pattern* Susun Dan Abstrak

No	*Pattern*	Deskripsi
1		Kerang darah di bentuk dengan cara di tabur abstrak pada posisi tengah dan kerang melingkar dibentuk seperti awan dengan cara di susun. pada *pattern* ini akan terbentuk pola horizontal dan vertikal
2		Kerang darah di bentuk dengan cara di tabur abstrak pada posisi bagian bawah membentuk persegi dan kerang melingkar dibentuk dengan cara di susun seperti bunga. Pada *pattern* ini akan membentuk pola *frame*, horizontal dan vertikal.
3		Kerang darah di bentuk dengan cara di tabur abstrak pada posisi ujung atas dan bawah membentuk segitiga dan kerang melingkar dibentuk dengan cara di susun miring. Pada *pattern* ini akan membentuk pola horizontal, vertikal dan diagonal.
4		Kerang darah di bentuk dengan cara di tabur abstrak pada posisi bagian tengah dan kerang melingkar dibentuk dengan cara di susun secara vertikal pada bagian samping atas dan bawah. Pada *pattern* ini akan terbentuk pola horizontal, vertikal dan bergelombang.

5		Kerang darah di bentuk dengan cara di tabur abstrak pada posisi bagian bawah dan kerang melingkar dibentuk dengan cara di susun menjadi bentuk bunga. pada *pattern* ini akan terbentuk pola horizontal dan vertikal
6		Kerang darah di bentuk dengan cara di tabur abstrak pada posisi tengah membentuk persegi dan kerang melingkar dibentuk dengan cara di susun membentuk persegi. pada *pattern* ini akan terbentuk pola horizontal dan vertikal
7		Kerang darah di bentuk dengan cara di tabur abstrak pada posisi bagian samping dan kerang melingkar dibentuk dengan cara di susun pada bagian tengah. Pada *pattern* ini akan terbentuk pola horizontal dan vertikal.
8		Kerang darah di bentuk dengan cara di tabur abstrak pada posisi samping membentuk persegi panjang dan kerang melingkar dibentuk dengan cara di susun pada bagian tengah. Pada*pattern* ini akan terbentuk pola horizontal dan vertikal.
9		Kerang darah di bentuk dengan cara di tabur abstrak pada posisi samping kiri membentuk gelombang dan kerang melingkar dibentuk dengan cara di susun mengikuti pola kerang darah. pada *pattern* ini

		akan terbentuk pola bergelombang
10		Kerang darah di bentuk dengan cara di tabur abstrak pada posisi miring di tengah dan kerang melingkar dibentuk dengan cara di susun pada bagian ujung atas dan bawah membentuk segitiga. Pada *pattern* ini akan membentuk pola horizontal, vertikal dan diagonal
11		Kerang darah dan kerang melingkar di bentuk dengan cara di tabur abstrak secara penuh. Pada *pattern* ini akan membentuk pola horizontal dan vertikal
12		Kerang darah dan kerang melingkar di bentuk dengan cara di tabur abstrak secara penuh juga dipadu- padankan dengan terazo *pattern*. Pada *pattern* ini akan membentuk pola horizontal dan vertikal
13		Kerang darah dan kerang melingkar di bentuk dengan cara di tabur abstrak. Pada bagian bawah posisi kulit kerang merapat dan pada bagian atas posisi kerang merenggang. Pada *pattern* ini akan membentuk pola horizontal dan vertikal membentuk seperti gelombang ombak

Kesimpulan:

Eksperimen *pattern* susun dan abstrak dilakukan untuk mendapatkan motif yang estetik dan unik. Setiap pembuatan *pattern* membutuhkan waktu dan tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Berdasarkan eksperimen *pattern* yang telah dilakukan *Pattern* no. 13 merupakan desain terpilih karena proses pembuatan yang mudah dan waktu yang singkat dalam proses pembuatan. Serta apabila motif dipadupadankan akan membentuk gelombang laut sehingga sangat cocok dengan konsep *coastal.*

4.5.5. Eksperimen Pewarnaan Pada Kulit Kerang

Eksperimen pewarnaan pada kulit kerang terdiri dari pewarna sintetis, pewarana alamin dan cat air.

Gambar 78. Pewarnaan Kulit Kerang Menggunakan Pewarana Wantex.
(Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Pewarnaan buatan pertama menggunakan pewarna dari *Wantex*. Eksplorasi dilakukan dengan menggunakan tiga pilihan warna yaitu merah dan kuning. Proses pewarnaan selama 1 jam 30 menit dan di keringkan selama 1 hari. Hasil pewarnaan dengan Wantex adalah warna yang lebih cerah dan lebir tajam.

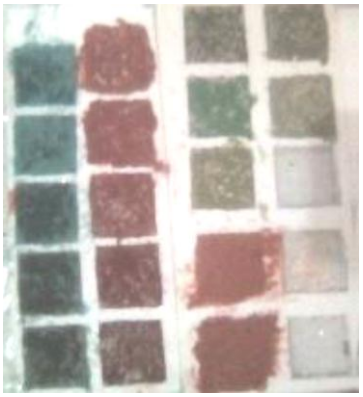
Gambar 79. Pewarnaan Kepingan Kerang Menggunakan Cat Air. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Pewarnaan kedua menggunakan pewarna cat air. Eksplorasi dilakukan dengan menggunakan 8 pilihan warna yaitu kuning muda, kuning, biru tua, biru muda,hijau muda, hijau tua, merah, ungu dan kuning. Proses pewarnaan selama 30 menit. Hasil pewarnaan dengan pewarna cat air adalah warna yang cerah dan tajam.

Gambar 80. Pewaranaan Kepingan Kerang Menggunakan Pewarna Alami.
(Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Pewarnaan ketiga menggunakan pewarna alami berupa bubuk kunyit . Proses pewarnaan selama 2 jan kemudian di cuci dan di jemur dibawah sinar matahari. Hasil pewarnaan dengan pewarna cat air adalah warna tidak terlalu melekat pada kulit kerang.

4.5.6. Eksperimen Warna Pada *Concrete Material*.



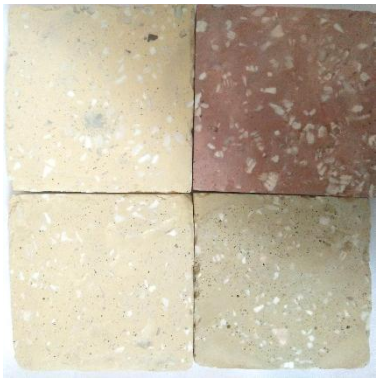
Gambar 81. Pewarnaan *Material Concrete* saat masih basah. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Gambar 82. *Material Concrete* saat sudah kering. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Eksplorasi warna pada *Concrete material* menggunakan pewarna Nat keramik yang di campur dengan semen abu-abu, pasir, bubuk kerang, kepingan kerang, lem dan air. Sampel warna ini berukuran 7 x 7 x 1 cm. proses pengeringan ini berlangsung selama 1 hari. pewarnaan terdiri dari empat warna nat yaitu merah bata, kuning, biru canna dan light blue. Untuk menghasilkan warna tosca maka digunakan pewarna nat light blue dan semen abu-abu dengan perbandingan 3 : 1. Sedangkan warna merah muda menggunakan warna merah bata dan semen putih dengan perbandingan 1 : 2. Semakin banyak pewarna nat yang digunakan maka semakin kuat warna yang dihasilkan dan semakin sedikit warna nat yang digunakan maka semakin memudar warna nat yang dihasilkan. Hal ini digunakan untuk menghasilkan degradasi eksperimen sampel warna.

Gambar 83. Warna degrasi tosca pada material *Concrete.* (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Gambar 84. Warna degrasi merah bata pada *material Concrete.* (Sumber : Olahan Penulis, 2019)



Gambar 85. Warana degrasi kuning dan merah pada *material Concrete.*

(Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Gambar 86. Warana degrasi hijau pada *material Concrete.* (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Gambar 87. Warana degrasi orange dan merah pada *material Concrete*. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Semua sampel warna *material Concrete* di amplas agar kepingan cangkang kerang lebih terlihat. Jumlah kepingan kerang yang tabur pada setiap sampel tidak sama semakin banyak *material* kepingan cangkang kerang yang digunakan maka semakin terlihat *pattern Terrazzo* pada *material Concrete*. Tekstur yang dihasilkan setiap sampel warna sengaja dibuat berberda-beda karena konsep amyang yang tidak rata dan juga bergelombang maka saat pemberian kepingan kerang di lakukan dengan 2 cara yaitu:

1. Di tabur saat adonan *material Concrete* sudah di cetakan
2. Di campur dengan *material Concrete* saat pembuatan *material Concrete*

Kesimpulan :

Inovasi yang dihasilkan dari kombinasi pemanfaatan *material Concrete* dan kulit kerang sebagai produk *home décor* :

1. Mengembangkan konsep Ampyang.

   Konsep amyang awalnya hanya diterapkan untuk membuat taman hias. Konsep amyang yaitu teknik membuat *pattern* dengan cara disusun secara abstrak. Pengembangan konsep ini akan dipadukan dengan konsep dasar desain (*unity, balance, rhytem, scale and proportion*) sehingga memiliki nilai standarisasi dalam setiap *pattern* abstrak yang dihasilkan.
2. Inovasi *material* baru (*kepingan kerang menjadi pattern Terrazzo*).

material kepingan cangkang kerang dapat dijadikan menjadi *pattern Terrazzo.* Biasanya bahan pembuatan *pattern Terrazzo* ini terbuat dari pecahan marmer dan batu-batuan. *Material* kulit kerang sebelumnya dihancurkan menggunakan mesin penggiling kerang selama 2 menit, kemudian kulit kerang di campur dengan *material Concrete* menggunakan teknik cor dan di cetak menggunakan cetakan sterofoam.

4.5.7. Eksperimen Pemutih Pada Kulit Kerang

Pemutih	Hasil	kelebihan	kekurangan
bayclin		Harga terjangkau	Tidak semua kerang putih ada beberapa yang kusam bahkan menguning
vanish		• Mempunyai aroma yang wangi • Kerang memutih semua	-
H_2O_2		• Aroma hampir sama dengan byclean • Kerang memutih semua	-

Gambar 88. Eksperimen Pewarna Putih Menggunakan Pemutih Pakaian.
(Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Pewarnaan keempat adalah mempertahankan warna asli dari kerang darah yaitu putih. Pemutih yang digunakan terdiri dari 3 macam yaitu vanish, byclin dan H_2O_2. Kerang direndam.selama 1 hari dengan perbandingan pemutih dan air yaitu 1:1. Kemudian kerang di jemur dibawah sinar matahari. Pewarna vanish menghasilkan warna sangat putih secara keseluruhan sedangkan byclean dan H_2O_2 menghasilkan warna yang cukup putih.

4.5.8. Eksperimen perekat *material Concrete* dan kayu

perekat	Aplikasi	kelebihan	kekurangan	scoring
disekrup		• Kuat • Mudah dilakukan	Apabila jarak sekrup terlalu berdekatan semen bisa retak atau pecah	8
Rubber silicon gel		• kuat	Harus di tekan agar lem dapat merekat kuat	6
rajawali		• kuat	Harus di tekan agar lem dapat merekat kuat	7
Lem fox		• kuat	Harus di tekan agar lem dapat merekat kuat	7
Uhu super fast		• kuat	• Apabila terlalu banyak dapat mengikis kayu	6
Dextone		• kuat	• Harus di tekan agar lem dapat merekat kuat	6

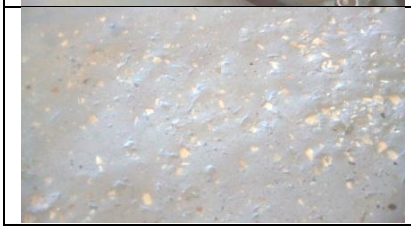
Gambar 89. Eksperimen Perekat Antara Semen Dengan Kayu. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Kesimpulan:

Perekat paling baik yaitu sekrup dan lem rajawali. Untuk perekat *rubber silicon* gel, uhu *super fast* dan dextone cukup kuat namun membutuhkan waktu yang cukup lama untuk kering dan perlu adanya tekanan agar semen dan kayu dapat merekat sempurna.

4.5.9. Eksperimen *finishing* pada *material Concrete* dan kulit kerang

Gambar	Deskripsi
	Eksplorasi menggunakan lem rajawali menghasilkan tampilan *glossy*. Cara pemakainnya yaitu dengan cara di campur air dan di aduk sampai menjadi sedikit cair. Kemudian di diamkan selama 5 menit agar air dan lem rajawali dapat menyatu. Lalu di oleskan menggunakan kuas pada produk.
	Penggunaan propan aqua stone care mempunyai 3 tampilan fnishing yaitu doft, semi doft dan glosy. untuk mendapatkan tampilan doft propan aqua stone care dapat dicampur dengan air. Semakin banyak air yang digunakan maka hasil akhir *finishing* yaitu doft. Untuk *finishing Café* dan cermin menggunakan *finishing* glossy agar *Café* terlihat clean dan saat ada makanan terjatuh pada *Café* mudah untuk dibersihkan.

Gambar	Deskripsi
	Penerapan *finishing* menggunakan lem rajawali. *Finishing* memiliki kelemahan yaitu apabila disimpan di tempat yang lembab maka akan merubah warna asli dari semen.
	Aqua propan stone care ini di aplikasikan dengan cara di oleskan menggunakan kuas. Pada hasil *finishing* ini propan aqua stone care tidak di campur dengan air sehingga tampilannya terlihat glossy.

Kesimpulan:

Finishing yang digunakan untuk melapisi produk desain final adalah *propan aqua stone care* karena tidak merubah warna asli produk dan bertahan lama.

4.6. Perencanaan Bisnis Produk *Home Décor*

Tahun	Persentase
2015	- nilai ekspor Indonesia ke Jerman pada periode yang sama tercatat sebesar US$ 72,43 juta. Posisi Indonesia berada di peringkat ke 27 sebagai negara penyuplai produk dekorasi rumah ke Jerman.
2016	- Dari 12 hingga 16 Februari 2016 lalu misalnya, Kementerian Perdagangan (Kemendag) mengikutsertakan dekorasi rumah di Tanah Air pada ajang pameran dagang internasional terbesar di Jerman yang "berjuluk" Ambiente 2016. "Pameran ini akan mendorong ekspor dan meningkatkan pasar dekorasi rumah di Eropa
2017	- Hadirnya pameran INDEX MOZAIK Indonesia 2017 juga sejalan dengan tumbuhnya daya beli masyarakat, yang menjadikan Indonesia sebagai pasar ritel bagi desain interior, *home furnishing*, peralatan rumah tangga dan cinderamata yang kuat dan terbesar di kawasan Asia Tenggara. Industri ini diprediksi akan mengalami kenaikan seiring meningkatnya perekonomian nasional pada triwulan III tahun 2017 yang diperkirakan dalam kisaran 5,0-5,4 persen dan akan meningkat menjadi 5,1-5,5 persen pada tahun 2018.

Gambar 58 Perkembangan Produk *Home Décor.* (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Ada beberapa faktor yaitu:

1. Menumbuhkan minat konsumen terhadap dekorasi rumah

   Produk *home decor* telah banyak diterima di antara pemilik rumah yang ingin merenovasi interior dan eksterior rumah sehingga dapat mendorong pertumbungan pasar yang signifikan di seluruh dunia. Jumlah pemilik rumah telah meningkat secara signifikan dalam beberapa tahun terakhir, terutama di negara berkembang, sehingga memunculkan minat yang terus meningkat, di antara pemilik-pemilik ini.

2. Pertumbuhan dalam industri real estat

   Negara-negara berkembang di Asia akan mempengaruhi pasar *Booming* industri real estat yan akan mendorong pertumbuhan pasar

dekorasi rumah. Peningkatan laju pertumbuhan konstruksi baru pada 2020. Industri real estat telah mengalami pertumbuhan dalam beberapa dekade terakhir di sektor perumahan maupun komersial.

3. Meningkatkan laju urbanisasi

   Peningkatan populasi perkotaan adalah salah satu faktor yang berdampak kuat mempengaruhi pasar dekorasi rumah. Budaya urban mempengaruhi gaya hidup individu. Saat ini, sebagian besar penduduk dunia tinggal di daerah pedesaan. Menurut data yang dirilis oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa, hampir 54% dari populasi dunia tinggal di daerah perkotaan pada tahun 2014, dan lebih banyak penduduk pedesaan diperkirakan akan pindah ke daerah perkotaan selama periode perkiraan. Dampak dari faktor ini akan meningkat selama periode ramalan, sehingga akibatnya mendorong permintaan produk dekorasi rumah dalam waktu dekat.

4. Pasar Dekorasi Rumah Dunia berdasarkan Produk

   Berdasarkan produk, pasar secara luas diklasifikasikan ke dalam tekstil rumah, penutup lantai dan furnitur. Furnitur telah menyaksikan peningkatan adopsi di kalangan konsumen, karena pendapatan yang meningkat dan pengaruh budaya barat, terutama adopsi dapur modular dan pencahayaan. Segmen furnitur meliputi furnitur yang digunakan di dapur, ruang tamu dan kamar tidur, kamar mandi, outdoor dan pencahayaan.

4.7. Analisis Bisnis

4.7.1. BMC

Tabel 11 *Bisnis Model Canvas*

<table>
<tr>
<td rowspan="2">Key Partner

Partner produksi.

Pengrajin kayu.

Pengrajin batu taman.

Supplier Material

nelayan kerang

Toko bangunan

Partner Penjualan

Signage Store

Home décor Store

Galery</td>
<td>Key Activities

Penyedia bahan bekerjasama dengan nelayan kerang.

Produksi bekerjasama dengan tim Produksi.

Qualty Control

Ketahanan, kekuatan, keamanan,

packaging.</td>
<td rowspan="2">Value Proposition

Inovasi material produk yang kuat dan unik. nilai social dan lapangan pekerjaan bagi masyarakat kenjeran.</td>
<td>Customer Relationship

Menyediakan customer service.Memberikan promo pembelian 1 set. Memberikan tentang produk baru, promo, katalog produk kepada konsumen melalui email, website atau social media lainnya.</td>
<td rowspan="2">Customer Segment

Café, hotel, villa, gallery, dan user yang tertarik dengan inovasi material yang berkonsep caustal</td>
</tr>
<tr>
<td>Key Resource

SDM

Product, designer,marketing

Physical Asset

Alat penggiling kerang

Intellectual

Brand development, data base</td>
<td>Media / channel

Media Social

Fb, twitter, Ig, line, youtube

Media Cetak

Katalog, brosur, poster banner

Direct

Own store</td>
</tr>
</table>

	consument and partnership			
Cost Structur Variabel cost : biaya bahan baku, biaya riset, biaya packaging, biaya pengiriman produk Fixed cost : biaya tenaga kerja, biaya maintance			Revenue stream Fungsi dari produk Penjualan dari series *home decor*	

4.7.2. Perhitungan Harga Jual

a. HPP

Berikut perhitungan harga pokok untuk setiap satu produk yang dihitung dalam jumlah produksi dua puluh atau lebih.

Tabel 12 Perhitungan Harga Produksi *Table top*

Harga 1 *Table top*			
BARANG	JUMLAH	HARGA SATUAN	TOTAL
Semen hitam	0.5 kg	2000	1000
Nat keramik	4 kg	12.500	60.000
pasir	0.5 kg	5000	1000
air	250 ml	500	500
Potongan kerang	0.5 kg	30.000	2500
Bubuk kerang	0.25 kg	30.000	2500
Lem addition	12 sendok	50.000	6000
Kerang darah	-	-	-
Kerang melingkar	2	10.000	20.000
Vanish	100 ml	20.000	10.000
sterofoam	2	6000	12.000
packaging	1	35000	35.000
Finishing	1	5000	5000
		Harga	143.500

Tabel 13 Perhitungan Harga Produksi Tulisan Kapal Jodoh 1 :100

Harga Tulisan Kapal Jodoh 1 :100			
BARANG	JUMLAH	HARGA SATUAN	TOTAL
Semen hitam	0.25 kg	2000	500
Nat keramik	0.5 kg	12.500	6250
pasir	0.05 kg	5000	100
air	250 ml	500	500
Potongan kerang	0.125 kg	30000	1250
Bubuk kerang	0.125 kg	30000	1250
Lem addition	3 sendok	50.000	3000
Kerang darah	-	-	-
Kerang melingkar	0.5	10.000	5000
Vanish	20 ml	20.000	1000
sterofoam	1	6000	6000
packaging	1	10.000	10.000
Finishing	1	3000	3000
		Harga	36.600

Tabel 14 Perhitungan Harga Produksi Nomer Meja 1-100

Harga Nomer Meja 1-10			
BARANG	JUMLAH	HARGA SATUAN	TOTAL
Semen hitam	0.25 kg	2000	500
Nat keramik	0.5 kg	12.500	6250
pasir	0.05 kg	5000	100
air	250 ml	500	500
Potongan kerang	0.125 kg	30000	1250
Bubuk kerang	0.125 kg	30000	1250
Lem addition	3 sendok	50.000	3000
Kerang darah	-	-	-
Kerang melingkar	0.5	10.000	5000
Vanish	20 ml	20.000	1000
sterofoam	1	6000	6000
packaging	1	10.000	10.000
Finishing	1	3000	3000
		Harga	37.850

Tabel 15 Perhitungan Harga Produksi Cermin

Harga Cermin			
BARANG	JUMLAH	HARGA SATUAN	TOTAL
Semen hitam	0.25 kg	2000	500
Nat keramik	2 kg	12.500	25.000
pasir	0.5 kg	5000	500
air	1 liter	3000	3000
Potongan kerang	0.5 kg	30000	2500
Bubuk kerang	0.25 kg	30000	2500
Lem addition	8 sendok	50.000	4000
Kerang darah	-	-	-
Kerang melingkar	0.5	10.000	5000
Vanish	50 ml	20.000	4000
sterofoam	2	6000	12000
packaging	1	15.000	15.000
Finishing	1	3000	3000
Cermin	32 x 32 cm tebal 3 mm	23000	23000
		Harga	100.000

Tabel 16 Perhitungan Harga Produksi *Box tissue*

Harga *Box tissue*			
BARANG	JUMLAH	HARGA SATUAN	TOTAL
Semen abu-abu	0.125 kg	2000	250
Nat keramik	0.5 kg	12.500	6250
pasir	0.125 kg	5000	625
air	1 liter	3000	3000
Potongan kerang	0.125 kg	30000	1250
Bubuk kerang	0.125 kg	30000	1250
Lem addition	4 sendok	50.000	2000
Kerang darah	-	-	-
Kerang melingkar	0.5	10.000	5000
byclin	5 ml	10.000	2000
sterofoam	1	6000	6000
packaging	1	10.000	10.000
Finishing	1	3000	3000
Kayu	1	50000	50000

Cutting kayu silang	1	7500	7500
		Harga	96125

Tabel 17 Perhitungan Harga Cermin Dengan Kombinasi Kayu

Harga cermin dengan kombinasi kayu			
BARANG	JUMLAH	HARGA SATUAN	TOTAL
Semen abu-abu	1 kg	2000	2000
Pasir	0.125 kg	5000	625
air	1 liter	3000	3000
Bubuk kerang	0.125 kg	30000	1250
Lem rajawali	8 sendok	20.000	10.000
Kerang darah	-	-	-
Kerang melingkar	5 gram	10.000	5000
byclin	5 ml	10.000	2.000
sterofoam	1	6000	6000
packaging	1	10.000	10.000
Finishing	1	3000	3000
Kayu	1	50000	50000
Cutting kayu silang	1	7500	7500
		Harga	106375

Tabel 18 Perhitungan Harga Tatakan

Harga Tatakan			
BARANG	JUMLAH	HARGA SATUAN	TOTAL
Semen hitam	0.25 kg	2000	500
Nat keramik	0.5 kg	12.500	6.250
pasir	0.5 kg	5000	500
air	1 gelas	500	500
Potongan kerang	0.5 kg	30000	2500
Bubuk kerang	0.25 kg	30000	2500
Lem addition	8 sendok	50.000	4000
Kerang darah	-	-	-
Kerang melingkar	0.5	10.000	5000
Vanish	50 ml	20.000	4000
sterofoam	2	6000	12000
packaging	1	15.000	15.000
Finishing	1	3000	3000

Harga	60250

b. Harga jual

Harga jual didapatkan dari harga produkksi yang kemudian dikalikan 3 margin 3. Pemilihan menggunakan margin 3 karena produk ini di tunjukan untuk kalangan menengah hingga mengenhag ke atas dank arena brand penulis masih dianggap pendatang baru maka ditetapkan untuk menggunakan margin 3

Tabel 19 Harga Jual Produk *Home décor*

PRODUK	HPP	Harga jual (HPPx 3)	PEMBULATAN HARGA JUAL
Café	143.500	430.500	Rp.430.500
Tulisan kapal jodoh	36.600	109.800	Rp.110.000
Nomer meja	37.850	113550	Rp.114.000
Box tissue	90.125	270375	Rp.271.000
Cermin	100.000	300.000	Rp.300.000
Cermin kayu	106.375	319125	Rp. 320.00
Tatakan	60.250	180.750	Rp.181.000

4.7.3. Konsep *Branding*

Gambar 90. Logo Produk. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Nama *brand current of the shells* mempunyai arti arus kerang. Limbah kulit kerang yang dibuang ke pantai tidak terbawa oleh air laut sehingga limbah kulit kerang berada di sepanjang pinggiran pantai dan menyebabkan arus kerang yang terbawa oleh air laut. Bentuk logo merupakan singkatan dari kata current of the shells yaitu Cs. Penulis mengembangkan logo tersebut dari huruf c. warna logo terinspirasi dari

warna laut yaitu biru muda, biru tua, tosca dan putih. 2 huruf c mempunyai arti arus dan Huruf c terbalik mempunyai arti arus balik.

(Halamn sengaja di kosongkan)

Bab 5
IMPLEMENTASI DESAIN

5.1 Konsep Perancangan

Setelah serangkaian proses dalam penelitian dan pengumpulan data, didapatkan konsep perancangan. Konsep perancangan itulah yang akan menjadi dasar dalam proses eksplorasi desain sampai akhirnya mejadi produk final.

1. Konsep *Coastal*

Konsep *Coastal* adalah gaya desain yang mengingatkan kepada pemandangan tepi pantai. Implementasi konsep *coastal* terdiri dari implementasi warna style *coastal* dan *material*.

a. Warna *Style coastal*

Dari segi warna *Style coastal* umumnya memiliki warna pastel, warna biru tua, biru muda, tosca, putih dan warna pasir. Konsep warna di ambil dari kesimpulan analisa dan eksperimen yang sudah dilakukan. Warna terpilih yang akan digunakan yaitu warna putih dan warna biru. Implementsi warna putih di terapkan pada warna kerang darah melalui eksperimen pemutih, hal ini dilakukan untuk mempertahakan ciri khas warna pada kerang darah sehingga kerang darah masih terlihat natural. Implementasi warna biru pada *material Concrete* karena Warna biru memberikan kesan ketenangan dan kualitias harmoni yang berasosiasi dengan laut dan langit. Warna biru sering kali digunakan untuk menciptakan kesan luas, stabil, sejuk, dingin, dan relaksasi pada ruangan. Hal ini sangat berhubungan dengan studi kasus *Café* kapal jodoh karena selain menawarkan makanan *Café* kapal jodoh juga menawarkan suasana pantai yang tenang.

b. *Material* konsep *coastal*

Dari segi *material* konsep *coastal* biasanya menggunakan *material* alami seperti kayu, rotan dan tali serta menggunakan aksesoris yang yang sangat erat dengan aksen pantai. Pemilihan *material* di ambil dari kesimpulan analisa dan

eksperimen yang sudah dilakukan. Penerapan desain kayu yang memiliki konsep *coastal* di implentasikan dengan finishing natural dan bentuk kayu yang simpel.

Kerang adalah salah satu binatang laut dan sangat sering digunakan untuk aksesoris interior ruangan bertema *coastal*. Namun pada kasus ini kerang digunakan sebagai *material* utama. penerapan pada produk dengan cara Mengekspos materal kulit kerang berfungsi untuk mempertahankan karakter kulit kerang yang khas. Kulit kerang yang di tata secara susun dan abstrak akan membentuk *Pattern* identitas karakter kulit kerang. Pengembangan konsep *pattern* produk dilakukan dengan melakukan analisis pada kulit kerang. Hal tersebut dilakukan untuk menemukan motif dan warna identitas dari kulit kerang. Sehingga produk mampu menyampaikan pesan pada *consumen* bahwa *material* yang digunanakan berasal dari kulit kerang.

Teknik penerapan produk yaitu menggunakan teknik ampyang yaitu kerang di tata dengan cara susun dan abstrak serta mempertimbangkan dasar desain sehingga memiliki standarisi dalam setiap pembuatan *pattern* yang dihasilkan. Penerapan teknik ampyang pada produk berfungsi untuk mepermudah proses pembuatan agar produk yang dihasilkan banyak dalam waktu yang efisien.

2. Konsep *Pattern Terazzo*

   konsep *pattern Terrazzo* merupakan konsep yang unik dan cukup fleksibel untuk mengakomodasi desain dari yang sangat sederhana, klasik hingga sangat rumit dan kompleks.

   a. Warna konsep *Terrazzo*

      Salah satu dari banyak manfaat teraso adalah pilihan warna. Pilihannya tidak terbatas. Beberapa macam kerang dihancurkan bersamaan sehingga menghasilkan warna yang beragam. Pemilihan warna di ambil dari kesimpulan analisa dan eksperimen yang sudah dilakukan.Warna yang dihasilkan yaitu putih, *gold* dan silver. Potongan kepingan kerang

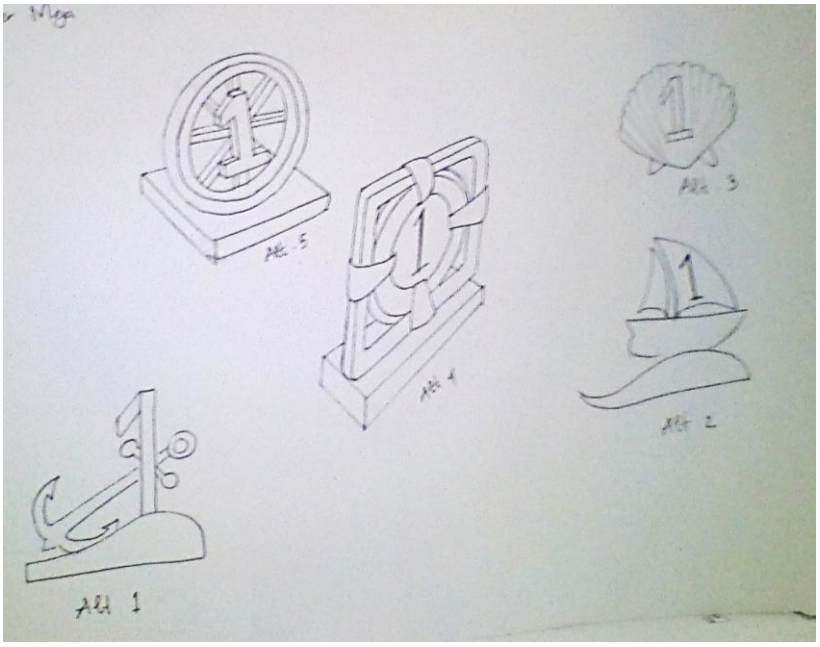
yang digunakan yaitu kerang yang masih natural agar menampilkan kesan sederhana namun juga terlihat kompleks.

b. *Material* konsep *Terrazzo*

Dari segi *material* konsep *Terrazzo* biasanya terdiri dari serpihan marmer atau agregat lainnya yang digabungkan dalam bahan pengikat, yang digiling dan dipoles hingga selesai dengan indah. *Material* yang digunakan dalam kasus ini adalah pecahan kepingan kerang yang di campur dengan *material Concrete*. Kelebihan penggunaan *material* potongan kepingan kerang menghasilkan *pattern* yang estetik dan tentunya juga menghasilkan tekstur dari kepingan kerang itu sendiri. Matrial kepingan kerang bersifat tahan lama tidak mudah rapuh dan berlumut. Harga produk yang dihasilkan dari *material* potongan kepingan kerang dengan *material Concrete* yaitu middle up sehingga sangat terjangkau dibandingkan dengan *material* konsep *Terrazzo* yang menggunakan marmer atau pecahan *material* lain.

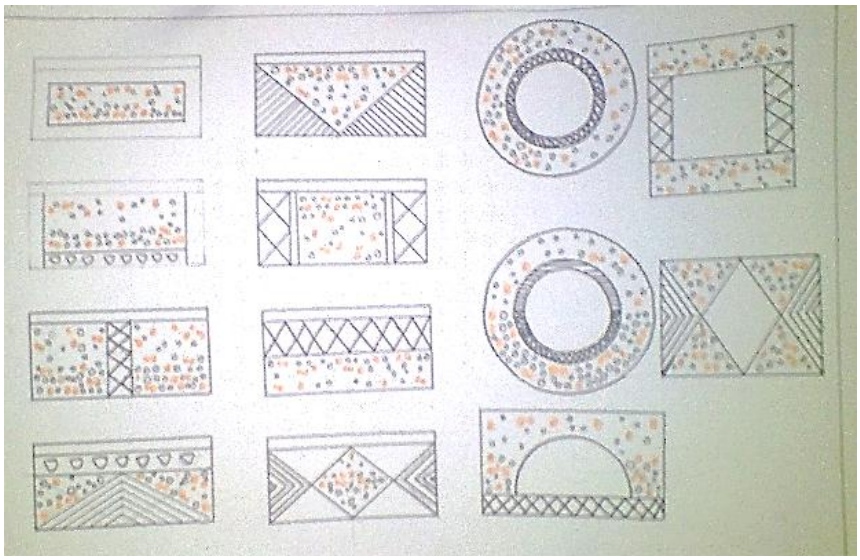
5.2. Eksplorasi Sketsa Desain

Proses selanjutnya dari perancangan ini adalah eksplorasi desain yang diawali dengan *brainstorming* kemudian memilllih sketsa dari hasil *brainstorming* minimal 3 alternatif. 3 alternatif sketsa kemudian di ukur menggunakan matriks pemilihan desain utnuk dijadikan *design* final. Sketsa terpilih akan diwujudkan dalam gambar 3D. Produk *home décor* terdiri dari beberapa produk yaitu *box tissue*, nomer meja, vas bunga modular dan *tile* yang dapat diterapkan pada *font* Kapal jodoh dan *front desk*, *Café* dan cermin.



Gambar 91. *Brainstorming* nomer meja. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Brainstorming nomer meja terinspirasi oleh bentukan-bentukan perlengkapan yang berada di kapal seperti jangkar, pelampung, kemudi kapal dan kerang. pada *brainstorming* ini dipilih bentukan yang paling mudah dibuat dan tentunya juga estetik. Terdapat 5 alternatif nomer meja.



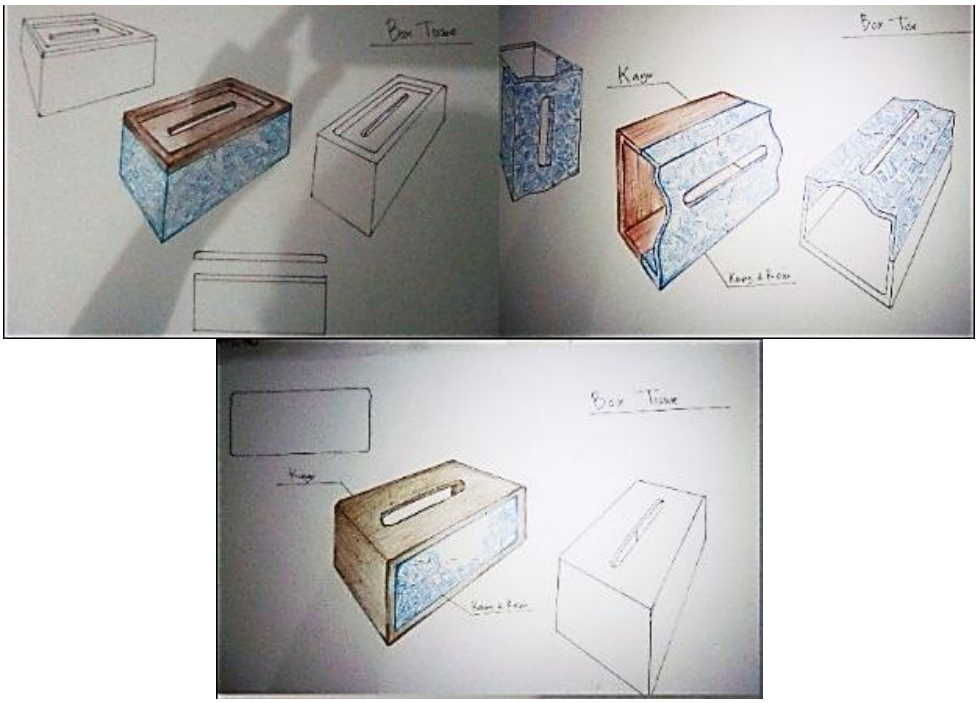
Gambar 92. *Brainstorming box tissue* dan cermin. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Brainstorming box tissue dan cermin terinsprirasi dari bentuk morfologi ikan yang di gabung dan di sederhanakan. Terpilih 1 desain bentuk *box tissue* dan 1 bentuk desain cermin untuk di kembangkan menjadi desain final.

5.3. Alternatif Desain

1. *Home décor* untuk meja

   a. *Box tissue*



Gambar 93. 3 Alternatif *Box tissue*. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Terdapat 3 alternatif *box tissue*. *Box tissue* di desain dengan gaya *coastal modern*. Pada 3 alternatif *box tissue* dipilih 1 *box tissue* untuk lebih dikembangkan menjadi *3d modeling*. Semua desain *box tissue* dikombinasikan dengan *material* kayu. Pada 3 altenatif *box tissue* menggunakan potongan kepingan kerang.

Tabel 20 Matriks Pemilihan Alternatif *Box tissue*

No.	Parameter	W	Alternatif 1		Alternatif 2		Alternatif 3	
			Rate	Jumlah	*Rate*	Jumlah	*Rate*	Jumlah
1.	Kesesuaian konsep	0.5	4	2	3	1.5	2	1
2.	Bentuk	0.3	4	1.2	2	0.6	2	0.6
3.	Proses pembuatan	0.2	4	0.8	2	0.4	2	0.4
	Total	1		4		2.5		2

Keterangan: 1 = Sangat Kurang, 2= Kurang, 3= Cukup, 4=Baik, 5=Sangat Baik

Kesimpulan :

Desain yang terpilih adalah alternatif 1 karena memiliki total paling tinggi. Total nilai 4 pada kesesuaian konsep karena penggunaan *material* paling banyak. Untuk bentuk dan proses pembuatan mempunyai nilai 4 karena paling sederhana sehingga proses pembuatannya juga mudah untuk dijadikan *Prototype*.

Untuk pemilihan alternatif desain digunakan matriks pemilihan desain agar desain produk yang terpilih sesuai standarisasi yang telah di tentukan. Matriks desain terdiri dari Rentang *rates* penilaian angka 1-5 mengindikasikan nilai dari setiap alternatif desain yang mengacu pada parameter *item* berdasarkan Sumber:

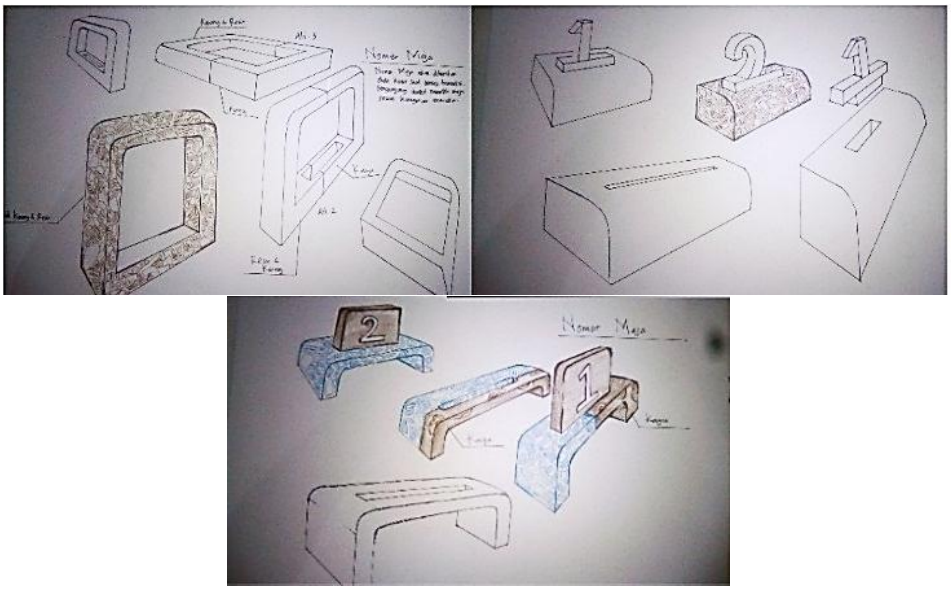
1. Kesesuaian konsep (0,5)

   Kesesuaian konsep merupakan hal yang paling utama dalam mendesain produk. Kesesuain konsep dapat di pengaruhi oleh penggunaan *material* kerang atau warna yang digunakan. Apabila penggunaan *material* kerang atau warna yang digunakan semakin dominan maka nilai *rate* akan semakin tinggi.
2. Bentuk (0,3)

   Bentuk produk juga mempengaruhi konsumen dalam hal memilih produk. Bentuk produk juga dapat menjelaskan karakter konsep desain. Apabila bentuk produk Semakin berhubungan dengan karakter konsep desain yang dihasilkan maka semakin tinggi nilai *rate*.
3. Proses pembuatan (0,2)

   Proses pembuatan sangat penting untuk menciptakan suatu produk dalam jumlah banyak. Semakin mudah proses pembuatan produk maka semakin tinggi *rate* yang dihasilkan dan sebaliknya, semakin susah proses pembuatan produk maka semakin kecil *rate* yang dihasilkan.

b. Nomer meja



Gambar 94. 3 Alternatif Nomer Meja. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Penulis membuat 3 alternatif nomer meja. Nomer meja di desain dengan gaya *coastal modern*. Pada 3 alternatif nomer meja dipilih 1 desain nomer meja untuk lebih dikembangkan menjadi *3d modeling.* 2 desain nomer meja memiliki kombinasi dengan kayu dan 1 nomer meja dengan *material* kerang.

Tabel 21 Matriks Pemilihan Alternatif Desain Nomer Meja

No.	Parameter	W	Alternatif 1		Alternatif 2		Alternatif 3	
			Rate	Jumlah	*Rate*	Jumlah	*Rate*	Jumlah
1.	Kesesuain konsep	0.5	5	2.5	2	1	3	1.5
2.	Bentuk	0.3	4	1.2	3	0.9	2	0.6
3.	Proses pembuatan	0.2	3	0.6	4	0.8	2	0.4
	Total	1		4.3		2.7		2.5

Keterangan: 1 = Sangat Kurang, 2= Kurang, 3= Cukup, 4=Baik, 5=Sangat Baik

Kesimpulan:

Alternatif yang terpilih adalah alternatif 1 karena memiliki total nilai tertinggi. Nilai *rate* untuk kesesuaian konsep adalah 5 karena keselurahan bentuk menggunakan *material* dari potongan kepingan kerang sedangkan proses pembuatan mendapat nilai 4 menjelaskan bahwa desain alternatif 1 memiliki

bentuk yang sederhana dan sangat berkaitan dengan karakter konsep. Nilai untuk proses pembuatan adalah 3 yang berarti apabila desain dibuat dalam bentuk *Prototype* cukup mudah.

Untuk pemilihan alternatif desain digunakan matriks pemilihan desain agar desain produk yang terpilih sesuai standarisasi yang telah di tentukan. Matriks desain terdiri dari Rentang *rates* penilaian angka 1-5 mengindikasikan nilai dari setiap alternatif desain yang mengacu pada parameter *item* berdasarkan Sumber:

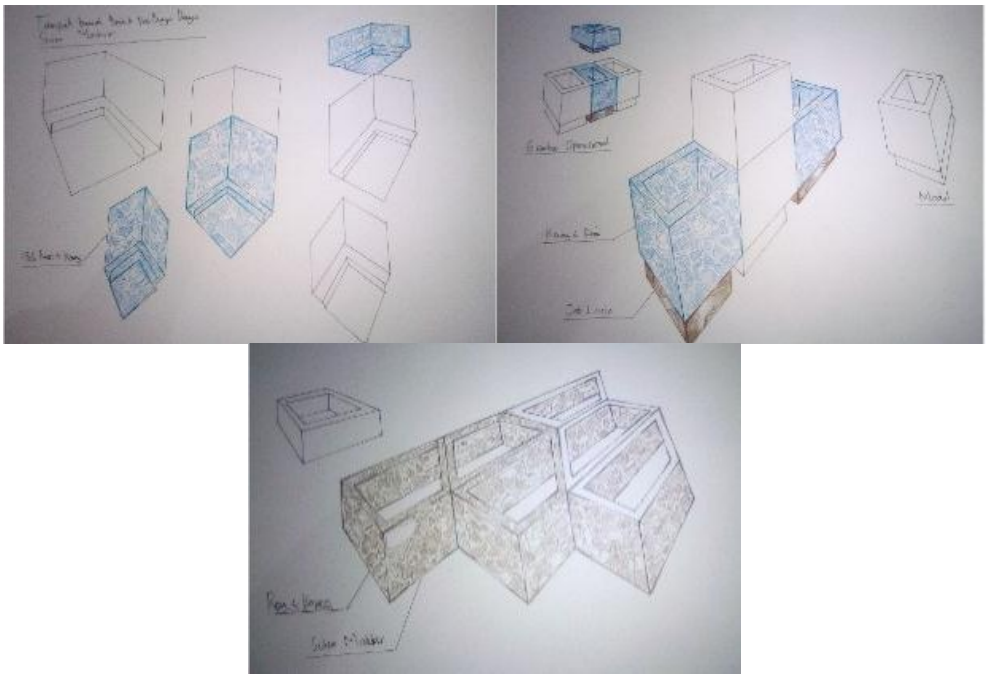
1. Kesesuaian konsep (0,5)

   Kesesuaian konsep merupakan hal yang paling utama dalam mendesain produk. Kesesuain konsep dapat di pengaruhi oleh penggunaan *material* kerang atau warna yang digunakan. Apabila penggunaan *material* kerang atau warna yang digunakan semakin dominan maka nilai *rate* akan semakin tinggi.
2. Bentuk (0,3)

   Bentuk produk juga mempengaruhi konsumen dalam hal memilih produk. Bentuk produk juga dapat menjelaskan karakter konsep desain. Apabila bentuk produk Semakin berhubungan dengan karakter konsep desain yang dihasilkan maka semakin tinggi nilai *rate*.
3. Proses pembuatan (0,2)

   Proses pembuatan sangat penting untuk menciptakan suatu produk dalam jumlah banyak. Semakin mudah proses pembuatan produk maka semakin tinggi *rate* yang dihasilkan dan sebaliknya, semakin susah proses pembuatan produk maka semakin kecil *rate* yang dihasilkan.

c. Vas bunga



Gambar 95. 3 Altenatif Vas Bunga. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Penulis membuat 3 alternatif vas bunga. Vas bunga di desain dengan gaya *coastal modern*. Pada 3 alternatif asbak dipilih 1 vas bunga untuk lebih dikembangkan menjadi 3d modeling. Semua desain *vas bunga* dikombinasikan dengan *material* kayu.

Tabel 22 Matriks Pemilihan Alternatif Desain Vas Bunga

No.	Parameter	W	Alternatif 1		Alternatif 2		Alternatif 3	
			Rate	Jumlah	*Rate*	Jumlah	*Rate*	Jumlah
1.	Kesesuain konsep	0.5	3	1.5	5	2.5	3	1.5
2.	Bentuk	0.3	3	0.9	4	1.2	3	0.9
3.	Proses pembuatan	0.2	2	0.4	4	0.8	2	0.4
	Total	1		2.8		4		2.8

Keterangan: 1 = Sangat Kurang, 2= Kurang, 3= Cukup, 4=Baik, 5=Sangat Baik

Kesimpulan :

Alternatif desain terpilih adalah alternatif 2 karena mempunyai total nilai tertinggi yaitu 4. Jumlah nilai untuk kesesuaian konsep adalah 5 karena hampir keselurahan bentuk menggunakan *material* dari potongan kepingan kerang. Proses pembuatan mendapat nilai 4 menjelaskan bahwa desain alternatif 2 memiliki bentuk yang

sederhana dan sangat berkaitan dengan karakter konsep. Total nilai alternatif 2 sama dengan alternatif 1. Kekurangan dari alternatif 1 adalah proses saat mencetak produk cukup sulit kemungkinan pelepasan dari cetakan akan retak atau hancur hal tersebut hampir sama dengan kasus alternatif 3 perbedaannya adalah bentuk dari alternatif 3 yang memiiki sudut yang yang tajam sehingga saat di lepaskan dari cetakan mudah retak atau hancur.

Untuk pemilihan alternatif desain digunakan matriks pemilihan desain agar desain produk yang terpilih sesuai standarisasi yang telah di tentukan. Matriks desain terdiri dari Rentang *rates* penilaian angka 1-5 mengindikasikan nilai dari setiap alternatif desain yang mengacu pada parameter *item* berdasarkan Sumber:

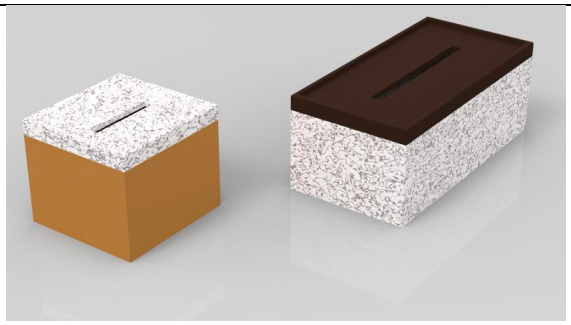
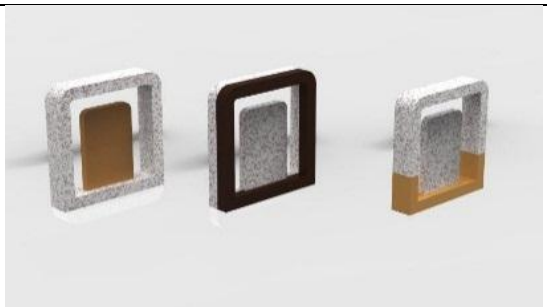
1. Kesesuaian konsep (0,5)

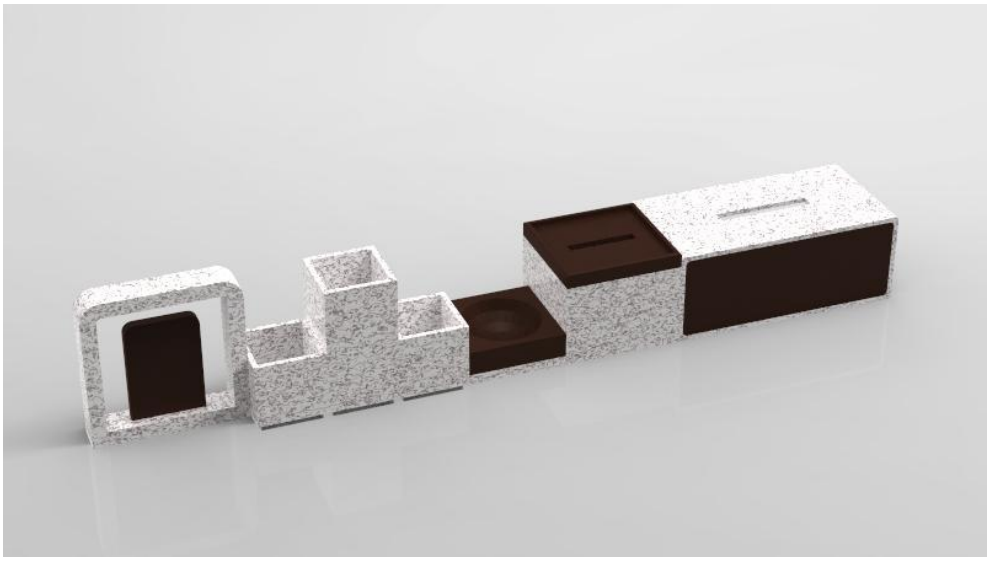
   Kesesuaian konsep merupakan hal yang paling utama dalam mendesain produk. Kesesuain konsep dapat di pengaruhi oleh penggunaan *material* kerang atau warna yang digunakan. Apabila penggunaan *material* kerang atau warna yang digunakan semakin dominan maka nilai *rate* akan semakin tinggi.
2. Bentuk (0,3)

   Bentuk produk juga mempengaruhi konsumen dalam hal memilih produk. Bentuk produk juga dapat menjelaskan karakter konsep desain. Apabila bentuk produk Semakin berhubungan dengan karakter konsep desain yang dihasilkan maka semakin tinggi nilai *rate*.
3. Proses pembuatan (0,2)

   Proses pembuatan sangat penting untuk menciptakan suatu produk dalam jumlah banyak. Semakin mudah proses pembuatan produk maka semakin tinggi *rate* yang dihasilkan dan sebaliknya, semakin susah proses pembuatan produk maka semakin kecil *rate* yang dihasilkan.

Tabel 23Alternatif 3D Desain Terpilih

No.	3D render	Deskripsi
2.		Desain Box tisu terinspirasi dari bentuk kotak dan *simple modern*, memakai mix materi dengan kayu dan semen yang dicampur dengan kepingan kerang. Pada bagian belakang tidak terdapat penutup dengan sengaja mengekspos *tissue.*
3.		Desain Nomer meja juga di desain *simple* namun tetap *modern* mengikuti tren masyarakat yang semakin *modern*. Semua desain nomer meja menggunakan mix *material* kayu.
4.		Desain Vas bunga mempunyai sistem modular sehinngga dapat diubah sesuai dengan keinginan owner atau pengunjung agar sesuai dengan kriteria masing-masing.



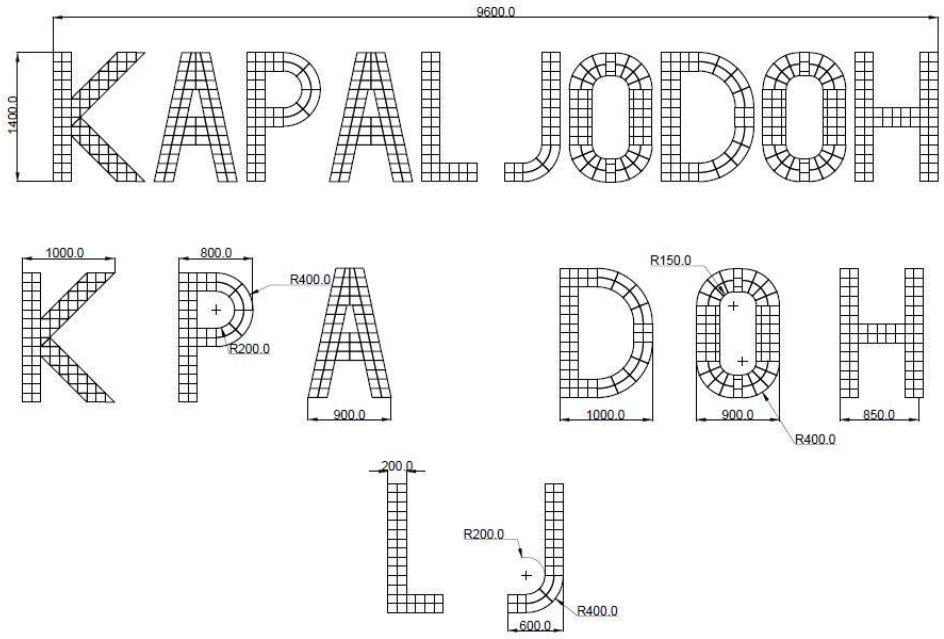
Gambar 96. 1 Set *Home Décor Café* Kapal Jodoh

Kesimpulan:

Semua produk 1 set *home décor* di kombinasikan dengan kayu. Limbah kerang yang digunakan menggunakan potongan kepingan kerang. bentuk dan *material* kulit kerang kurang terlihat sehingga kurang menampilan desain *coastal*. Perlu adaya pengembangan desain lebih lanjut agar produk yang dihasilkan lebih sesuai konsep dan karakter desain *coastal*.

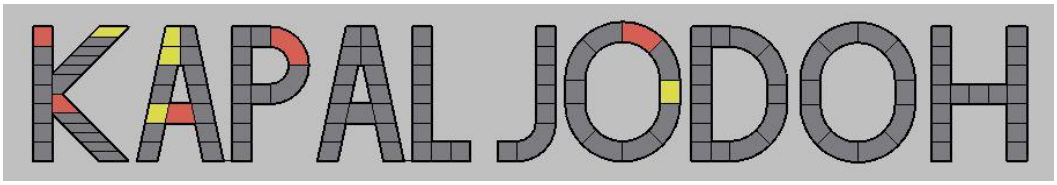
2. Modul Untuk *Font* Kapal Jodoh

Membuat modul *tile* untuk tulisan kapal jodoh dan dapat diterapkan pada bagian depan front desk.



Gambar 97. Ukuran *Font* Kapal Jodoh. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

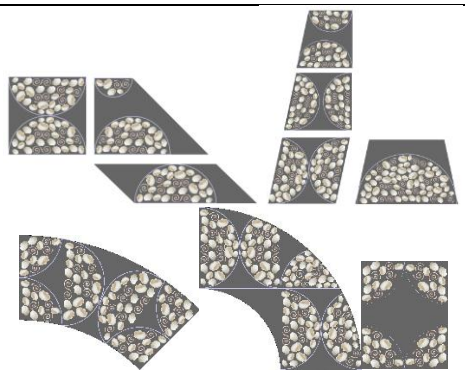
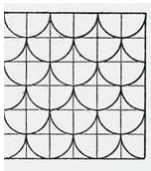
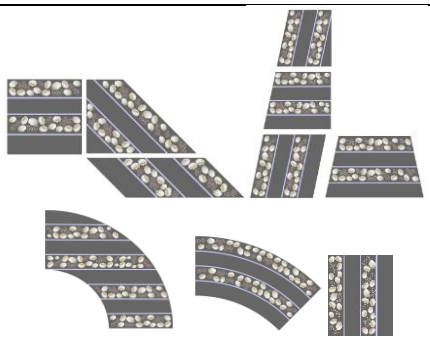
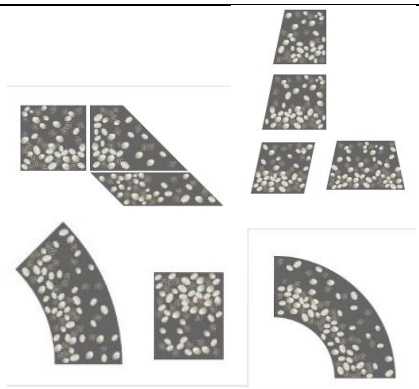
Font yang digunakan untuk tulisan kapal jodoh adalah DFGHOTIC-EB. Ukuran modul *font* paling kecil yaitu 20 x 20 cm. Penggunaan modul huruf p sama dengan modul huruf j dan penggunaan modul huruf o sama dengan modul huruf d. terdapat 10 modul untuk membentuk beberapa huruf. Yaitu sebagai berikut:



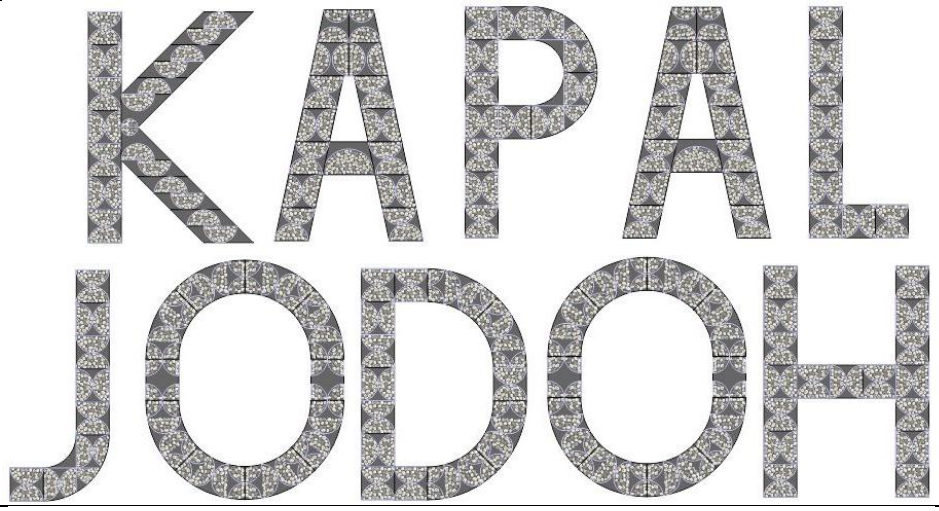
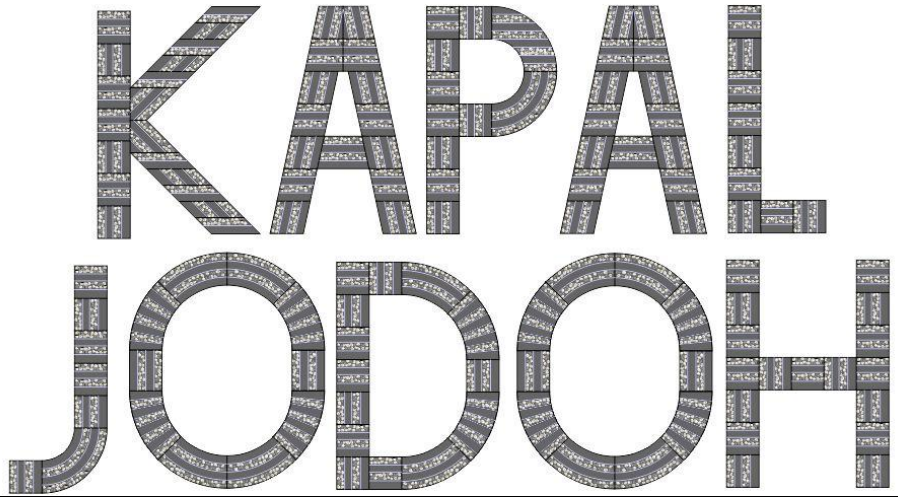
Gambar 98. Penerapan Modul Pada Setiap *Font*. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Berikut beberapa *pattern* yang dapat diterapkan pada modul *font* kapal jodoh:

Tabel 24 Alternatif *Pattern* Modul

No.	Modul	Deskripsi
1.		*Pattern* ini disusun menggunakan pola susun dan abstrak menggunakan bentuk pola geometris. Apabila modul disusun membentuk seperti sisik ikan. 
2.		*Pattern* ini disusun menggunakan pola susun dan abstrak menggunakan bentuk pola geometris. Apabila modul disusun membentuk seperti vertikal dan horizontal.
3.		*Pattern* ini disusun menggunakan pola susun dan abstrak menggunakan bentuk pola dari rapat menjadi renggang. Apabila modul disusun membentuk huruf maka akan terbentuk *pattern* seperti aliran ombak.

Tabel 25 Penggabungan Modul-Modul Membentuk Tulisan Kapal Jodoh

No.	*Pattern font*
1.	
2.	
3..	

Tabel 26 Matriks Pemilihan Alternatif Desain modul font

No.	Parameter	W	Alternatif 1		Alternatif 2		Alternatif 3	
			Rate	Jumlah	*Rate*	Jumlah	*Rate*	Jumlah
1.	Kesesuain konsep	0.4	4	1.6	4	1.6	5	2
2.	Proses pembuatan	0.3	3	0.9	4	1.2	4	1.2
3.	Kemudahan keserasian penggabungan modul	0.3	3	0.9	4	1.2	5	1.5
	Total	1		3.4		4		4.7

Keterangan: 1 = Sangat Kurang, 2= Kurang, 3= Cukup, 4=Baik, 5=Sangat Baik

Kesimpulan :

Desain terpilih yaitu alternatif 3 karena memiliki total nilai paling tinggi. Semua bentuk modul dan *pattern* sesuai dengan konsep namun karena konsep *coatal* sangat berkaitan dengan laut makan alternatif desain 3 sangat baik untuk di terapkan pada konsep *coastal*. Kemudahan dan keserasian penggabungan modul menciptakan *pattern* yang unik yaitu berbentuk seperti ombak sehingga sangat sesuai dengan konsep *coastal*. Proses pembuatan modul yaitu dengan cara susun dan abstrak sehingga paling mudah dibuat diantara *pattern* alternatif 1 dan 2. Keserasian alternatif 3 sangat baik apabila modul dipadu-padankan sehingga mendapat nilai *rate* 5.

Rentang *rates* penilaian dari angka 1-5 mengindikasikan nilai dari setiap alternatif desain yang mengacu pada parameter *item* berdasarkan Sumber :

1. Kesesuaian konsep (0,4)

   Kesesuaian konsep merupakan hal yang paling utama dalam mendesain *box tissue*. Kesesuain konsep dapt di pengaruhin oleh penggunaan *material* kerang atau warna yang digunakan. Apabila penggunaan *material* kerang atau warna yang digunakan semakin dominan maka nilai *rate* akan semakin tinggi.

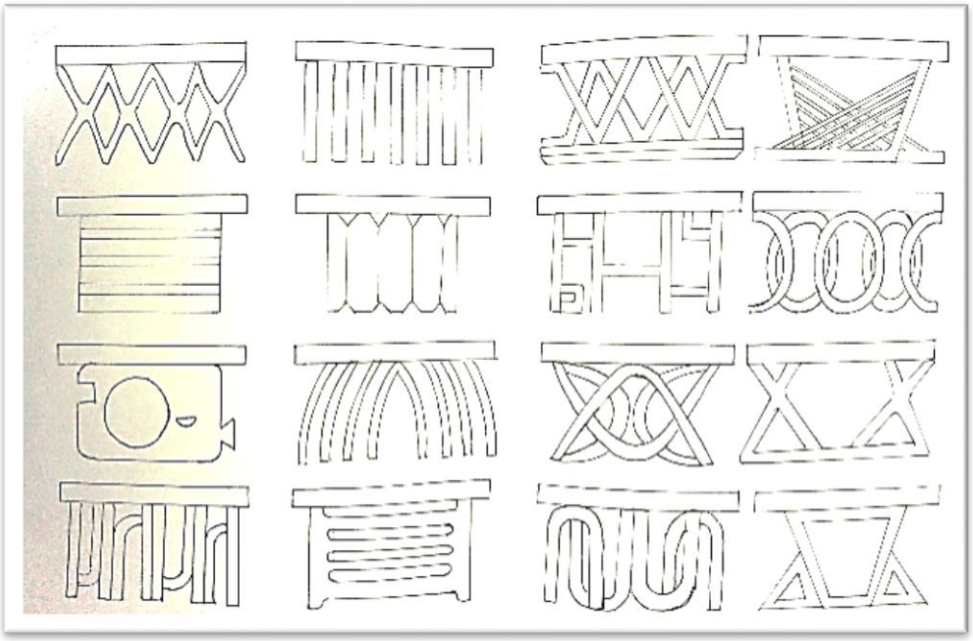
2. Proses pembuatan (0,3)

   Proses pembuatan sangat penting untuk menciptakan suatu produk dalam jumlah banyak. Semakin mudah proses pembuatan produk maka semakin tinggi *rate* yang dihasilkan dan sebaliknya semakin susah proses pembuatan produk maka semakin kecil *rate* yang dihasilkan. .

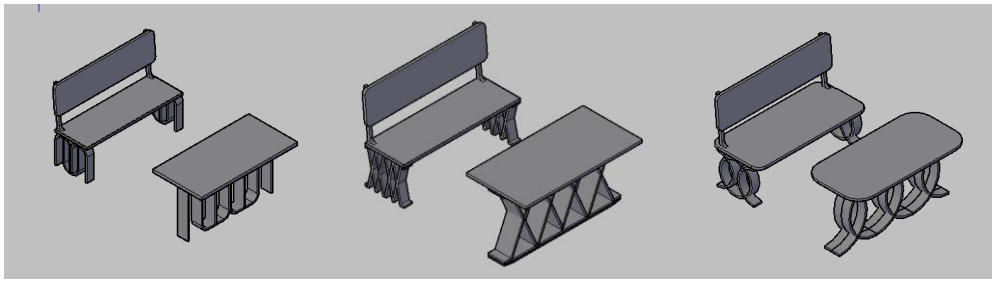
3. Kemudahan keserasian dalam modul (0,3)

   Setiap modul memiliki *pattern*, semakin serasi *pattern* yang dihasikan dalam setiap penggabungan modul maka nilai *rate* yang di hasilkan semakin tinggi dan sebalikknya apabila penggabungan modul menghsilkan *pattern* yang kurang serasi maka nilai *rate* semakin kecil.

3. *Signage* Meja Makan *Café* Kapal Jodoh



Gambar 99. *Brainstorming* bentuk meja kapal jodoh. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)



Gambar 100. Alternatif *Signage* Meja Makan. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Tabel 27 Matrik Pemilihan Alternatif 1 Set Meja Makan

No.	Parameter	W	Alternatif 1		Alternatif 2		Alternatif 3	
			Rate	Jumlah	*Rate*	Jumlah	*Rate*	Jumlah
1.	Kesesuain konsep	0.4	3	1.2	5	2	4	1.6
2.	Proses pembuatan	0.3	3	0.9	4	1.2	3	0.9
3.	Struktur	0.3	4	1.2	5	1.5	3	0.9
	Total	1		3.3		4.7		3.4

Keterangan: 1 = Sangat Kurang, 2= Kurang, 3= Cukup, 4=Baik, 5=Sangat Baik

Kesimpulan:

Dari total penilaian menurut data yang tersedia, alternatif 2 memiliki nilai paling tinggi diantara alternatif 1 dan 3. Nilai *rate* untuk kesesuaian konsep yaitu 5 karena bentuk silang menyesuaikan dengan konsep cermin dan *box tissue*. Nilai struktur paling kuat yaitu alternatif 2 sehingga memeproleh nilai *rate* 5 yaitu sangat baik. Proses pembuatannya juga cukup mudah sehingga memperoleh nilat *rate* 4.

Rentang *rates* penilaian dari angka 1-5 mengindikasikan nilai dari setiap alternatif desain yang mengacu pada parameter *item* berdasarkan Sumber:

1. Kesesuaian konsep (0,4)

   Kesesuaian konsep merupakan hal yang paling utama dalam mendesain *box tissue*. Kesesuain konsep dapt di pengaruhin oleh penggunaan *material* kerang atau warna yang digunakan. Apabila penggunaan *material* kerang atau warna yang digunakan semakin dominan maka nilai *rate* akan semakin tinggi.

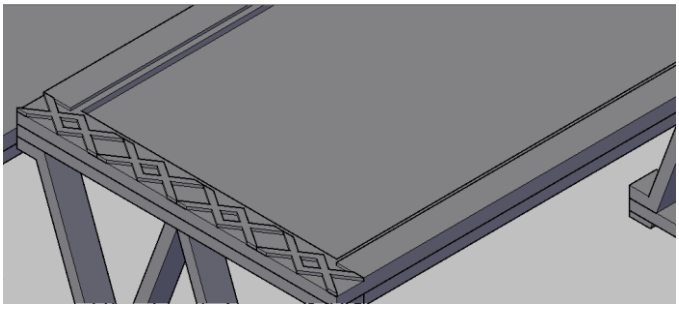
2. Kemudahan keserasian dalam modul (0,3)

   Setiap modul memiliki *pattern*, semakin serasi *pattern* yang dihasikan dalam setiap penggabungan modul maka nilai *rate* yang di hasilkan semakin tinggi dan sebaliknya apabila penggabungan modul menghasilkan *pattern* yang kurang serasi maka nilai *rate* semakin kecil.

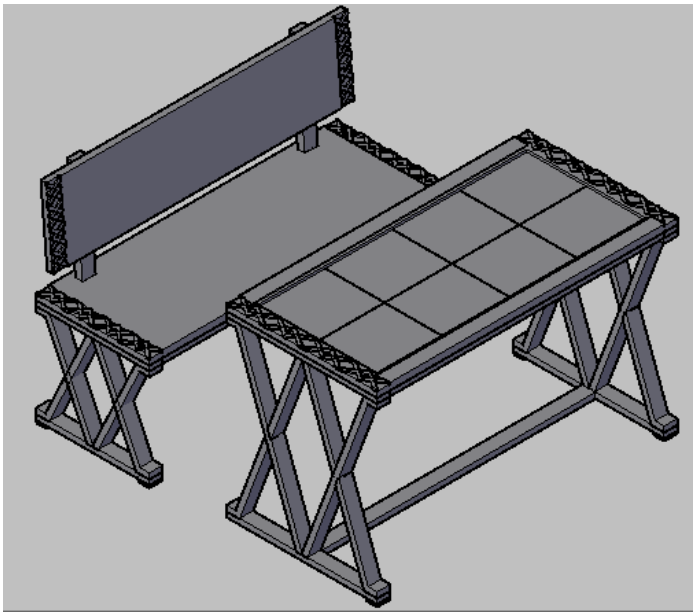
3. Struktur (0,3)

   Proses pembuatan sangat penting untuk menciptakan suatu produk dalam jumlah banyak. Semakin mudah proses pembuatan produk maka semakin tinggi *rate* yang dihasilkan dan sebaliknya semakin susah proses pembuatan produk maka semakin kecil *rate* yang dihasilkan.

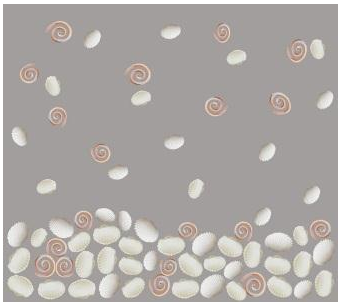
Alternatif 2 di kembangkan lebih baik lagi agar lebih sesuai dengan konsep struktur bentuk kaki meja. Pada bagian sandaran dan *Café* juga menggunakan kayu berbentuk silang. Untuk kayu berbentuk silang pada *Café*, dudukan dan sandaran kursi menggunakan teknik *cutting laser*. Pada bagian tengah terdapat coakan sebesar 1 cm untuk meletakkan modul pada *Café*.



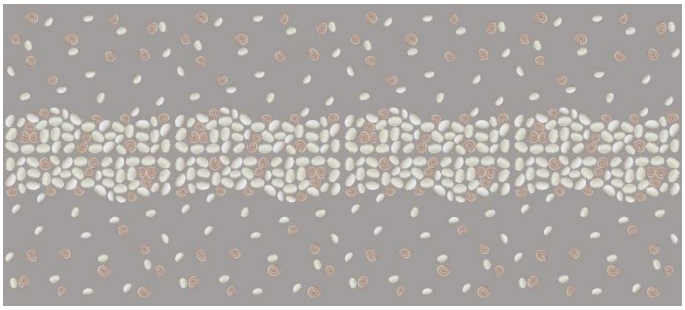
Gambar 101. Detail Space Untuk Peletakan Modul Pada *Café*. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)



Gambar 102. 1 set meja makan. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)



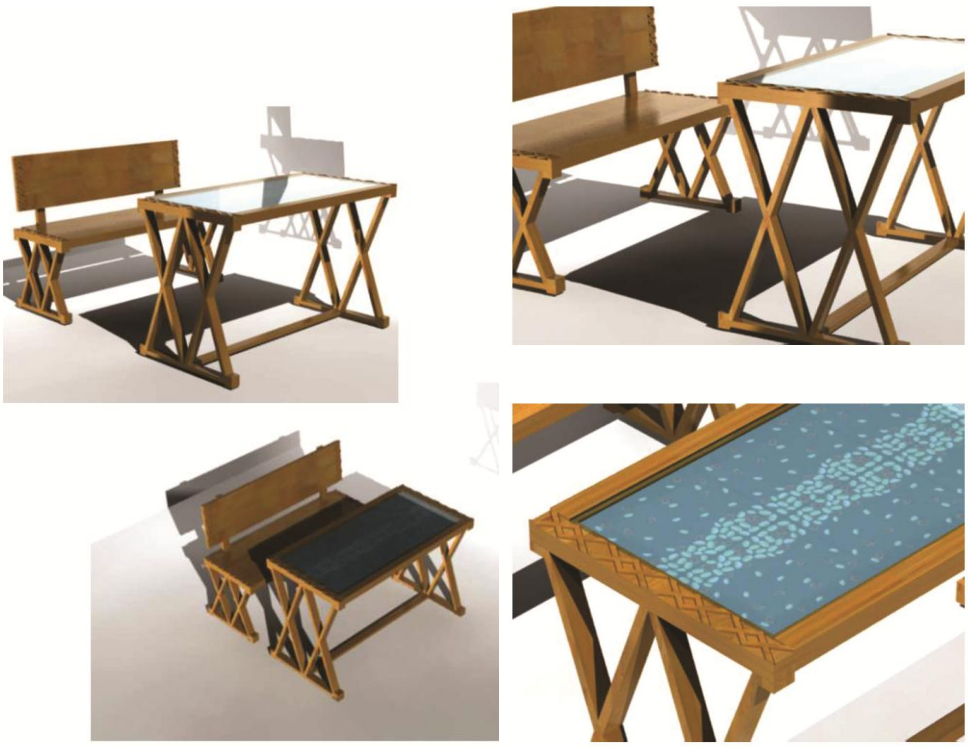
Gambar 103. Modul *pattern*. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)



Gambar 104. Penggabungan Modul Pttern *Café*. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Modul berukuran (27 x 24) cm. *top table* membutuhkan 8 modul *pattern*. apabila modul *pattern* digabungkan maka akan terbentuk seperti gelombang. *Pattern* ini di dapat dari eksperimen *pattern* yang pernah dilakukan oleh penulis.

Tahap selanjutnya adalah tahap *rendering* menggunakan 3ds max agar mendapat visual yang lebih realistis. Pada bagian atas modul digunakan kaca dengan ketebalan 5 mm.

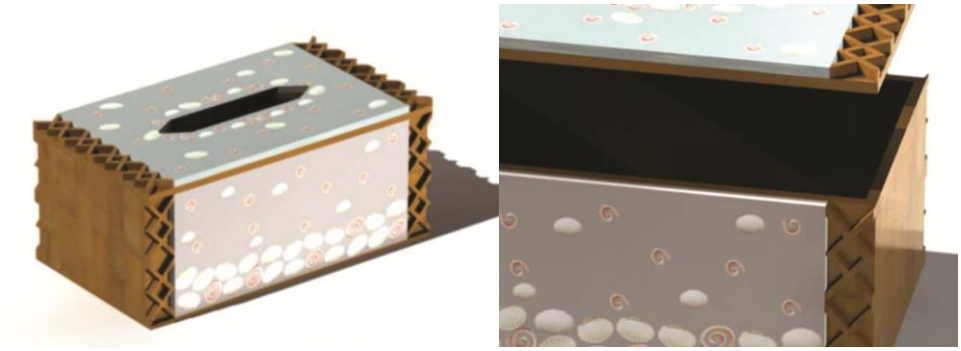


Gambar 105. 3d Model 1 Set Meja Makan. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Kaki meja berbentuk silang karena terinspirasi dari bentuk ikan yang terbalik. *Tile* produk kulit kerang berada di dalam meja dan di lapisi dengan kaca ukuran 5 mm.

4. *Box tissue*

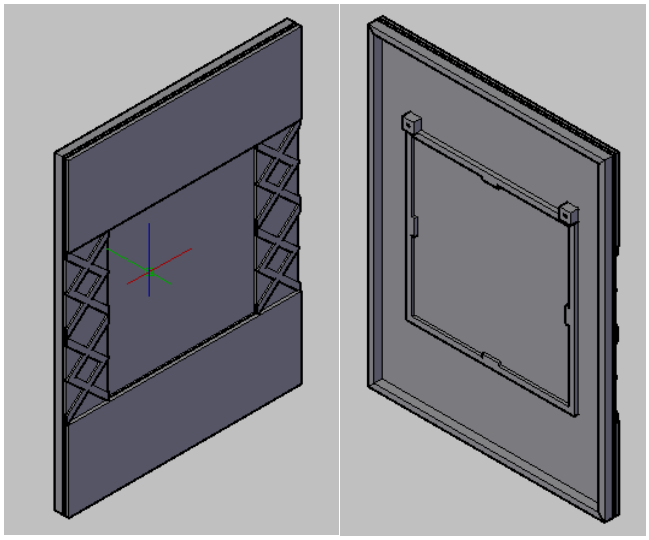
   Desain *box tissue* juga di di kembangkan agar konsep produk berikatan dengan konsep produk yang lain. Terdapat kayu berbentuk silang mengelilingi *box tissue* pada bagian kanan dan kiri. Sedangkan bagian tengah menggunakan aksesoris *material Concrete* dan kuli kerang.



Gambar 106. 3d *Render Model Box* Tisu. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

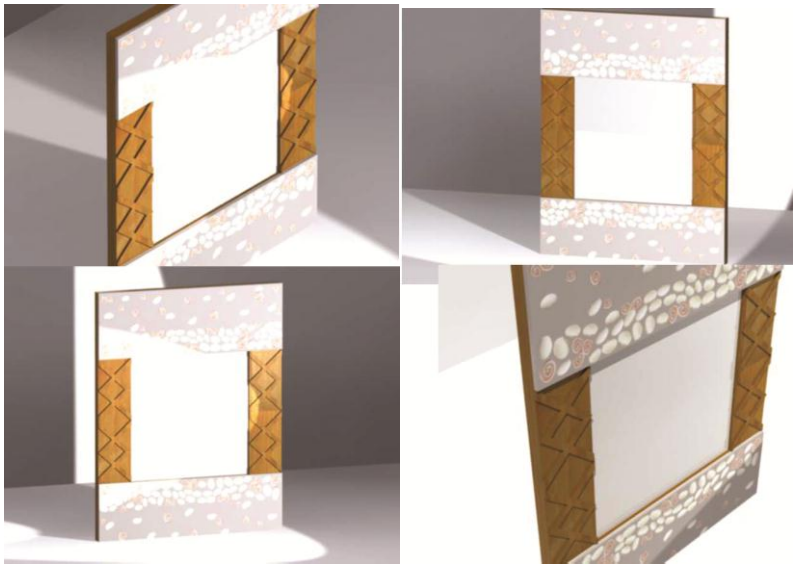
5. Cermin

   Penerapan bentuk kayu silang juga diterapkan pada bagian samping. Bagian atas dan bagian bawah dilapisi dengan aksesoris *material Concrete* dan kulit kerang.



Gambar 107. 3d Model Cermin. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Material Concrete akan di tempel pada bagian atas dan bawah pada frame cermin kayu menggunakan lem rajawali. Ukuran *material Concrete* yaitu (15 x 45 x 1) cm. tahap selanjutnya adalah membuat 3d render cermin agar terlihat lebih realistis.



Gambar 108. 3d *Render* Model Cermin. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Kesimpulan:

Terdapat bentuk kayu silang untuk menyesuaikan bentuk kaki meja agar selaras dengan *signage* meja makan dan box tisu. Namun setelah beberapa diskusi terdapat kekurangan yaitu:

1. Desain *material Concrete* dan kerang terlihat seperti tempelan
2. Warna *finishing* kayu dengan *material Concrete* tidak selaras dan terlihat tidak menarik
3. Bentuk silang pada kayu dengan kulit kerang tidak nyambung dan sebaiknya di hilangkan saja atau di ganti bentuk yang berhubungan dengan *material* kulit kerang.
4. Struktur keseluruhan produk harus 85 persen dari kulit kerang dan *material Concrete*.
5. Pembuatan *signage* sebaiknya diganti dengan produk *Café* karena apabila mengganti keselurahn *signage* meja makan maka *cost* yang akan dikeluarkan pemilik *Café* akan banyak.

5.4. Pengembangan Desain

Setelah melakukan beberapa analisa untuk *design final*, produk 1 set *home decore* untuk *Café* kapal jodoh yang akan di produksi sebagai berikut:

1. *Café*

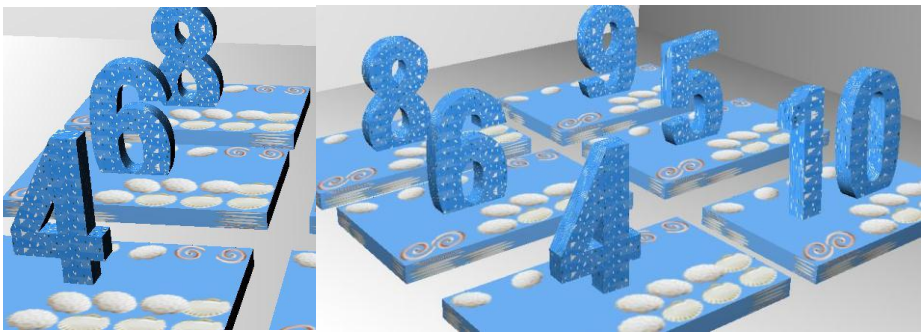
Café terinspirasi dari bentuk *Café kitchen. Café* berbentuk menyerupai huruf “U”. Tidak terdapat kuncian antara *Café* dengan meja karena *Café* tidak mudah bergeser dan jatuh. Proses pembuatan desain *Café* dimulai dengan 3d model menggunakan autocad dan proses render menggunakan 3ds max.

Gambar 109. *Assembly Café*. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Gambar 110. Produk *Café* Pada Kapal Jodoh. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Café terbagi menjadi 2 modul dengan ukuran 73 x 60 cm dengan ketebalan 15 mm. pada bagian samping *Café* di terapkan *Terrazzo pattern*. Untuk bagian atas *Café* diterapkan konsep ampyang yaitu bagian *Café* tidak terlalu halus. Bagian penempatan piring menggunakan konsep ampyang dengan kepingan kerang darah dan kerang hijau. Untuk bagian tengah menggunakan kulit kerang darah dan kerang melingkar.

2. Nomer meja

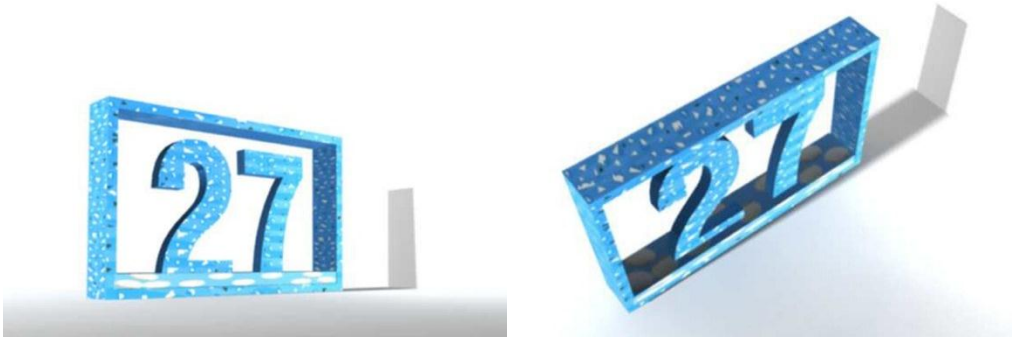


Gambar 111. Produk Nomer Meja. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Desain produk nomer meja di kembangkan dari desain nomer meja yang dipakai di *Café* kapal jodoh. Pada bagian angka di terapkan 2 konsep yaitu *Terrazzo* dan konsep ampyang. Untuk tatakan nomer meja menggunakan konsep ampyang dengan kulit kerang darah dan kerang melingkar.

3. Figura

   Konsep nomer meja juga diterapkan pada desain figura dan *signage*. Proses pembuatannya pun juga sama seperti pembuatan nomer meja. Ukuran figura yaitu (30 x 18) cm, sedangkan *singage* berukuran (45 x 13 x 13) cm. tebal persegi panjang pada fugura dan *singage* yaitu 1 cm.



Gambar 112. *Figura Untuk Dekorasi* Kapal Jodoh Pada *Front Desk*. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Gambar 113. *Signage* Kapal Jodoh. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

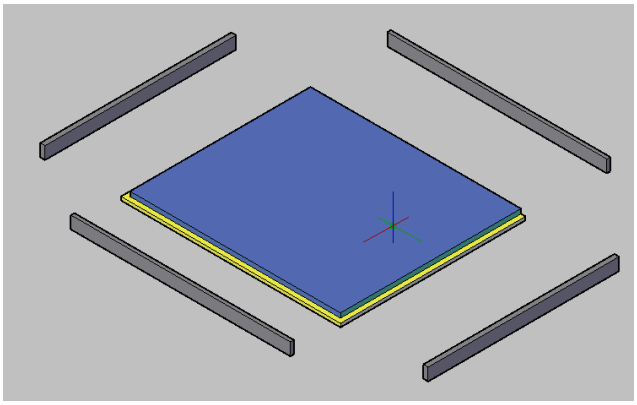
4. Cermin

Gambar 114. 3d *Render* Produk Cermin. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Untuk produk cermin hampir sama dengan pembuatan *Café*. Ukuran produk cermin yaitu 45 x 60 x 3 cm. pada bagian samping menggunakan *Terrazzo pattern* dan bagian depan menggunakan *Terrazzo pattern* dan konsep ampyang.

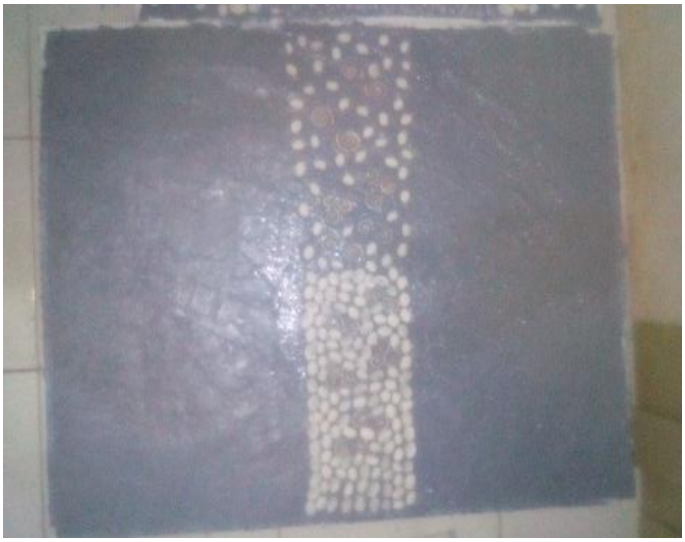
5.5. Proses Produksi Desain Final

a. *Table Top*



Gambar 115. Cetakan *negative*. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Cetakan *material Concrete* menggunakan cetakan cetakan negatif yang dibentuk menyerupai huruf u dari bahan sterofom.



Gambar 116. Proses Mencetak *Table top*. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Pembuatan *table top* membutuhkan waktu 2 hari yaitu proses pembuatan *material Concrete* dan proses keringnya *material Concrete*. Proses pembuatan *material Concrete* dilakukan pada malam hari agar *material Concrete* dapat kering, tidak mudah rapuh dan tidak terdapat keretakan.

Tabel 28 Bahan Pembuatan *table top*

PRODUK	BAHAN	BERAT
Table top	Nat	4 kg
	Kepingan kerang	1.5 kg
	Pasir	4 gelas
	Air	1500 ml
	Lem	32 sendok
	Semen abu-abu	1.5 kg
	Bubuk kerang	1 kg
	Cangkang kerang	1 kg
	Kerang yang dibutuhkan	3.5 kg

Semua bahan dicampur menjadi satu kecuali cangkang kerang dan beberapa kepingan kerang karena cangkang kerang sebagai dekorasi pada bagian atas *table top*. Kepingan kerang sebanyak 0.25 kg di tabur pada bagian atas *table top* untuk membuat *pattern Terrazzo* lebih terlihat menonjol.

b. Nomer meja dan figura

Gambar 117. Proses *Prototype* Figura Dan Nomer Meja. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Proses pembuatan *material Concrete* hampir sama dengan pembuatan *Café*. Proses pembuatan angka 2 cukup sulit karena bentuk yang melengkung sehingga saat pelepasan angka 2 mudah patah pada bagian tengahnya.

Tabel 29 Bahan *Material Concrete* Produk *Signage* Dan Nomer Meja

PRODUK	BAHAN	BERAT
Sinage dan nomer meja	Nat	1.5 kg
	Kepingan kerang	0.5 kg
	Pasir	2 gelas
	Air	600 ml
	Lem	10 sendok
	Semen abu-abu	1 kg
	Bubuk kerang	0.5 kg
	Cangkang kerang	0.25 kg
	Kerang yang dibutuhkan	1.25 kg

Tabel 30 bahan material Concrete produk figura

PRODUK	BAHAN	BERAT
Figura	Nat	0.5 kg
	Kepingan kerang	0.5 kg
	Pasir	1 gelas
	Air	300 ml
	Lem	10 sendok
	Semen abu-abu	0.5 kg

	Bubuk kerang	1 gelas
	Cangkang kerang	0.125 kg
	Kerang yang dibutuhkan	0.8 kg

c. Cermin

Gambar 118. Proses Mencetak Cermin. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Produk cermin yang sudah di isi dengan adonan semen kemudian di hiasi kulit kerang kerang pada bagian atas dan kepingan kerang. Semua cetakan yang sudah terisi adonan di diamkan selama 1 hari kemudian di lepaskan dari cetakan. Tahap selanjutnya bagian samping produk di amplas menggunakan ukuran amplas 120 agar kepingan kerang yang sudah tercampur semen dapat terlihat. Apabila *terazzo pattern* di bagian samping sudah terlihat maka produk di bersihkan sehingga tidak ada debu yang menempel. Kemudian tahap akhir yaitu *finishing* dengan menggunakan *propan aqua stone care*.

Tabel 31 Bahan *Material Concrete* Produk Cermin

PRODUK	BAHAN	BERAT
Cermin	Nat	2 kg
	Kepingan kerang	1 kg
	Pasir	2 gelas
	Air	600 ml
	Lem	16 sendok
	Semen abu-abu	0.5 kg
	Bubuk kerang	0.5 kg
	Cangkang kerang	0.5 kg
	Kerang yang dibutuhkan	2 kg

d. Tatakan

Tabel 32 Bahan *Material Concrete* Produk Tatakan

PRODUK	BAHAN	BERAT
Tatakan	Nat	0.5 kg
	Kepingan kerang	0.75 kg
	Pasir	1 gelas
	Air	300 ml
	Lem	8 sendok
	Semen abu-abu	1 kg
	Bubuk kerang	0.75 gelas
	Cankang kerang	0.125 kg
Kerang yang dibutuhkan		1.6 kg

Proses pembuatan produk tatakan hampir sama dengan produk cermin. Semua bahan di campur menjadi satu sesuai takaran yang sudah di tentukan. Cetakan negatif berbentuk persegi panjang. Proses pengeringan berlangsung selama 1 hari dan di lakukan pada saat malam hari agar produk dapat kering dengan sempurna, tidah rapuh dan tidak hancur saat dilepaskan pada cetakan.

e. Box tissue frame kayu

Gambar 119. *Box tissue* dari Frame kayu. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Gambar 120. Proses Cetak *Concrete*. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Pembuatan *frame box tissue* dilakukan oleh pengrajin kayu untuk bentuk kayu silang menggunakan teknologi *laser cuting*. Ukuran *box tissue* yaitu (22 x 9 x 11) cm. Perekat yang digunakan untuk merekatkan *part-part box tissue* menggunakan

lem rajawali. Proses pengeringan berlangsung selama 1 hari. *Finishing box tissue* menggunakan *playwood* berwarna coklat tua. *Material Concrete* dicetak di tengah bagian *frame box tissue*. Kemudian di susun *pattern* dari kerang darah dan kerang melingkar. *Material Concrete* juga di cetak pada bagain penutup atas *box tissue*. Proses pengeringan selama 1 hari.

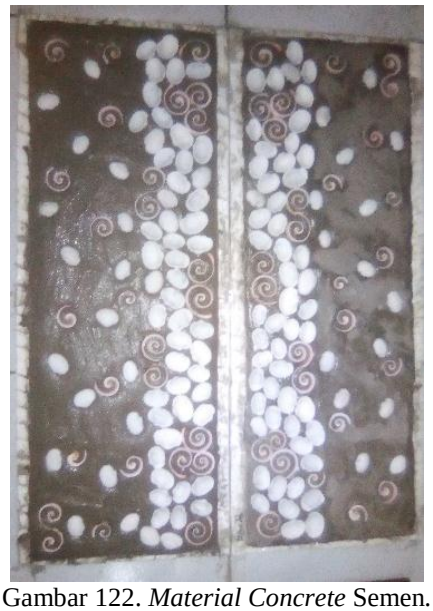
Tabel 33 bahan pembuatan *material Concrete* produk *box tissue*

PRODUK	BAHAN	BERAT
BOX TISSUE	Kepingan kerang	0.125 kg
	Pasir	2 gelas
	Air	600 ml
	Lem	10 sendok
	Semen abu-abu	0.5 kg
	Bubuk kerang	0.25 kg
	Kerang yang dibutuhkan	0.375 kg

Pembuatan *material Concrete* digunakan campuran semen hitam, pasir, kepingan kerang, bubuk kerang : air dan lem dengan perbandingan 3:1:1:1:1:2. Cetakan yang digunakan dapat menggunakan akrilik yang dikombinasikan dengan sterofom.

f. Cermin *frame* kayu

Gambar 121. *Frame* Cermin Kayu. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)



Gambar 122. *Material Concrete* Semen. *(Sumber :* Olahan Penulis, 2019*)*

Proses pembuatan *frame* cermin kayu dilakukan oleh pengrajin dan kayu yang berbentuk silang dibuat dengan terknologi *laser cutting*. Bagian atas dan bawah

tidak di *finishing*. Ukuran cermin yaitu (45 x 60 x 3) cm. *finishing* yang digunakan yaitu *playwood*. Untuk proses pembuatan *material Concrete* pada cermin menggunakan cetakan sterofoam yang diperkuat dengat akrilik. Pada alas cetakan menggunakan plastik. Lebar cetakan 1 cm. *material Concrete* yang digunakan yaitu semen abu-abu yang dicampur dengan air, pasir, lem rajawali dan air. Proses penegeringan berlangsung selama 1 hari. Ukuran *material Concrete* yaitu (15 x 45 x 1) cm.

*5.6.*Final *Design*

Sebelum membuat produk final design penulis membuat produk cermin frame kayu dan box tisu frame kayu dengan kombinasi material *Concrete*, namun terdapat beberapa kekurangan sehingga dilakukan pengembangan desain. Produk final *design* terdiri dari 1 set produk home décor yaitu table top, tatakan, nomer meja, dan cermin. Berikut *prorotype* produk final design 1 set home décor yaitu:

a. 1 set *home décor Café* kapal jodoh

Gambar 123. Detail Produk *Café*. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Gambar 124. *Prototype* Cs produk. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

b. Nomer Meja dan Figura

Gambar 125. *Prototype* No. Meja. *(Sumber :* Olahan Penulis, 2019*)*

Gambar 126. *Prototoype figura*. (Sumber : Olahan Penulis, 2019*)*

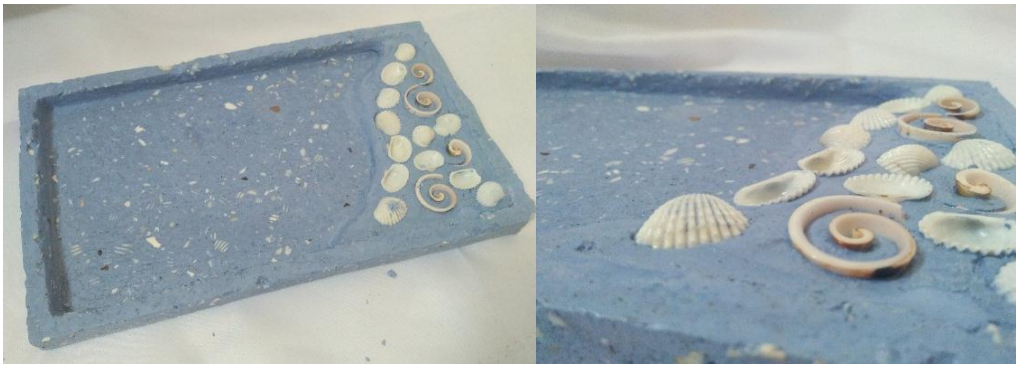
c. Cermin

Gambar 127. *Prototype* cermin. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

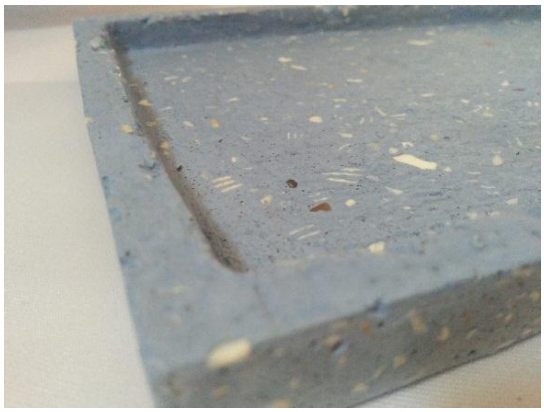
Gambar 128. Detail *Prototype* cermin. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

d. Tatakan

Proses pembuatan produk tatakan hampir sama dengan proses pembuatan cermin. Berikut adalah bahan yang digunakan untuk membuat produk tatakan. Ukuran tatakan yaitu:



Gambar 129. *Prototype* tatakan lilin atau vas bunga. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)



Gambar 130.*Detail Prototype* tatakan lilin atau vas bunga. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

e. *Box tissue Frame* Kayu

Gambar 131. *Prototype Box tissue*. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

f. Cermin Frame Kayu

Gambar 132. Detail *Prototyping* cermin. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Proses penempelan cangkang kerang dilakukan secara manual dan membutuhkan waktu 3 menit untuk menyelesaikan *pattern* dalam 1 modul. Cangkang kerang dan kerang melingkar ditempel saat *material Concrete* dalam keadaan basah. Penempelan *material Concrete* menggunakan lem

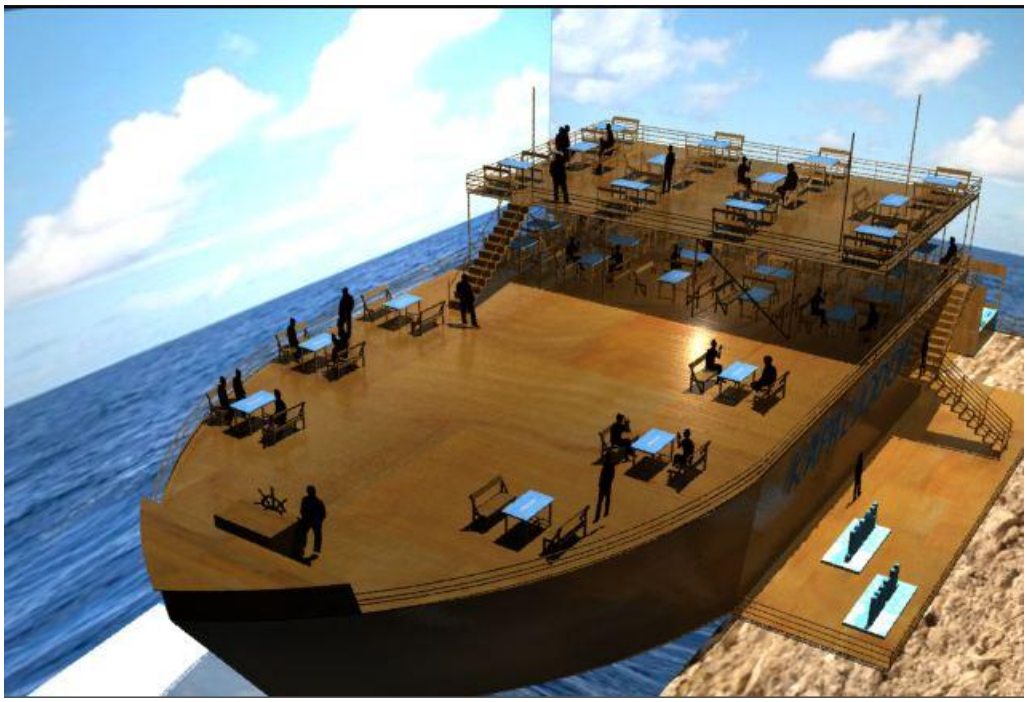
rajawali dan perlu adanya tekanan agar *material Concrete* dapat mepempel dengan baik.

Gambar 133. *Prototyping* cermin. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

5.7. Gambar Teknik

Merupakana bahasan studi tentang gambar kerja untuk proses lebih lanjut yaitu proses produksi. (Lampiran Gambar Kerja)

5.8. Desain Suasana *Café* Kapal Jodoh



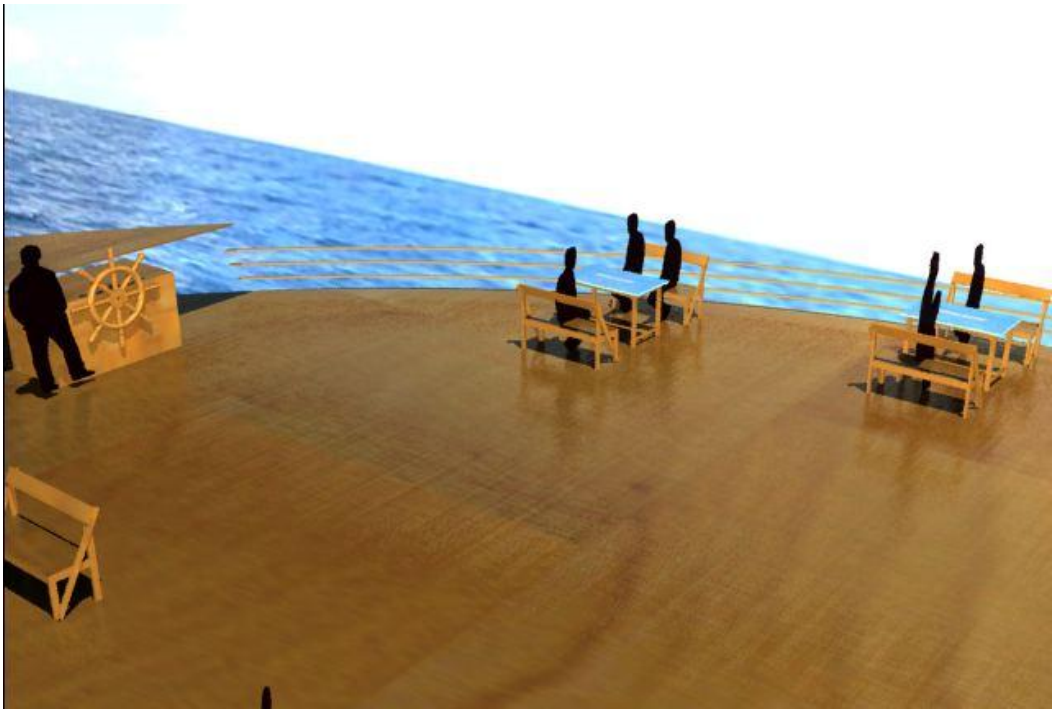
Gambar 134. Suasana posisi keseluran *Café* kapal jodoh. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Kapal jodoh terdiri dari 3 bagian yaitu *ground*, lantai 1 dan lantai 2

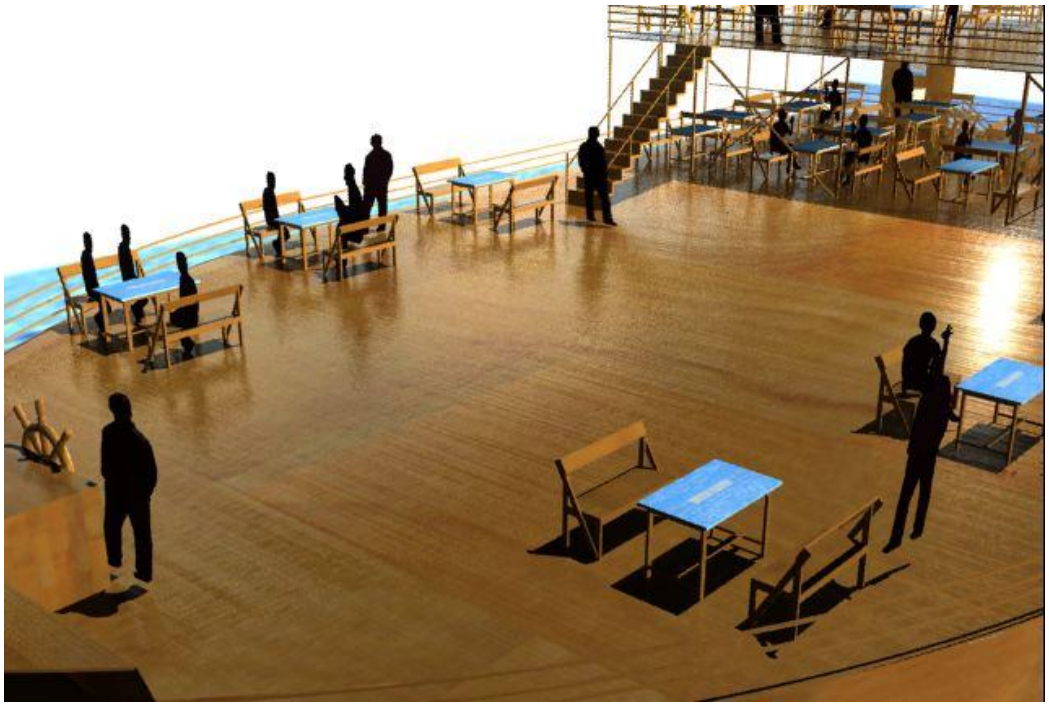
Gambar 135. Suasana Café tampak depan posisi *front desk*. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Gambar 136. Suasana posisi *signage Café* kapal jodoh. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Gambar 137. Suasana keseluruhan bagaian *front desk*. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)



Gambar 138 bagian depan *Café* kapal jodoh . (Sumber : Olahan Penulis, 2019)



Gambar 139. Suasana tampak depan suasana kapal. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Gambar 140. Suasana posisi peletakan cermin di lantai 1. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Gambar 141. Suasana peletakan cermin terletak pada bagan belakang kapal jodoh lantai 1. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Gambar 142. Suasana posisi *signage* pada bagian lantai 2. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

Gambar 143. Suasana lantai atas saat banyak pengunjung. (Sumber : Olahan Penulis, 2019)

BAB 6

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Desain eksplorasi kulit kerang menggunakan sistem cetak atau cor untuk mendapatkan hasil yang akurat dan presisi. Konsep dari desain ekspolari kulit kerang ini adalah *coastal* dengan teknik ampyang untuk penerapan kulit kerang dan *Terrazzo pattern*. Konsep dipilih sesuai studi kasus yang telah ditinjau lebih lanjut oleh penulis. Tahap pembuatan produk dengan cara sebagai berikut:

1. Kerang dapat dihancurkan dengan cara manual dan menggunakan mesin penggiling kerang yang berada di pantai Bulak Kenjeran Surabaya.
2. Nilai estetika kulit kerang dapat dioptimalkan dengan cara :
    a. Kulit kerang digunakan sebagai bahan dekorasi dengan konsep ampyang.
    b. Kulit kerang dapat diwarnai dengan cara di rendam ke dalam pewarna cat atau di rebus denga pewarna sintetis selama 1 jam agar warna dapat melekat sempurna kemudian kulit kerang di jemur di bawah sinar matahari
    c. Kepingan kulit kerang dapat dicampur dengan adonan semen agar membentuk *pattern Terrazzo*.
3. . Nilai ekonomi kulit kerang dapat dioptimalisasi melalui peningkatan nilai yang meliputi;
    a. Dijadikan produk *home decor*
    b. Di hancurkan menjadi bubuk kerang sebagai pengganti pasir saat proses pengecoran.
    c. Dihancurkan menjadi kepingan kerang sedikit kasar sehingga karakteristik kerang masih terlihat

4. Produk yang dihasilkan pada proses ini ada 7 buah

   Desain produk final yaitu :

   a. *Tile* modul tulisan kapal jodoh

      Pembuatan modul menggunakan campuran semen abu-abu, pasir, air, lem rajawali. Proses pencetakan menggunakan akrilik yang dibentuk dengan teknik *laser cutting* dan dilapisis dengan strerofoam. Bagian alas dilapisi dengan mika plastik agar saat *material Concrete* sudah kering mudah dilepaskan. Proses pengeringan beransung selama 1 hari.

      Modulyang sudah kering akan di amplas menggunakan amplas halus kemudian dibersihkan dari debu-debu yang menempel kemudian di finishing menggunakan lem rajawali yang disudah dicampur dengan air agar sedikit cair kemudian di aplikasikan menggunakan kuas pada modul. Setiap modul *tile* mempunyai bentuk dan ukuran berbeda-beda, modul paling kecil yaitu (20x20) cm dengan tebal 1 cm. penerapan modul *tile* pada produk di aplikasikan dengan cara di temple menggunakan lem rajawali atau di sekrup pada papan kayu. Terdiri 10 modul untuk membentuk tulisan kapal jodoh. Penerapan *pattern* modul menggunakan teknik ampyang.

   b. Cermin

      Pembuatan cermin menggunakan campuran nat keramik berwarna blue canna, semen abu-abu,bubuk kerang, potongan kepingan kerang, pasir, lem addition dan air. Proses pencetakan menggunakan cetakan sterofoam dengan ketebalan 1 cm. proses pnegeringan berlangsung selama 1 hari. Teknik yang digunakan untuk membuat paatern cermin yaitu teknik *ampyang dan Terrazzo pattern*. setelah produk cermin kering maka bagian samping di amplas dengan engan amplas kasar agar *Terrazzo pattern* lebih terlihat kemudian diamplas kembali menggunakan amplas halus.

Ukuran cermin yaitu (45 x 60 x 3) cm. finishing produk cermin menggunakan finishing propan aqua stone care. Finishing ini dapat bertahan selama 1 tahun. Finishing produk cermin yaitu glossy.

c. *Table top*

Pembuatan *table top* hampir sama dengan produk cermin. Proses pencetakan menggunakan sterofoam dengan tebal 1 cm. Ukuran *Café* yaitu (61,5 x 73 x 3) cm. *table top* berjumlah 2 yang apabila disatukan menjadi (123 x 73 x 3) cm. bentuk *table top* menyerupai huruf "U" yang diadopsi dari *Café kitchen*. Teknik *pattern* yang digunakna yaitu teknik ampyang dan *Terrazzo pattern*. *finishing* yang digunakan yaitu *glossy*.

d. Nomer meja

Pembuatan nomer meja hampir sama dengan produk cermin. Proses pencetakan menggunakan sterofoam dengan tebal 1 cm. Ukuran nomer meja yaitu (16.2 x 1 x 16) cm. Teknik *pattern* yang digunakna yaitu teknik ampyang dan *Terrazzo pattern*. finishing yang digunakan yaitu glossy.

e. Tatakan

Pembuatan nomer meja hampir sama dengan produk cermin. Proses pencetakan menggunakan sterofoam dengan tebal 1 cm. Ukuran tatakan yaitu (16.2 x 1 x 16) cm. Teknik *pattern* yang digunakna yaitu teknik ampyang dan *Terrazzo pattern*. finishing yang digunakan yaitu glossy.

f. Box tisu *frame* kayu

Proses pembuatan *box tisu frame* kayu hampir sama dengan pembuatan modul *tile*. *Material* yang digunakan yaitu semen abu-abu, pasir, air, lem rajawali dan bubuk kerang. proses cetak yaitu di tungakan langsung pada frame kayu yang sudah di sediakan space untuk *material Concrete*. Ukuran box tisu yaitu (21 x 10 x 9) cm. proses pengeringan berlangsung selama 1 hari. Finishing yang digunakan yaitu lem rajawali yang dicapur dengan air agar sedikit cair dan aplikasikan menggunakan kuas.

g. Cermin *frame* kayu

Proses pembuatan cermin *frame* kayu hampir sama dengan pembuatan modul *tile*. *Material* yang digunakan yaitu semen abu-abu, pasir, air, lem rajawali dan bubuk kerang. proses cetak menggunakan *material* sterofoam dengan ketebalan 1 cm. ukuran *material Concrete* yaitu (15 x 45 x 1) cm. terdapat 2 buah *material Concrete* yang akan ditempelkan pada frame kayu. Penempelan *material Concrete* menggunakan lem rajawali dan proses pengeringan berlangsung selama 1 hari. Ukuran box tisu yaitu (45 x 60 x 3) cm. Finishing yang digunakan yaitu lem rajawali yang dicampur dengan air agar sedikit cair dan di aplikasikan menggunakan kuas.

5. Limbah kulit kerang yang digunakan untuk membuat 1 set *home décor* kapal jodoh yaitu 13.775 kg
6. fitur unggulan
   - menampilan keunikan *pattern* amyang pada produk *home decor*
   - bahan *material* ramah lingkungan
   - bentuk yang estetik
   - variasi *pattern* kerang yang unik

6.2 Saran

1. kulit kerang masih dapat dikembangkan menjadi produk lain selain *home decor* dengan kombinasi *material* lain diantaranya adalah *signage*
2. Produk berbahan kulit kerang harus melalui tahap kontrol kualitas dan standarisasi produk, bukan hanya kualitas kulit kerang namun juga soal *finishing* dan detail produk

DAFTAR PUSTAKA

Anonim. (2015). *Tren Desain Interior Kekinian yang Cocok untuk Bisnis*. Retrieved from detik finance: https://finance.detik.com/properti/d-2996160/tren-desain-interior-kekinian-yang-cocok-untuk-bisnis. di akses tanggal 28 agustus 2019.

Bible, T. (2018). *Why Terrazzo Is Here To Stay*. Retrieved from trend bible: https://www.trendbible.com/trend-tracker-why-*Terrazzo*-is-here-to-stay/. di akses tanggal 27 agustus 2019.

Copenhagen, N. (2018). *5 Terrazzo Products To Pepper Your Home*. Retrieved from Look Book Living: https://www.lookboxliving.com.sg/shopping/now-trending-5-*Terrazzo*-products-pepper-home. di akses tanggal 26 agustus 2019

Dave. (2018). *13 Lovely Seashell Decoration Ideas*. Retrieved from homelysmart: http://www.homelysmart.com/seashell-decoration-ideas/. di akses tanggal 30 agustus 2019.

Dion a. (2018). *Roost Terrazzo Serving Boards, Set of 3*. Retrieved from maplenest: https://www.maplenest.com/products/roost-*Terrazzo*-serving-boards-3pcs-set-of-2. di akses tanggal 27 agustus 2019

Designs, D. R. (2018). *Hexagonal Terrazzo Side Table*. Retrieved from shop gift for all: https://www.notonthehighstreet.com/danielarubinodesigns/product/hexagonal-*Terrazzo*-side-table. di akses tanggal 29 agustus 2019.

Domino. (2016). *DIY These Seashell and beach Craft Ideas*. Retrieved from domino: https://id.pinterest.com/pin/529524868669554242/. di akses tanggal 26 agustus 2019.

Eri, H. (2019). *Membuat Campuran Beton Untuk Pengecoran*. Retrieved from mitrareadymix: https://mitrareadymix.com/langkah-membuat-campuran-beton-untuk-pengecoran-skala-kecil/. di akses tanggal 26 agustus 2019

Fabelio, T. K. (2019). *Tips Hunian Gaya Nautical yang Memberimu Ketenangan*. Retrieved from febelioblog: https://fabelio.com/blog/tips-hunian-gaya-nautical/. di akses tanggal 27 agustus 2019.

Feelgiftteam. (2018). *Concrete Tissue Box Storage Box Desk Organizer*. Retrieved from feelgift: http://www.feelgift.com/wooden-bookends-with-pen-holder-and-cell-phone-stand-holder. di akses tanggal 26 agustus 2019

G. Afranita, S. A. (2012). Potensi Abu Cangkang Kerang Darah (Anadara Granosa). *https://media.neliti.com/media/publications/189778-ID-potensi-abu-cangkang-kerang-darah-anadar.pdf*, 2. di akses tanggal 23 agustus 2019

Hidayat, M. J. (2008). Pemanfaatan Cangkang Kerang Hijau Untuk Pengembangan Produk. *Jurnal Ilmu Desain ISSN 1907-5170*, Vol 3 No. 2. di akses tanggal 25 agustus 2018

Intan, A. T. (2012). Kerang Darah (Anadara Granosa) Abundance. *https://media.neliti.com/media/publications/203035-kerang-darah-anadara-granosa-abundance-i.pdf*, 2. di akses tanggal 16 agusts 2018.

Lies Susilaning, S. H. (2011). Pengembangan Desain Produk. *Balai Besar Kerajinan dan Batik Yogyakarta*, VOL 29, 37-38. di akses tanggal 16 agusts 2018

Lou. D. (2019). *about Terrazzo*. Retrieved from north central *Terrazzo* association: https://www.nc*Terrazzo*.com/about-*Terrazzo*/. di akses tanggal 24 september 2019

Roosenwooddesigner. (2015). *Concrete Home Decor*. Retrieved from rosenwood strudio: https://rosenwoodstudio.com/*Concrete*-home-decor.html. di akses tanggal 24 agustus 2019.

Safrin Zuraidah, L. o. (2015). Limbang Cangkang Kerang Sebagai Subtitusi Agrerat Kasar Pada Campuran Beton. _____, 22. di akses tanggal 16 agustus 2018

Stuart. (2018). *Handmade Concrete letters - 10.5cm high x 7cm deep*. Retrieved from etsy: https://www.etsy.com/uk/listing/228270794/handmade-*Concrete*-letters-105cm-high-x. di akses tanggal 29 agustus 2019

Supriani, F. (2011). Pengaruh Penambhan Abu Cangkang Lokan Terhadap Kuat Tekan Beton. *Limbah Cangkang Kerang Sebagai Subsitusi Agrerat Kasar Pada Campuran Beton*, 22. di akses tanggal 16 september 2018

Suprianti, F. (2011). pengaruh penambahan abu cangkang lokan terhadap kuat beton. *Limbah cangkang kerang sebagai subtitusi agrerat kasar pada campuran beton* . di akses tanggal 16 september 2018

Teamstarsolution. (2010). *Café* & Top Joint. Retrieved from Team Star: http://www.teamstar.com.my/catalogue/table-fitting/340-table-top.html. di akses tanggal 26 agustus 2019

Tristiyono B. kurniawan Dwi B. (2019). Studi Kebutuhan Desain Berdasarkan Riset Konsumen pada Produk Tas Sekolah Siswa SMA dalam rangka Menentukan Design Requirement and Objective (DR&O). jurnal Sains dan Seni ITS, Vol. 8, No. 1.ISSN (2019), 2337-3520 (2301-928X Print)

Uhendrayana. (2016). Fungsi Dan Kegunaan Batu Koral sikat. Retrieved from BatuAlama: https://www.batualam.co.id/2016/02/fungsi-dan-kegunaan-batu-koral-sikat.html. di akses tanggal 30 agustus 2019

Wardani, R. K. (2012). Mengenal Ampyang, Si Manis dari Jawa. Retrieved from Good Indonesian Food Story: https://www.goodindonesianfood.com/story/mengenal-ampyang-si-manis-dari-jawa/. di akses tanggal 29 agustus 2019

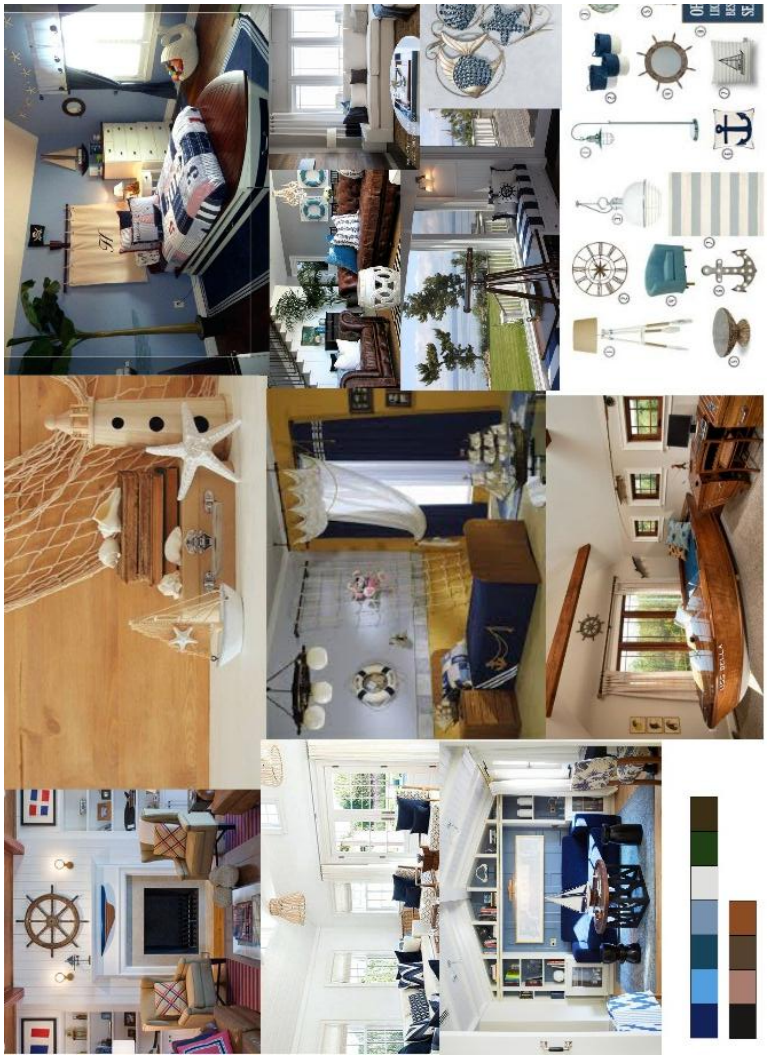
Westil. (2016). *pengertian desain interior dengan penataan ruang*. Retrieved from Westil design: http://westildesain.blogspot.com/2016/11/pengertian-desain-interior-dengan.html. di akses tanggal 26 agustus 2019

Wicaksono, Y. (2017). Pemanfaatan Limbah Kulit Kerang Menjadi Kerajinan Hingga Pemecah Ombak. Retrieved from Super Radio: https://www.superradio.id/pemanfaatan-limbah-kulit-kerang-menjadi-kerajinan-hingga-pemecah-ombak/. di akses tanggal 24 agustus 2019.

(Halaman sengaja dikosongkan)

LAMPIRAN

Lampiran 1

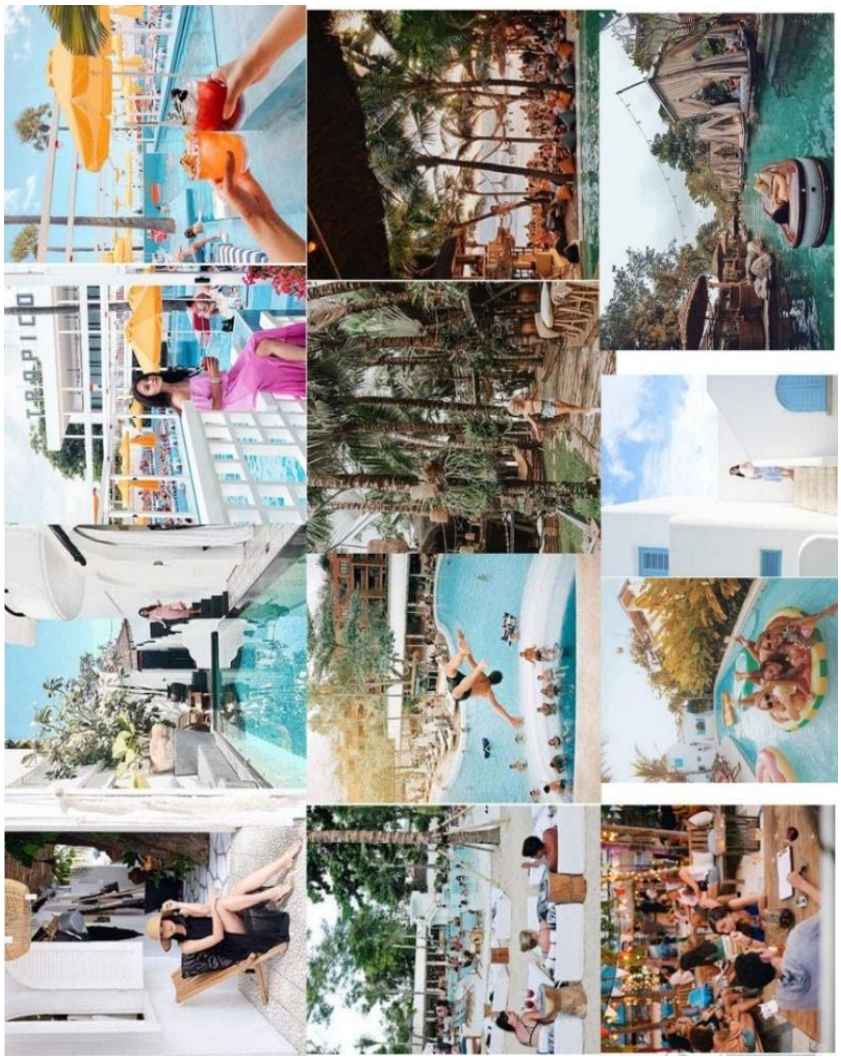


Gambar 74. *Imageboard Style Interior.* (Sumber :Olahan Penulis, 2019)

Lampiran 2

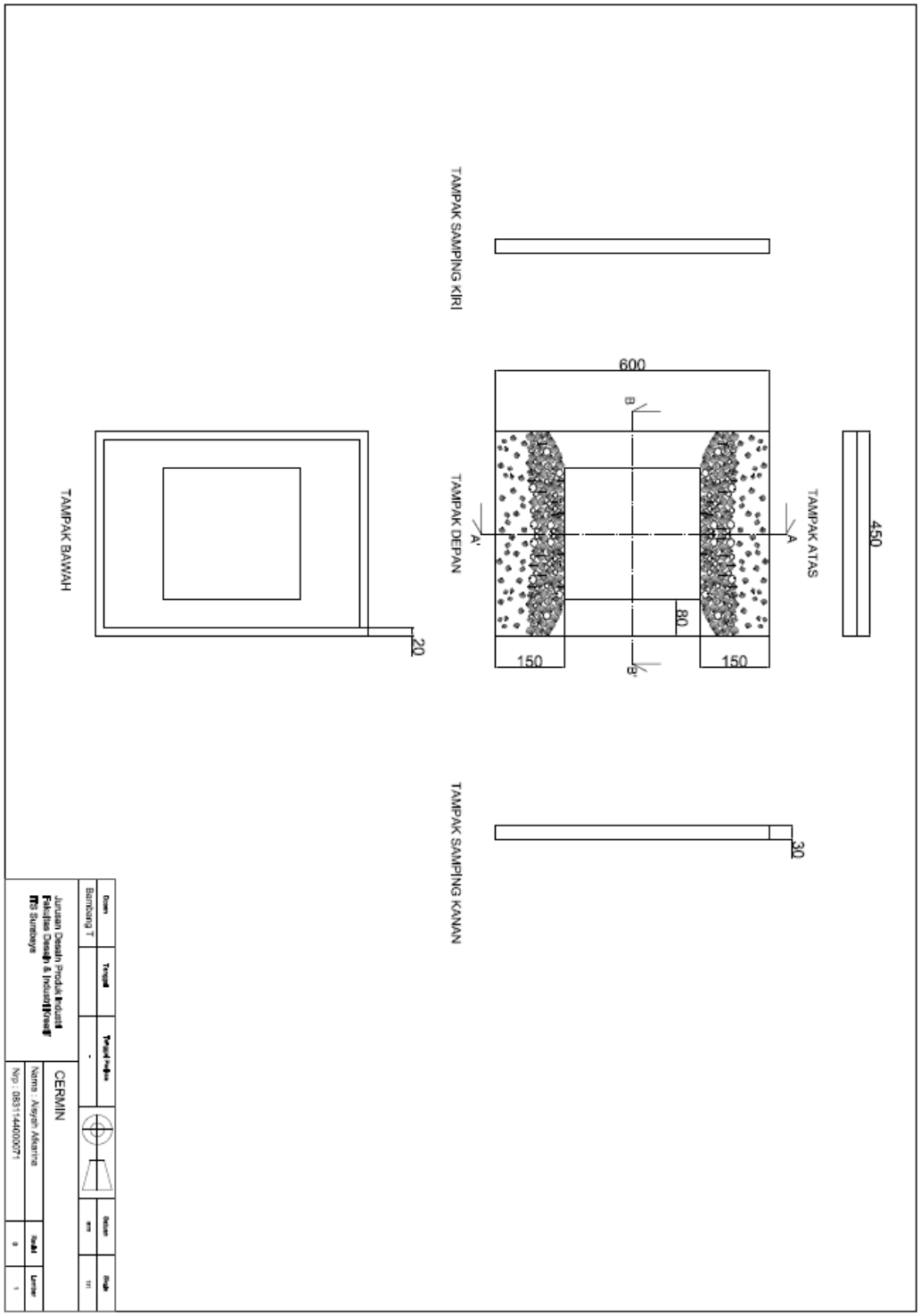
Gambar 75. *Image board persona*. (Sumber :Olahan Penulis, 2019)

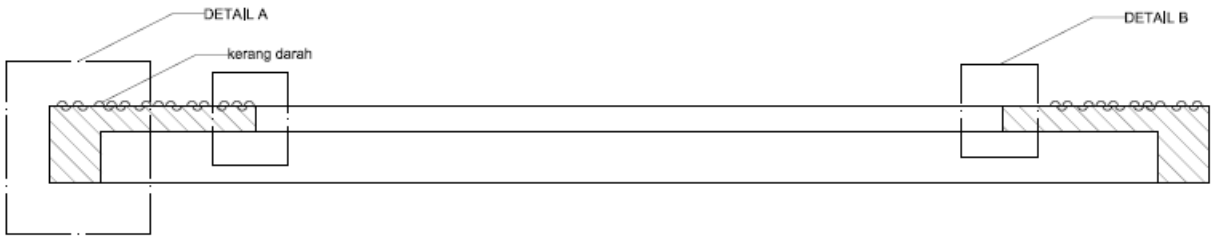
Lampiran 3



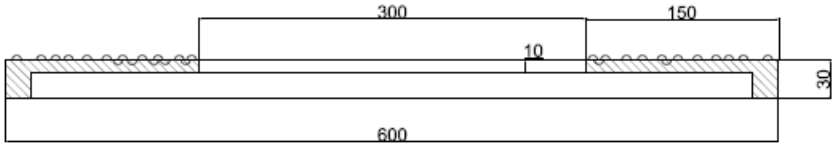
Gambar 76. *Image board* suasana *Café*, hotel dan *restaurant Moadboard interior style)* .
(Sumber :Olahan Penulis, 2019)

Lampiran Gambar Kerja

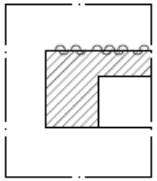




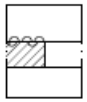
POT A - A'



POT B - B"



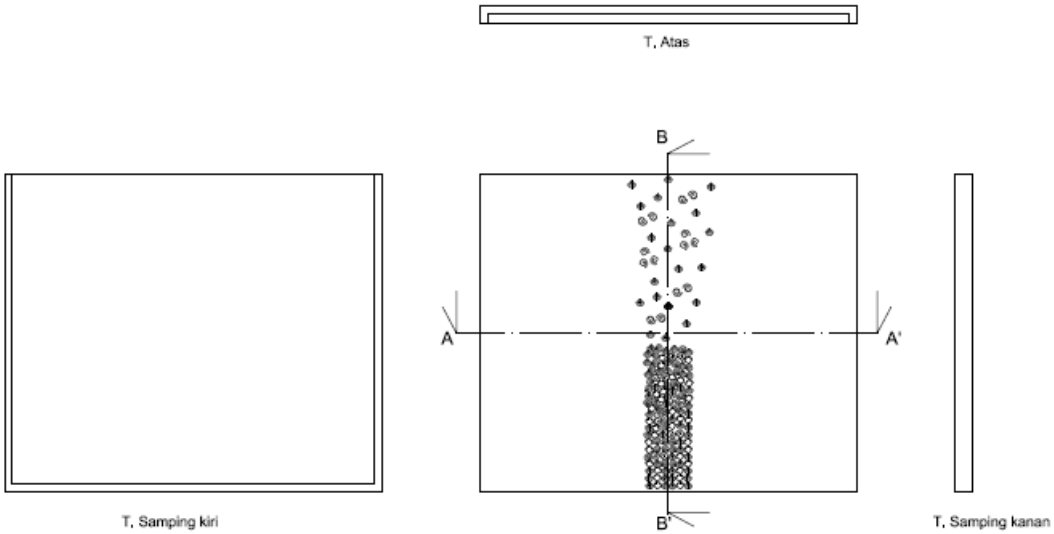
DETAIL A



DETAIL B

Dosen	Tanggal	Tempat Pelitian		Satuan	Skala
Bambang T		-		mm	tri

Jurusan Desain Produk Industri Fakultas Desain & Industri Kreatif ITS Surabaya	CERMIN		
	Nama : Aisyah Afkarina	Kredit	Lembar
	Nrp : 0831144000071	9	1

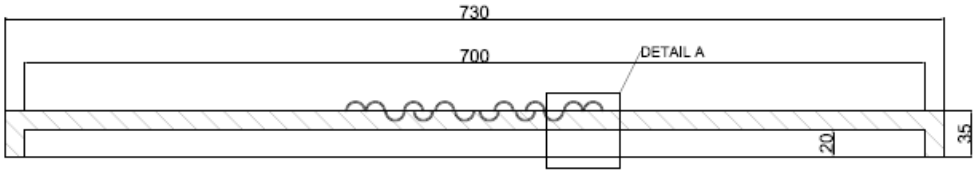


Dosen	Tanggal	Tanggal Pelipas		Satuan	Skala
Bambang T		-		mm	

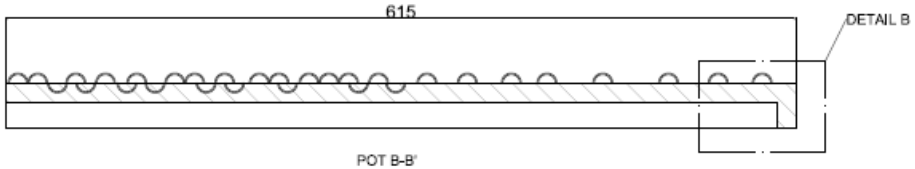
Jurusan Desain Produk Industri
Fakultas Desain & Industri Kreatif
ITS Surabaya

TABLE TOP

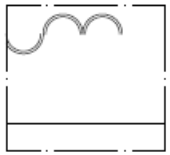
Nama : Alisyah Afkarina	Revisi	Lembar
Nrp : 08311440000071	a	1



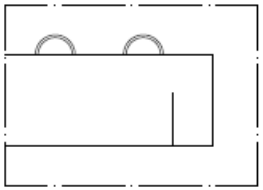
POT. A – A'



POT B-B'



DETAIL A



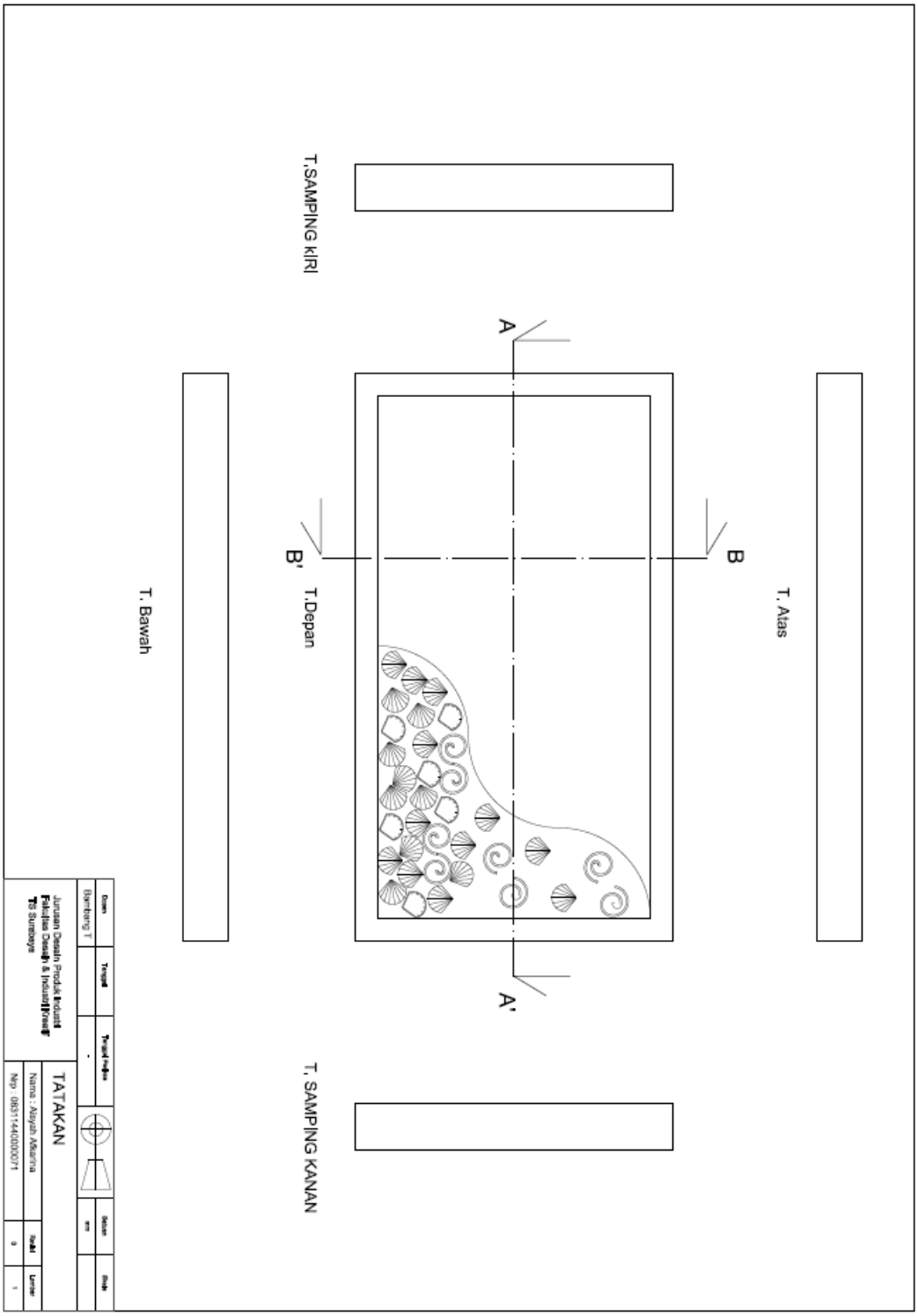
DETAIL B

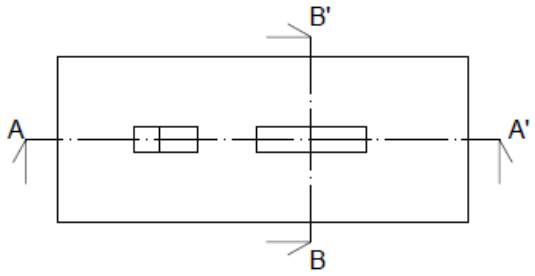
Dosen	Tanggal	Tanggal Pelipas		Satuan	Skala
Bambang T		-		mm	

Jurusan Desain Produk Industri
Fakultas Desain & Industri Kreatif
ITS Surabaya

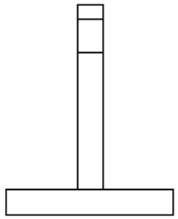
TABLE TOP

Nama : Alsyah Afkarina	Revisi	Lembar
Nrp : 08311440000071	0	1

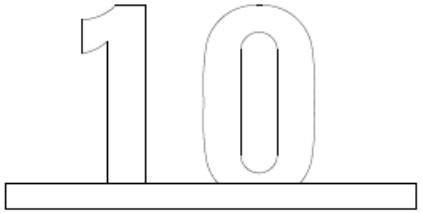

T.SAMPING kIRI
A
B
B'
T.Depan
T. Atas
T. Bawah
A'
T, SAMPING KANAN
Bambang T
TATAKAN
Nama : Alayah Afkarina
Nrp : 0631144000071



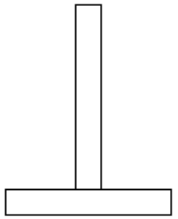
T. ATAS



T. SAMPING KIRI



T. DEPAN



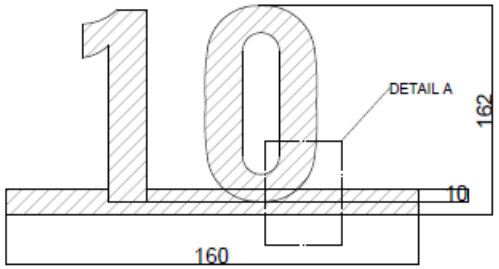
T. SAMPING KANAN

Dosen	Tanggal	Tanggal Paraf		Satuan	Skala
Bambang T		-		mm	

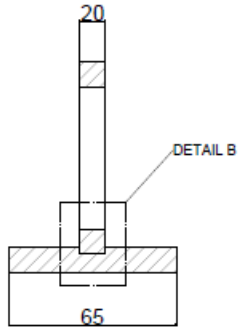
Jurusan Desain Produk Industri
Fakultas Desain & Industri Kreatif
ITS Surabaya

NOMER MEJA

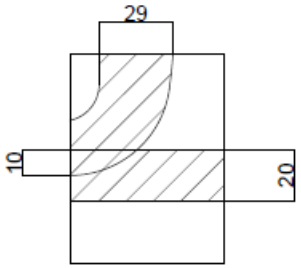
Nama : Aisyah Afkarina	Revisi	Lembar
Nrp : 08311440000071	0	1



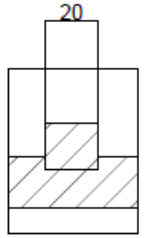
POT. A-A'



POT C-C'



DETAIL A



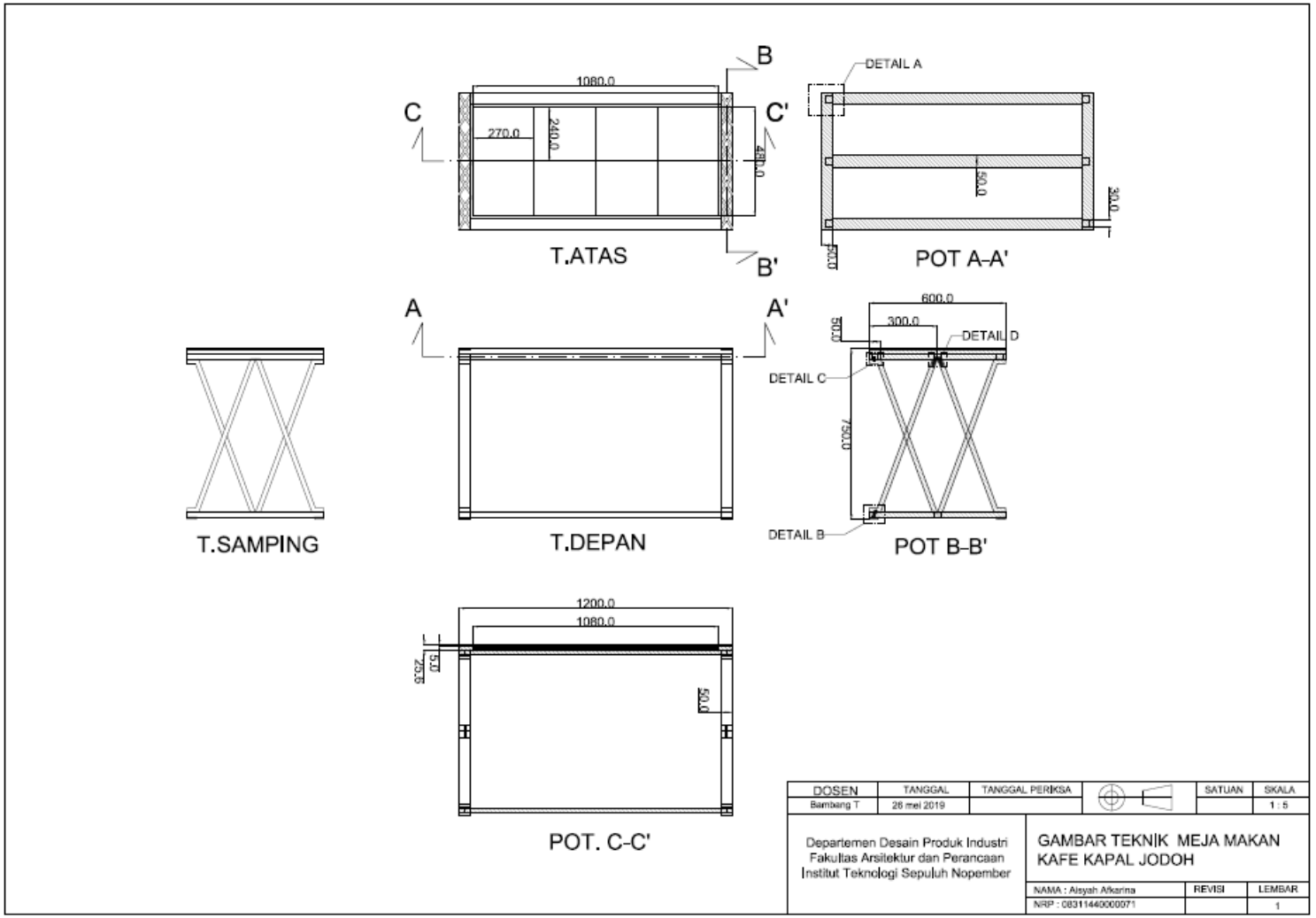
DETAIL B

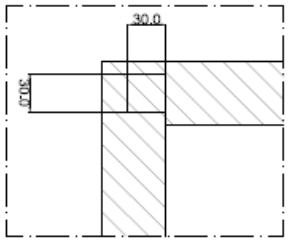
Dosen	Tanggal	Tanggal Perbaikan		Satuan	Skala
Bambang T		-		mm	

Jurusan Desain Produk Industri
Fakultas Desain & Industri Kreatif
ITS Surabaya

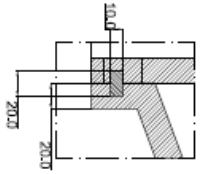
DETAIL NOMER MEJA

Nama : Alzyah Afkarina	Revisi	Lembar
Nrp : 08311440000071	0	1

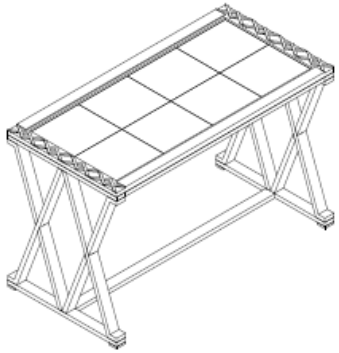

B
C
C'
B'
1080.0
270.0
240.0
480.0
T.ATAS
DETAIL A
50.0
30.0
50.0
POT A-A'
A
A'
T.SAMPING
T.DEPAN
600.0
300.0
50.0
DETAIL D
DETAIL C
750.0
DETAIL B
POT B-B'
1200.0
1080.0
5.0
25.0
50.0
POT. C-C'
DOSEN
Bambang T
TANGGAL
26 mei 2019
TANGGAL PERIKSA
SATUAN
SKALA
1 : 5
Departemen Desain Produk Industri
Fakultas Arsitektur dan Perancaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
GAMBAR TEKNIK MEJA MAKAN
KAFE KAPAL JODOH
NAMA : Alsyah Afkarina
NRP : 08311440000071
REVISI
LEMBAR
1



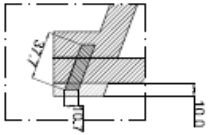
DETAIL A



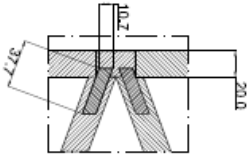
DETAIL C



G. PERSPEKTIF



DETAIL B



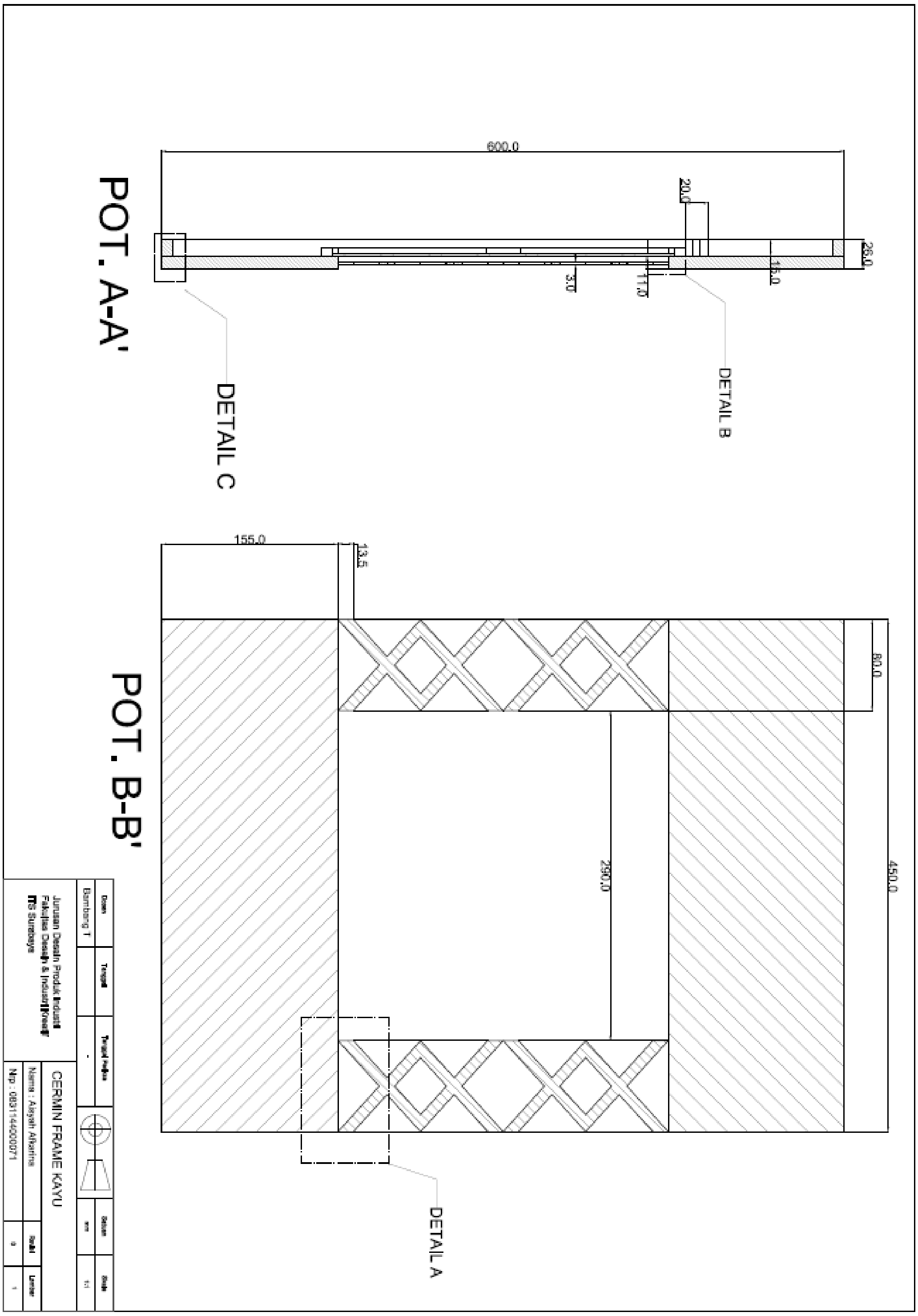
DETAIL D

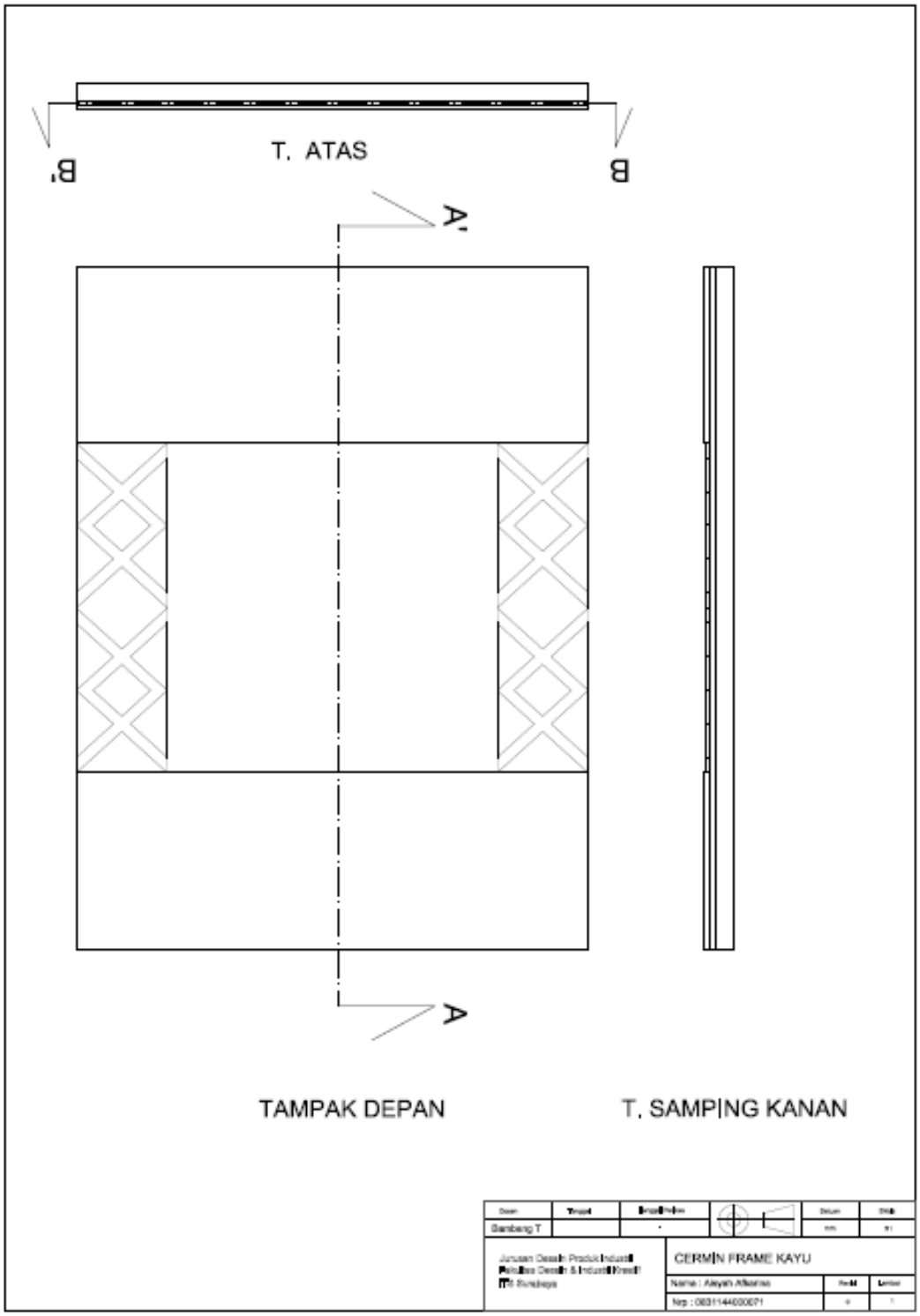
DOSEN	TANGGAL	TANGGAL PERIKSA		SATUAN	SKALA
Bambang T	28 mei 2019				1 : 5

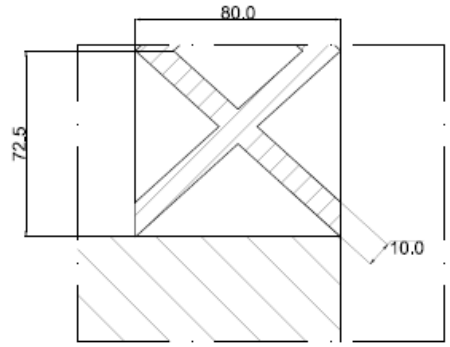
Departemen Desain Produk Industri
Fakultas Arsitektur dan Perancaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

GAMBAR TEKNIK MEJA MAKAN
KAFE KAPAL JODOH

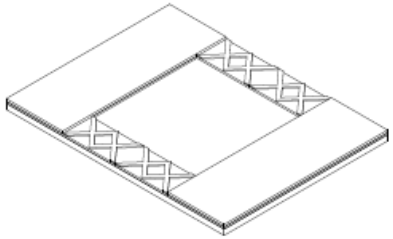
NAMA : Alsyah Afkarina	REVISI	LEMBAR
NRP : 08311440000071		2


POT. A-A'
600.0
20.0
26.0
15.0
3.0
11.0
DETAIL B
DETAIL C
POT. B-B'
155.0
13.5
80.0
290.0
450.0
DETAIL A
CERMIN FRAME KAYU
Bambang T
Jurusan Desain Produk Industri
Fakultas Desain & Industri Kreatif
ITS Surabaya

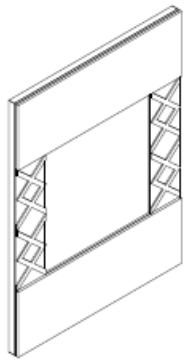

T. ATAS
B'
B
A'
A
TAMPAK DEPAN
T. SAMPING KANAN
Bambang T
CERMIN FRAME KAYU



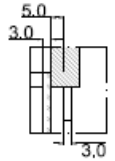
DETAIL A



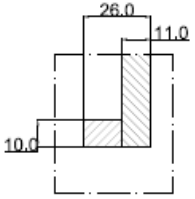
G, PERSPEKTİF



G, PERSPEKTİF



DETAİL B



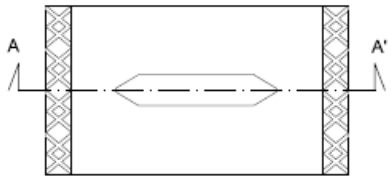
DETAİL C

Dosen	Tanggal	Tempat Pelipur		Satuan	Skala
Bambang T		-		mm	1:1

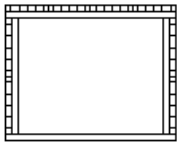
Jurusan Desain Produk Industri
Fakultas Desain & Industri Kreatif
ITS Surabaya

CERMIN FRAME KAYU

Nama : Aisyah Afkarina	Revisi	Lembar
Nrp : 083114400071	0	1

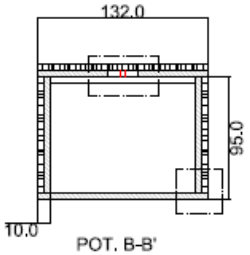


T. ATAS

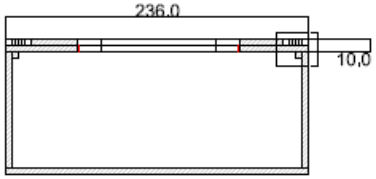


T. SAMPING

T. DEPAN



POT. B-B'



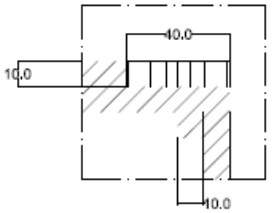
POT, A-A'

Dosen	Tanggal	Tanggal Pelipur		Satuan	Skala
Bambang T		-		mm	1/1

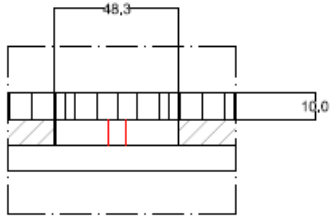
Jurusan Desain Produk Industri
Fakultas Desain & Industri Kreatif
ITS Surabaya

BOX TISSUE

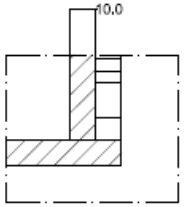
Nama : Aisyah Afkarina	Hasil	Lembar
Nrp : 083114400071	0	1



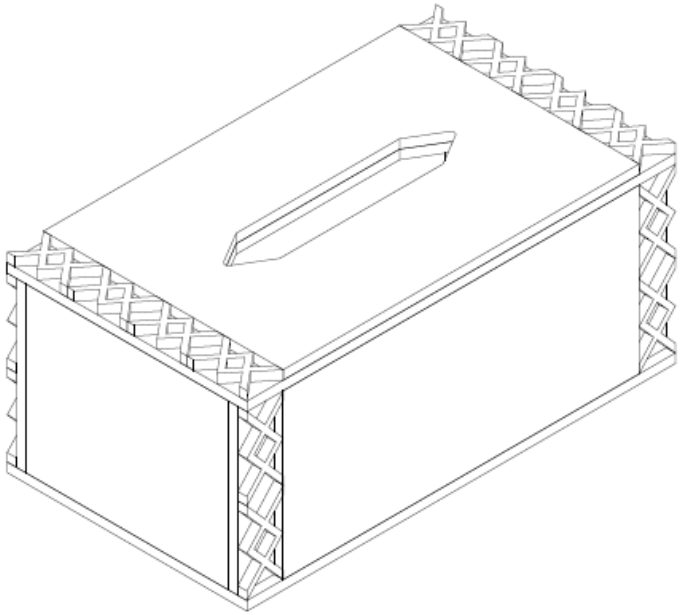
DETAIL A



DETAIL B



DETAIL C

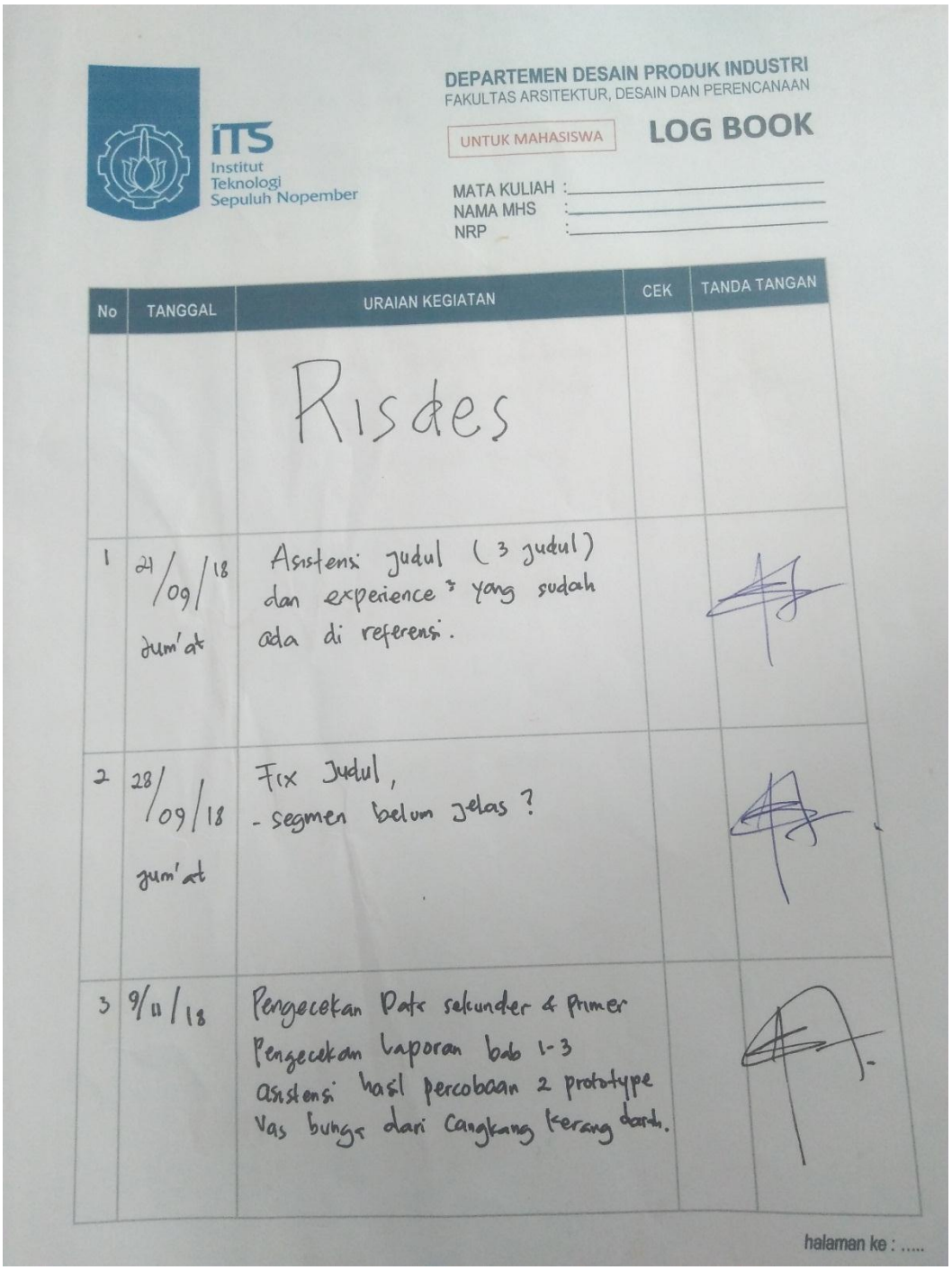


G. PERSPEKTIF

Dosen	Tanggal	Tanggal Paraf		Satuan	Skala
Bambang T		-		mm	1:1

Jurusan Desain Produk Industri Fakultas Desain & Industri Kreatif ITS Surabaya	BOX TISSUE		
	Nama : Aisyah Alkarina	Revisi	Lembar
	Nrp : 0831144000071	0	1

Lampiran 6



ITS
Institut
Teknologi
Sepuluh Nopember

DEPARTEMEN DESAIN PRODUK INDUSTRI
FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN DAN PERENCANAAN

UNTUK MAHASISWA

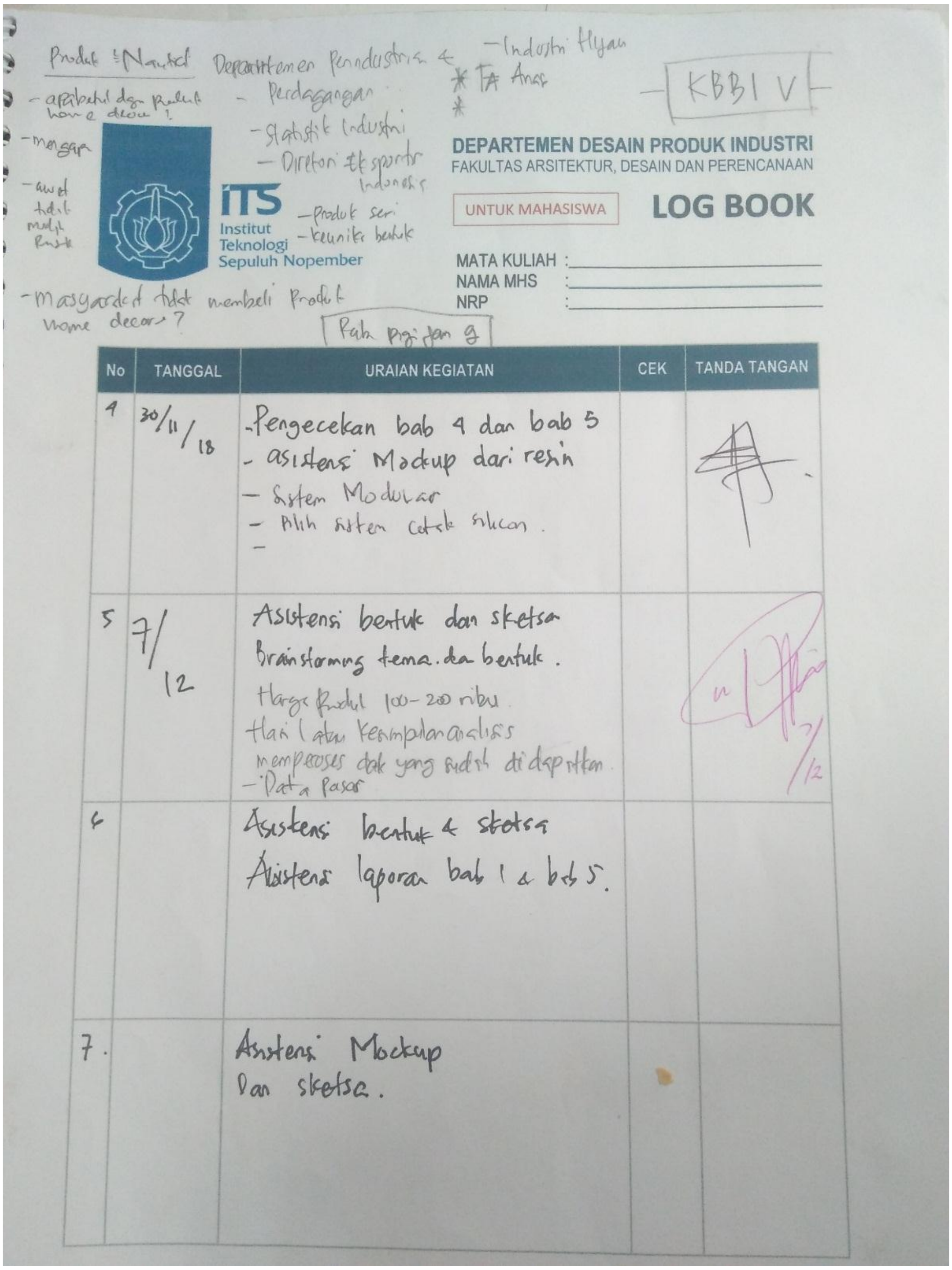
LOG BOOK

MATA KULIAH : Risdes
NAMA MHS :
NRP :

No	TANGGAL	URAIAN KEGIATAN	CEK	TANDA TANGAN
1	21/09/18 jum'at	Asistensi judul (3 judul) dan experience 3 yang sudah ada di referensi.		
2	28/09/18 jum'at	Fix Judul, - segmen belum jelas ?		
3	9/11/18	Pengecekan Data sekunder & primer Pengecekan laporan bab 1-3 asistensi hasil percobaan 2 prototype vas bunga dari cangkang kerang darah.		

halaman ke : .....

Lampiran 7



Produk Nautical Departemen Perindustrian & Perdagangan – Industri Hiyasan

* FA Anas

*

– KBBI V –

– apa beda dgn produk home decor ?

– Statistik Industri

– Direktori Eksportir Indonesia

– mengapa

– awet tidak mudah rusak

– Produk seri

– keunikan bentuk

DEPARTEMEN DESAIN PRODUK INDUSTRI

FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN DAN PERENCANAAN

ITS Institut Teknologi Sepuluh Nopember

UNTUK MAHASISWA

LOG BOOK

MATA KULIAH :

NAMA MHS :

NRP :

– Masyarakat tidak membeli produk home decor ?

Pak Pagi Jam 9

No	TANGGAL	URAIAN KEGIATAN	CEK	TANDA TANGAN
4	30/11/18	- Pengecekan bab 4 dan bab 5 - asistensi Mockup dari resin – Sistem Modular – Pilih sistem cetak silikon. –		[signature]
5	7/12	Asistensi bentuk dan sketsa Brainstorming tema dan bentuk. Harga produk 100–200 ribu Hasil atau kesimpulan analisis memproses data yang sudah didapatkan. – Data Pasar		[signature] 7/12
6		Asistensi bentuk & sketsa Asistensi laporan bab 1 & bab 5.		
7.		Asistensi Mockup Dan sketsa.		

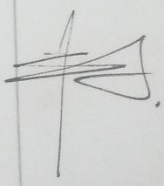
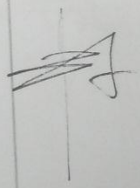
Lampiran 8

ITS Institut Teknologi Sepuluh Nopember

UNTUK MAHASISWA

LOG BOOK

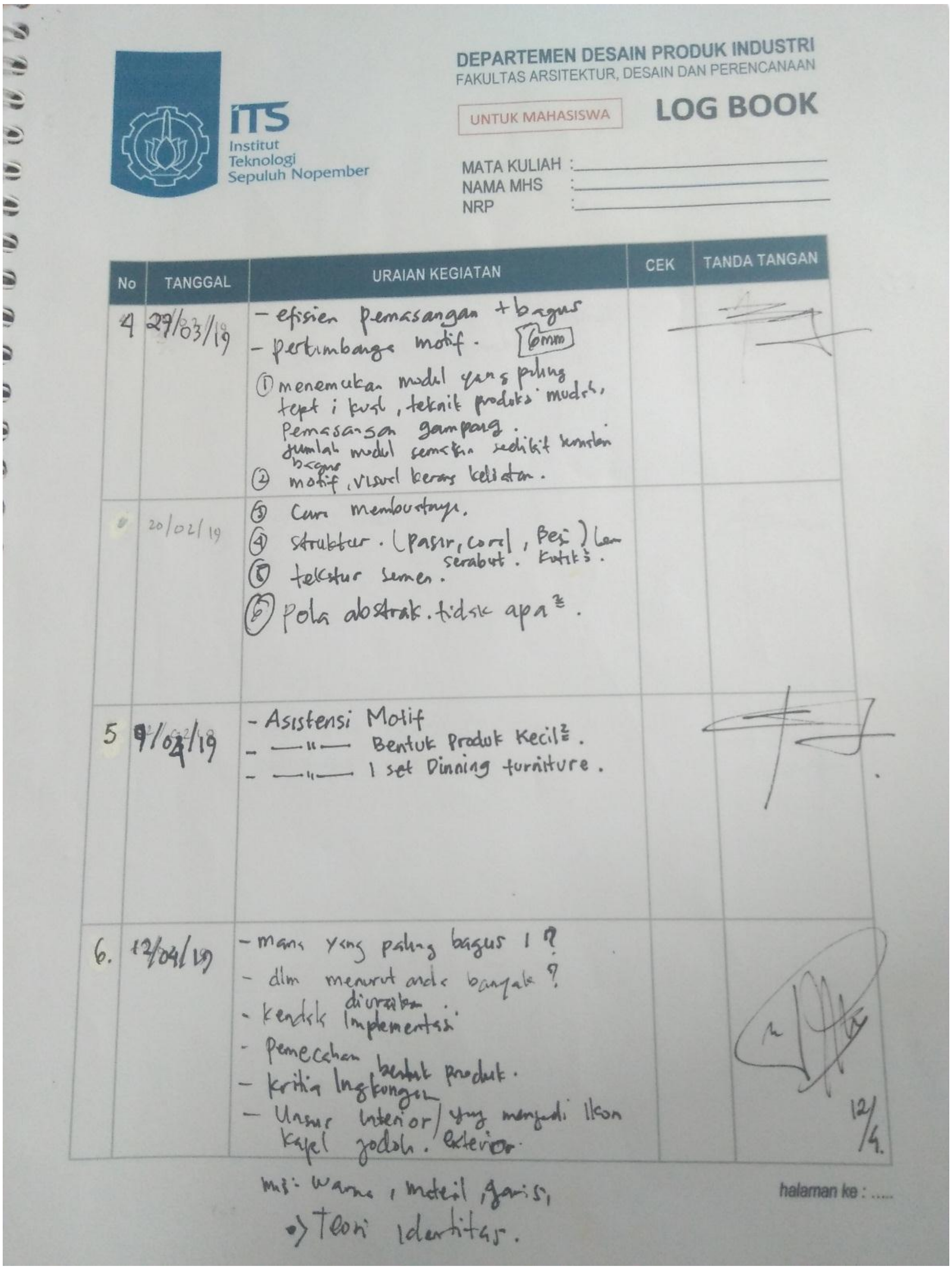
MATA KULIAH :
NAMA MHS :
NRP :

No	TANGGAL	URAIAN KEGIATAN	CEK	TANDA TANGAN
		TA		
1	13/02/19	Asistensi Bentuk Desain - mix material back drop. - Alur kapal jodoh. - Accecories material meja kasir - Paneling dinding - Cari tukang ampyang - standing lamp. - nyetak permodul		
2	22/02/19	- Top table (berbeda app) - Tulisan kapal jodoh. (miniatur) - Front desk - box tissue, Nomer meja. Asbak, Vas bunga. - kemudi kapal. * bisa jadi satu tema. - kursi (blocking, dll) - jangan mempersulit produksi		
3	25/03/19	Asistensi Bentuk Mal (Modul ½) —"— Bentuk Produk Koreksi : - Atur modul lagi sesuai font yang sudah ada - Cari bentuk Produk yang sejenis - bentuk dengan sudut tajam tidak memungkinkan dgn ketebalan 3mm.		

- Cari tahu Rincian Ukuran font dapat diterapkan pd apa saja.
- Teknik Dasar Desainnya diperlukan (scale, irama, Pengulangan, komposisi, balance, kesatuan, Rhime, Penekanan, Proporsi)

halaman ke : .....

Lampiran 9


DEPARTEMEN DESAIN PRODUK INDUSTRI
FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN DAN PERENCANAAN

iTS Institut Teknologi Sepuluh Nopember

UNTUK MAHASISWA

LOG BOOK

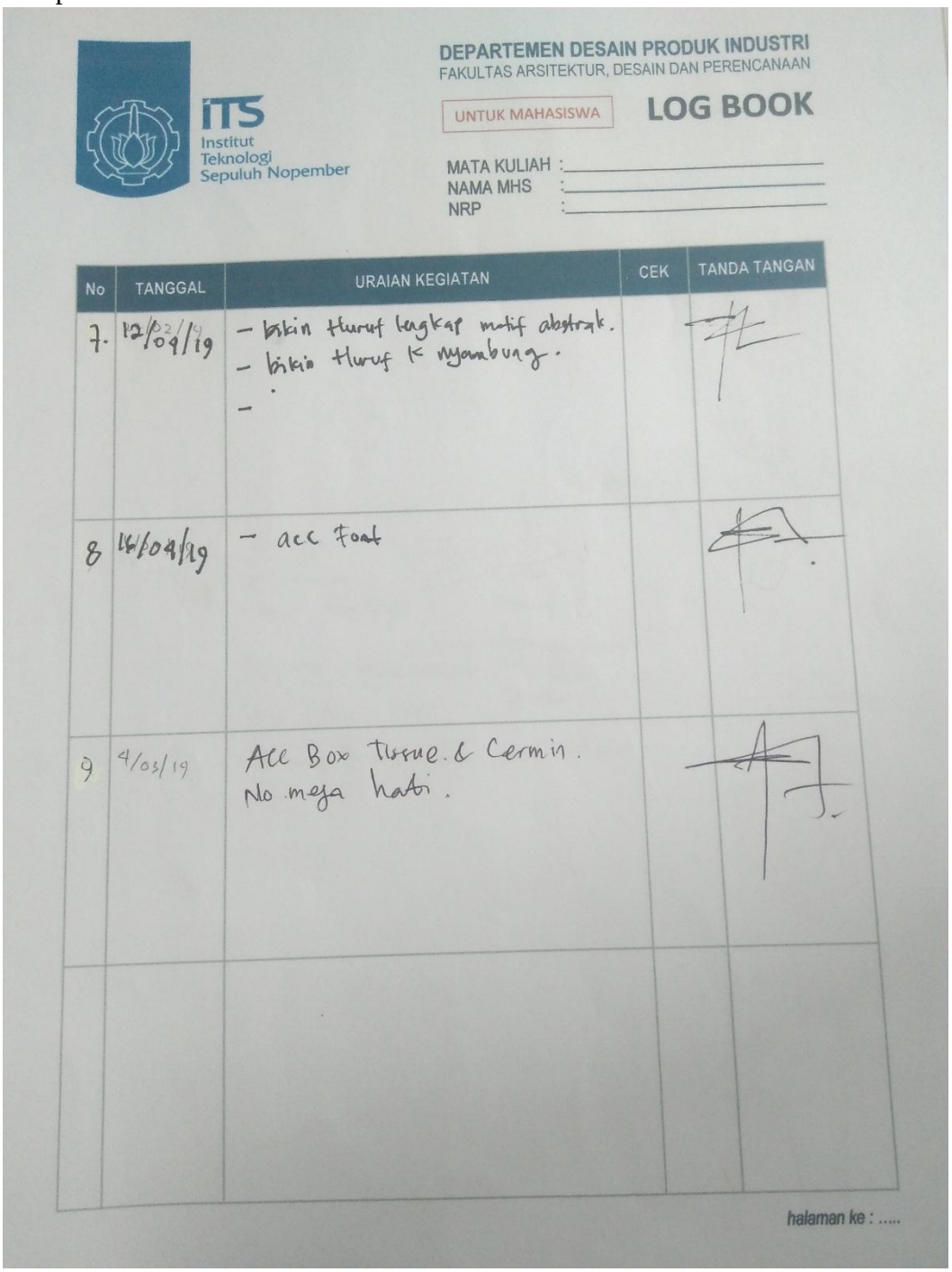
MATA KULIAH :
NAMA MHS :
NRP :

No	TANGGAL	URAIAN KEGIATAN	CEK	TANDA TANGAN
4	29/03/19	- efisien pemasangan + bagus - pertimbangan motif. 6mm (1) menemukan model yang paling tepat ; kuat, teknik produksi mudah, pemasangan gampang. jumlah model semakin sedikit semakin bagus (2) motif, visual beras kelihatan.		
	20/02/19	(3) Cara membuatnya. (4) struktur. (pasir, coral, Besi) lem serabut. kotik². (5) tekstur semen. (6) pola abstrak. tidak apa².		
5	9/04/19	- Asistensi Motif - —"— Bentuk Produk Kecil². - —"— 1 set Dinning furniture.		
6.	12/04/19	- mana yang paling bagus 1 ? - dlm menurut anda banyak ? - kendala diuraikan. Implementasi - Pemecahan bentuk produk. - kritik lingkungan - Unsur interior/exterior yang menjadi ikon kapal jadah.		12/4.

ms: warna, material, garis,
=> Teori identitas.

halaman ke : .....

Lampiran 10



ITS
Institut
Teknologi
Sepuluh Nopember

DEPARTEMEN DESAIN PRODUK INDUSTRI
FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN DAN PERENCANAAN

UNTUK MAHASISWA

LOG BOOK

MATA KULIAH :
NAMA MHS :
NRP :

No	TANGGAL	URAIAN KEGIATAN	CEK	TANDA TANGAN
7.	12/22/09/19	- bikin huruf lengkap motif abstrak. - bikin huruf k nyambung. -		
8	16/04/19	- acc font		
9	4/03/19	Acc Box Tissue & Cermin. No meja hati.		

halaman ke : .....

BIODATA PENULIS

Aisyah Afkarina, lahir pada 29 September 1996 di Sumenep, adalah anak pertama dari 2 bersaudara. Penulis memulai jenjang pendidikan formal di TK Aisiyah pasongsongan, SDN 1 Pasongsongan, SMPN 1 Sumenep, dan SMAN 1 Sumenep. Memiliki kegemaran terhadap bidang seni sedari kecil hingga penulis banyak mengikuti lomba gambar dan mewarnai serta penulis mulai memiliki ketertarikan belajar dalam bidang Desain. Kemudian, penulis diterima menjadi mahasiswa Desain Produk Industri Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya pada tahun 2014 melalui jalur SNMPTN.

Penulis aktif dalam kegiatan organisasi mahasiswa jurusan maupun kegiatan diluar yang berhubungan dengan bidang wirausaha. Penulis juga berpartisipasi sebagai peserta dan panitia kegiatan pelatihan Gerigi, LKMM Pra – TD dan LKMM TD. Selama masa perkuliahan, penulis tertarik dengan bidang bisnis *Home Décor*. Ketertarikan penulis terhadap *material* kulit kerang dimulai sejak penulis melihat limbah kulit kerang di pantai Kenjeran Sejak saat itu penulis banyak mempelajari karakter kulit kerang dan menggunakan kulit kerang untuk dijadikan Tugas Akhir. Penulis telah menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul "pemanfaatan *material Concrete* dengan kombinasi kulit kerang sebagai produ home décor studi kasus *Café* kapal jodoh" yang diharapkan kedepannya dapat terus dikembangkan dan dapat menjadi peluang bisnis baru bagi pelaku bisnis kulit kerang.