



**TUGAS AKHIR – DP 184838**

**DESAIN AKSESORIS FASHION WANITA URBAN  
STYLE BOHO-CHIC DARI LIMBAH KAYU  
PERHUTANI**

**Mahasiswa:**

Cindy Ornita  
NRP. 08311440000069

**Dosen Pembimbing 1:**

Ellya Zulaikha, ST, M.Sn, Ph.D  
NIP. 197510142003122001

**Program Studi Desain Produk  
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
2020**





**TUGAS AKHIR – DP 184838**

**DESAIN AKSESORIS *FASHION* WANITA URBAN STYLE  
BOHO-CHIC DARI LIMBAH KAYU PERHUTANI**

**Oleh:**

Cindy Ornita

08311440000069

**Dosen Pembimbing:**

Ellya Zulaikha ST, M.Sn, Ph.D

197510142003122001

Departemen Desain Produk

Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

2020

*(Halaman sengaja dikosongkan)*

LEMBAR PENGESAHAN

DESAIN AKSESORIS *FASHION* WANITA URBAN STYLE BOHO-CHIC  
DARI LIMBAH KAYU PERHUTANI

TUGAS AKHIR (DP 184838)

Disusun untuk Memenuhi Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds)

pada

Program Studi S-1 Departemen Desain Produk Industri  
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

Cindy Ornita

NRP 08311440000069

Surabaya, 25 Agustus 2020

Periode Wisuda 122 (September 2020)

Mengetahui,

Kepala Departemen Desain Produk



**Bambang Tristivono, ST, MSi**  
NIP. 19700703 199702 1 001

Disetujui,

Dosen Pembimbing



**Ellya Zulaikha ST, M.Sn, Ph.D**  
NIP. 197510142003122 001

*(Halaman sengaja dikosongkan)*

## PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya mahasiswa bidang studi Desain Produk Industri, Departemen Desain Produk, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya dengan identitas:

Nama Mahasiswa : Cindy Ornita  
NRP : 08311440000069

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Laporan Tugas Akhir yang saya buat dengan judul “**Desain Aksesoris Fashion Wanita Urban Style Boho-Chic dari Limbah Kayu Perhutani**” adalah :

- 1) Orisinal dan bukan merupakan duplikasi karya tulis maupun karya gambar atau sketsa yang pernah dibuat atau dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan atau tugas-tugas kuliah lain baik dilingkungan ITS, Universitas lain ataupun lembaga-lembaga lain, kecuali pada bagian sumber-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 apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia Laporan Tugas Akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 25 Agustus 2020  
Yang membuat,



**Cindy Ornita**  
NRP. 08311440000069

*(Halaman sengaja dikosongkan)*



## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur Penulis sampaikan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul “**Desain Aksesoris *Fashion* Wanita Urban Style Boho-Chic dari Limbah Kayu Perhutani**” sebagai salah satu syarat kelulusan pada Departemen Desain Produk, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari hambatan dan kesulitan, namun berkat bantuan bimbingan, dukungan, serta kerjasama dari berbagai pihak, terutama dari keluarga, dosen pembimbing, serta teman-teman, 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 waktu dan kemampuan yang dimiliki oleh penulis. Oleh karena itu penulis menerima segala kritik dan saran yang berguna untuk perbaikan ke depan.

Surabaya, 25 Agustus 2020

Penulis

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penulisan laporan ini, penulis mendapatkan banyak dukungan dari berbagai pihak berupa bimbingan, masukan, bantuan, dan doa yang sangat berpengaruh besar pada proses penyusunan laporan ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus yang memberi kekuatan dan anugerah-Nya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua penulis, Tony Lobok Dule dan Yurita Umpung, kakak penulis Cinda Meylinda, ketiga adik penulis Cindo Andriva, Panji Rahmat Hakim, dan Sapril Rochim yang memberi dukungan secara moral dan material.
3. Ibu Ellya Zulaikha, S.T., M.Sn., Ph.D. selaku dosen pembimbing tugas akhir yang selalu membantu dan memberi masukan selama proses pengerjaan tugas akhir.
4. Ibu Eri Naharani Ustazah, S.T., M.Ds., Bapak Ari Dwi Krisbianto, S.T., M.Ds., dan Ibu Hertina Susandari, S.T., M.T. sebagai dosen penguji yang telah memberi saran dan evaluasi selama pengerjaan tugas akhir ini.
5. Seluruh Dosen yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan di Departemen Desain Produk Industri.
6. Perhutani yang bersedia bekerjasama dalam proses pengambilan data dan menyediakan limbah kayu yang diperlukan penulis untuk keperluan pembuatan *prototype*.
7. Fildzah, Choi, Intan, Je, Ibnu, Adit, Verdina, Catherine, Yolanda, dan mbak Neno yang telah banyak membantu dari awal hingga akhir proses tugas akhir ini.
8. YAS, seseorang yang tidak akan terlupakan dan menjadi alasan besarnya keinginan penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini meskipun jalan kami harus terpisah karena pilihan yang berbeda. Semoga dia tidak bahagia tanpa saya..
9. Dan seluruh pihak lainnya yang telah membantu proses pengerjaan tugas akhir dari awal hingga akhir proses pengerjaan tugas akhir yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

*(Halaman sengaja dikosongkan)*

## **Desain Aksesoris *Fashion* Wanita Urban Style Boho-Chic dari Limbah Kayu Perhutani**

Nama : Cindy Ornita  
NRP : 08311440000069  
Departemen : Desain Produk  
Fakultas : Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital  
Pembimbing : Ellya Zulaikha ST, M.Sn, Ph.D

### **ABSTRAK**

Indonesia masuk dalam 10 besar negara pengekspor perhiasan di dunia dengan pangsa pasar mencapai 4% pada tahun 2018, ekspor perhiasan Indonesia mencapai US\$ 2,05 miliar dan menempati peringkat ke sembilan dunia. Sebagian besar konsumen aksesoris fashion adalah wanita yang hidup di perkotaan (urban) dengan mobilitas tinggi dan mengikuti tren untuk menjaga penampilannya terutama berkaitan hubungan sosial. Material yang akan dieksplorasi adalah limbah kayu dari Perhutani yang sebelumnya dibuang atau ditumpuk. Pemanfaatan limbah kayu tak terpakai itu dapat menambah nilai jual limbah kayu dengan mengembangkannya menjadi aksesoris fashion. Penulis melakukan penelusuran literature mengenai aksesoris dan kayu, kemudian melakukan observasi ke Perhutani untuk mengetahui jenis limbah yang tersedia. Selanjutnya penulis melakukan analisis pengguna potensial yaitu wanita urban. Pengguna potensial ini dianalisis secara lebih detil dengan metode “persona”, studi artefak, trend, dan moodboard. Analisis tersebut menghasilkan konsep desain perhiasan boho-chic, naturalis, dan personalisasi. Konsep boho-chic dipilih karena sesuai dengan karakter persona. Sedangkan konsep naturalis dipilih untuk memanfaatkan eksotisme material kayu. Adapun konsep personalisasi adalah konsep pengayaan unik untuk setiap user. Keberlanjutan pengembangan eksplorasi kayu untuk aksesoris fashion ini difokuskan kepada kemampuan produksi, desain, dan sumber daya. Untuk itu dilakukan pengembangan desain berupa eksperimen beberapa set perhiasan. Satu set perhiasan terdiri dari headpiece (perhiasan kepala), kalung, dan anting. Material utama setiap produk adalah kayu yang dikombinasikan dengan manik-manik lokal Indonesia dan tali kulit sintetis

**Kata kunci : aksesoris, desain, eksplorasi, boho-chic, kayu.**

*(Halaman sengaja dikosongkan)*

# DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN .....	i
PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	iii
KATA PENGANTAR .....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
1. BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Kayu Jati .....	5
2.1.1 Pengertian Kayu Jati .....	5
2.1.3 Metode dan Proses Pengolahan Kayu Jati .....	6
2.2 Kayu Mahoni.....	6
2.2.1 Pengertian Kayu Mahoni.....	6
2.2.2 Ciri Ciri Kayu Mahoni .....	7
2.2.3 Metode dan Proses Pengolahan Kayu Mahoni .....	8
2.3 Aksesoris <i>Fashion</i> .....	8
2.3.1 Pengertian Aksesoris <i>Fashion</i> .....	8
2.3.2 Nilai Pada Desain Aksesoris .....	9
2.3.3 Jenis Aksesoris <i>Fashion</i> .....	10
2.4 Perhiasan Kayu Eksisting .....	12
2.5 Kajian Kombinasi Material .....	13
2.7 Teknik Finishing Kayu .....	13
2.9 Trend Forecasting Singularity 2019/2020 .....	15
2.10 Riset atau Penelitian Sebelumnya .....	17
3. BAB III METODOLOGI.....	19
3.1 Skema Penelitian .....	19

3.2 Metode Pengumpulan Data .....	20
3.3.1 <i>In Depth Interview</i> .....	20
3.3.2 Studi Literatur .....	20
3.3.3 Persona .....	20
3.3.4 Observasi.....	21
4. BAB IV STUDI DAN ANALISIS.....	22
4.1 Studi Pengguna .....	22
4.1.1 Karakteristik Pengguna .....	22
4.1.2 Muses .....	24
4.1.3 Persona .....	24
4.2 Studi Tren .....	26
4.3 Benchmarking .....	27
4.4 Positioning Brand Berdasarkan Harga .....	31
4.5 Positioning Brand Berdasarkan Desain .....	31
4.6 Studi Bentuk dan Motif .....	32
4.7 Eksplorasi Sistem Joint .....	33
4.9 Studi Aktifitas.....	34
4.11 Studi Material .....	35
4.12 Studi Metode Personalisasi .....	36
4.13 Studi Ergonomi.....	40
BAB V KONSEP DESAIN .....	42
5.1 Proses <i>Brainstorming</i> .....	42
5.2 Konsep Desain.....	43
5.3 Objective Tree Concept.....	44
5.4 Moodboard Dandelion Series .....	45
5.5 Moodboard Tribal Series .....	46
5.6 Foto Prototype Produk.....	51
5.7 Branding .....	52
5.8 Harga Pokok Produksi dan Kenaikan Nilai.....	54
BAB VI KESIMPULAN .....	55
6.1 Kesimpulan.....	55
6.2 Saran .....	56
DAFTAR PUSTAKA.....	57
LAMPIRAN.....	58

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1.1 10 Komoditi Potensial .....	1
1.2 Limbah Kayu Perhutani .....	2
2.1 Potongan Kayu Jati .....	5
2.2 Potongan Kayu Mahoni .....	7
2.3 Gambar Tekstur Kayu Mahoni .....	7
2.4 Holly Chopper .....	13
3.1 Skema Penelitian .....	19
4.1 Segmentasi Demografi.....	22
4.2 Segmentasi Behavioral .....	22
4.3 Segmentasi Psikografi .....	23
4.4 Analisis Karakteristik Pengguna.....	23
4.5 Studi <i>Muse</i> .....	24
4.6 Studi <i>Persona</i> .....	25
4.7 Studi <i>Trend</i> .....	26
4.8 <i>Benchmarking</i> Produk <i>Earrings</i> .....	27
4.9 <i>Benchmarking</i> Produk <i>Necklace</i> .....	29
4.10 <i>Benchmarking</i> Produk <i>Headpiece</i> .....	30
4.11 Positioning Brand Berdasarkan Harga.....	31
4.12 Positioning Brand Berdasarkan Desain .....	31
4.13 Studi Bentuk dan Motif .....	32
4.14 Eksplorasi Sistem Joint.....	33
4.15 Studi Aktivitas .....	34
4.16 Eksperimen .....	34
4.17 Studi Material .....	35
4.18 Alternatif Ide Metode Personalisasi 1.....	36
4.19 Alternatif Ide Metode Personalisasi 2.....	37
4.20 Alternatif Ide Metode Personalisasi 3.....	38
4.21 Alternatif Ide Metode Personalisasi 4.....	39
4.22 Alternatif Ide Metode Personalisasi 5.....	39
4.23 Produk Ditempel Pada Kulit.....	40



4.24	Kondisi Kulit Setelah 7-8 jam .....	40
4.25	Penerapan Modern Etnik Pada Busana.....	42
4.26	Acuan Preliminary Design.....	43
5.1	Tumbnail Sketch Brainstorming.....	42
5.2	Konsep Desain.....	43
5.3	Acuan Preliminary Design.....	44
5.4	Objective Tree Concept .....	44
5.5	Moodboard Dandelion Series.....	45
5.6	3D Modeling Dandelion Series.....	45
5.7	Moodboard Tribal Series.....	46
5.8	Sketsa Ide Tribal Series.....	47
5.9	Sketsa Final Tribal Series .....	47
5.10	3D Kalung Tribal Series .....	48
5.11	3D Hiasan Kepala Tribal Series .....	48
5.12	3D Anting Tribal Series .....	49
5.13	3D Anting Tribal Series .....	49
5.14	Prototype Tribal Series .....	50
5.15	Foto Produk Tribal Series .....	51
5.16	Logo Persona .....	52
5.17	Kartu Nama .....	52
5.18	Poster Persona Tribal Series .....	53

*(Halaman sengaja dikosongkan)*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan aksesoris *fashion* di dunia memberi pengaruh yang besar bagi selera *fashion* masyarakat di Indonesia. Indonesia menduduki peringkat delapan dunia dibidang ekspor perhiasan dengan pangsa pasar mencapai 4% pada tahun 2018 (Kementerian Perindustrian Republik Indonesia). Ekspor perhiasan Indonesia mencapai US\$ 2,05 miliar. Menurut data dari Kementerian Perdagangan Republik Indonesia, perhiasan menempati peringkat pertama dari sepuluh komoditi potensial dengan persentase 4,30% dari total 10,93% ekspor non-migas pada periode 2014-2019. Perkembangan ini juga dipengaruhi oleh minat masyarakat terhadap aksesoris *fashion* semakin bertambah setiap tahun.

NO.	URAIAN	2014	2015	2016	2017	2018	TREND (%) 14-18	JAN - JUN		PERUB. (%) 19/18	PERAN THD TOTAL EKSPOR NON MIGAS 2019 (%)
								Nilai (USD : 400/US\$)			
								2018	2019		
1	KUALIT PRODUK KULIT	134.194,6	112.855,6	101.284,1	84.995,1	83.277,6	-11,61	42.811,0	41.831,5	-1,83	0,06
2	PERALATAN MEDIS	273.795,0	138.882,4	149.921,7	175.276,8	182.609,1	-5,61	85.438,1	77.356,2	-9,46	8,10
3	TANAMAN OBAT	56.742,4	36.389,0	29.832,9	31.746,5	23.215,2	-18,07	8.142,3	5.983,5	-26,44	0,01
4	PAKAMAN OLAHAN	5.542.094,7	5.286.103,2	5.538.488,8	6.271.816,2	6.893.083,4	8,26	3.219.676,5	3.149.373,7	-2,18	4,24
5	HINYAK ATSIRI	196.336,6	179.905,0	166.380,4	180.553,8	189.261,4	3,79	102.387,4	91.199,2	-10,93	0,12
6	SIKAN PRODUK PERKAKASAN	1.296.344,8	1.302.125,0	1.430.945,6	1.582.106,7	1.739.255,6	8,14	763.054,4	828.485,8	8,31	1,11
7	KEMAJINAN	694.342,6	704.221,8	747.117,0	804.747,0	809.426,3	4,50	396.198,5	385.260,0	-2,76	0,52
8	PERHIASAN	4.646.183,4	5.494.823,2	6.368.745,0	5.608.585,5	5.633.344,9	4,02	3.001.683,3	3.193.213,6	6,45	4,30
9	BENYAH SEDPAH	602.128,5	635.722,3	744.932,1	831.754,8	602.380,2	-2,79	293.599,1	273.683,7	-7,36	0,37
10	PERALATAN KANTOR	134.516,9	106.904,2	117.372,9	100.109,2	102.088,9	-6,14	55.057,9	48.625,7	-11,81	0,09
<b>TOTAL 10 KOMODITI POTENSIAL</b>		<b>13.540.515,6</b>	<b>14.199.733,8</b>	<b>15.395.042,1</b>	<b>15.451.891,3</b>	<b>16.237.954,5</b>	<b>4,58</b>	<b>7.927.738,6</b>	<b>8.133.028,9</b>	<b>2,34</b>	<b>10,93</b>
<b>TOTAL EKSPOR NON MIGAS</b>		<b>145.961.207,6</b>	<b>131.791.907,3</b>	<b>132.880.755,2</b>	<b>133.083.851,4</b>	<b>162.840.945,0</b>	<b>3,76</b>	<b>79.408.439,6</b>	<b>74.228.918,4</b>	<b>-6,53</b>	<b>100,00</b>

**Gambar 1.1 10 Komoditi Potensial**

**Sumber: BPS (diolah POSI, Setjen Kementerian Perdagangan)**

Pertambahan jenis aksesoris didorong oleh banyaknya jenis aksesoris yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat perkotaan. Kota besar memiliki peluang yang besar sebagai tempat penjualan aksesoris mengingat jumlah penduduk di kota besar lebih besar. Kebutuhan akan gaya hidup dan status sosial memicu perilaku konsumtif terutama wanita perkotaan yang sangat menjaga penampilan demi menunjang hubungan sosialnya. Namun di Indonesia perkembangan aksesoris masih kurang diminati.

Masyarakat lebih berminat membeli produk dengan brand luar negeri dan bermerk. Hal ini dipengaruhi oleh pola pikir yang lebih mengedepankan status sosial

(branded minded) daripada loyalitas terhadap produk dalam negeri. Hal ini cukup disayangkan mengingat ada banyak potensi yang dimiliki Indonesia di bidang aksesoris. Salah satunya adalah kekayaan budaya masing-masing daerah yang hanya dimiliki oleh Indonesia. Dengan mengangkat budaya etnik negeri dan eksplorasi material, Indonesia dapat menunjukkan banyak desain aksesoris *fashion* yang berkarakter. Sebagai contoh, Rinaldy A. Yunardi berhasil meraih 3 penghargaan utama dari 2019 World of WearableArt Awards Competition dengan mengusung tema The Lady Warrior yang terbuat dari daur ulang kertas. Hal ini menjadi bukti bahwa karya desainer Indonesia mampu bersaing di kancah dunia.

Dengan berbekal kekayaan Indonesia akan budaya dan sumber daya alam, Indonesia mampu menjadi salah satu negara yang memiliki ciri khas *fashion* di mata dunia. Kayu merupakan sumber daya yang melimpah di Indonesia yang sebagian besar dikelola oleh Perhutani. Namun hasil produksi juga menghasilkan banyak limbah kayu yang tidak terpakai. Limbah kayu Perhutani selama ini hanya ditumpuk atau dibakar untuk dijadikan bahan bakar.



**Gambar 1.2 Limbah Kayu Perhutani**

**Sumber: Ornita, 2020**

Hal ini bisa menjadi peluang baru untuk mengeksplorasi limbah kayu tersebut. Manfaat yang diperoleh tidak hanya dari segi ekonomi dengan meningkatkan nilai jual limbah kayu saja, namun juga melestarikan lingkungan dengan menjadikan kayu sebagai material alternatif pengganti logam mulia. Dengan adanya inovasi di bidang aksesoris *fashion* diharapkan dapat meningkatkan minat masyarakat terhadap

aksesoris buatan dalam negeri dan mampu bersaing diluar negeri dengan karakter khas Indonesia.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah berdasarkan latar belakang yang telah di sajikan antara lain adalah:

1. Perlu adanya ekplorasi untuk meningkatkan value limbah kayu Perhutani menjadi material aksesoris *fashion* untuk wanita urban.
2. Perlu adanya inovasi dari segi bentuk dan pemberian 2 atau lebih alternatif style pada satu produk dengan konsep personalisasi pada aksesoris *fashion*.

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dibuat dengan tujuan supaya penelitian yang dilakukan lebih fokus. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dirancang adalah aksesoris *fashion* untuk wanita perkotaan (urban) usia 20-35 tahun dengan gaya *fashion* boho-chic.
2. Merancang set aksesoris *fashion* yang terdiri dari kalung, hiasan kepala, dan anting dari material limbah kayu Perhutani.
3. Jenis aksesoris yang dirancang adalah untuk kebutuhan daily wear dan semi formal.

### **1.4 Tujuan**

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain adalah:

1. Merancang desain aksesoris dari ekplorasi untuk meningkatkan value limbah kayu Perhutani menjadi material aksesoris *fashion* untuk wanita urban.
2. Merancang desain aksesoris dengan inovasi dari segi bentuk dan penambahan alternatif style dengan konsep personalisasi pada aksesoris *fashion*.

### **1.5 Manfaat**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak, diantaranya adalah sebagai berikut.

- 1. Bagi Masyarakat**
  - a. Memiliki alternatif desain aksesoris *fashion* untuk wanita urban.
- 2. Bagi Produsen Aksesoris**

- a. Bertambahnya alternatif desain aksesoris dengan inovasi dari segi bentuk dan penambahan alternatif style dengan konsep personalisasi pada aksesoris *fashion*.

**3. Bagi Peneliti**

- a. Sebagai pembelajaran serta menambah wawasan mengenai desain produk aksesoris dengan material kayu.
- b. Sebagai bahan dasar untuk penelitian selanjutnya dengan tema penelitian sejenis.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kayu Jati**

##### **2.1.1 Pengertian Kayu Jati**

Pohon jati (*Tectona grandis* Linn. f) yang dikenal dunia dengan nama “teak” merupakan salah satu pohon penghasil kayu berkualitas tinggi. Kayu yang dihasilkan pohon ini sangat kuat dan awet sehingga sangat cocok digunakan sebagai bahan baku pembuatan furniture. Pohon jati mampu tumbuh hingga berdiameter 1,8 – 2,4 meter dengan tinggi mencapai 40 – 45 meter. Kayu jati yang berkualitas tinggi pada umumnya berasal dari pohon berumur lebih dari 80 tahun. Pohon ini juga mampu tumbuh hingga berumur ratusan tahun. Pohon jati tertua dan terbesar di dunia merupakan pohon “Jati Denok” yang tumbuh di Blora, Jawa Tengah. (foresteract.com, 2018)

Jati (*Tectona grandis* L.f) merupakan tanaman yang termasuk kedalam kelas Verbenacea. Ciri umum dari kayu ini adalah berwarna kecoklatan sampai coklat kemerahan, mudah dibedakan dari gubal yang berwarna putih agak ke abu abuan. Berkat jelasnya lingkaran tumbuh, kayu jati memiliki corak dekoratif yang indah, sedikit buram dan berminyak. Teksturnya agak kasar sampai kasar dan tidak rata. Arah serat lurus, bergelombang sampai agak berpadu. Lingkaran tumbuh tampak jelas baik pada bidang radial, melintang, dan tangensial dengan tingkat kekerasan agak keras.( perhutani.co.id, 2015)



**Gambar 2.1 Potongan Kayu Jati**

**Sumber: Ornita, 2020**

### **2.1.3 Metode dan Proses Pengolahan Kayu Jati**

Perlu diketahui bahwa dalam pembuatan furniture dari jati perlu melewati beberapa tahapan. Kayu yang baru ditebang dari hutan perlu dipotong-potong sesuai dengan kebutuhan. Kemudian setelah itu, kayu jati tak langsung diolah untuk menjadi bahan furniture. Kayu yang sudah dipotong tersebut perlu melewati tahap pengeringan. Proses pengeringan sendiri terdapat dua cara, ada yang menggunakan cara tradisional yaitu memanfaatkan sinar matahari atau dimasukkan ke dalam oven. Semua cara tersebut pada intinya untuk mengurangi kadar air dalam kayu. Sehingga ketika kayu tersebut masuk pada tahap produksi mudah diolah dan tidak lembek. Setelah proses pengeringan tersebut selesai, kayu tersebut baru bisa diolah menjadi sebuah karya furniture. Beberapa furniture yang banyak terbuat dari jati termasuk di antaranya meja, lemari, tempat tidur, dan lain sebagainya. Dengan bahan kayu solid jenis jati tersebut, barang-barang tersebut pastinya akan memiliki nilai artistik yang lebih bagus dan tentunya juga akan lebih awet. (www.home.co.id, 2018)

## **2.2 Kayu Mahoni**

### **2.2.1 Pengertian Kayu Mahoni**

Mahoni termasuk pohon besar dengan tinggi pohon mencapai 35–40 m dan diameter mencapai 125 cm. Batang lurus berbentuk silindris dan tidak berbanir. Kulit luar berwarna coklat kehitaman, beralur dangkal seperti sisik, sedangkan kulit batang berwarna abu-abu dan halus ketika masih muda, berubah menjadi coklat tua, beralur dan mengelupas setelah tua. Mahoni baru berbunga setelah berumur 7 tahun, mahkota bunganya silindris, kuning kecoklatan, benang sari melekat pada mahkota, kepala sari putih, kuning kecoklatan. Buahnya buah kotak, bulat telur, berlekuk lima, warnanya coklat. Biji pipih, warnanya hitam atau coklat. Mahoni dapat ditemukan tumbuh liar di hutan jati dan tempat-tempat lain yang dekat dengan pantai, atau ditanam di tepi jalan sebagai pohon pelindung. Tanaman yang asalnya dari Hindia Barat ini, dapat tumbuh subur bila tumbuh di pasir payau dekat dengan pantai. (perhutani.co.id, 2015)





**Gambar 2.2 Potongan Kayu Mahoni**

Sumber : Ornita, 2020

### 2.2.2 Ciri Ciri Kayu Mahoni

Berikut merupakan ciri ciri kayu mahoni:



**Gambar 2.3 Gambar Tekstur Kayu Mahoni**

Sumber: Petunjuk Praktis Sifat-sifat Dasar Jenis Kayu Indonesia, 2008

Nama Botanis :

*Swietenia spp.*, family *Meliaceae*, meliputi dua jenis yaitu

*S. macrophylla King* (Mahoni daun besar) dan *S. mahagoni Jacq.*

Nama Perdagangan : Mahoni, mahogany

Daerah Persebaran : Seluruh Jawa

Ciri Umum :

- Warna :

Kayu teras berwarna coklat muda kemerah-merahan / kekuning-kuningan sampai coklat tua kemerah-merahan, lambat laun menjadi lebih tua

- Tekstur : tekstur kayu agak halus

- Arah serat : arah serat berpadu, kadang-kadang bergelombang
- Kesan raba : permukaan kayu agak licin
- Kilap : permukaan kayu mengkilap
- Gambar : permukaan kayu mempunyai gambar yang bervariasi disebabkan oleh arah serat yang tidak teratur dan lingkaran tumbuh (Petunjuk Praktis Sifat-sifat Dasar Jenis Kayu Indonesia, 2008)

### **2.2.3 Metode dan Proses Pengolahan Kayu Mahoni**

Proses pengawetan kayu mahogany dalam alur pengolahan material tersebut sebaiknya dilakukan pada saat:

- **Kayu Log**

Setelah kayu ditebang, umumnya kayu tidak bisa langsung digergaji dan dikeringkan karena keterbatasan alat dan tenaga kerja. Padahal, tahap ini sangat krusial karena jamur blue stain hingga kumbang bubuk bisa menyerang. Aplikasi pengawetan dengan metode yang sederhana sangat disarankan. Anda bisa mengaplikasikan obat pengawet dengan cara dioleskan saja ke permukaan log mahoni.

- **Sawn Timber**

Setelah kayu digergaji, proses pengawetan yang memadai sangat direkomendasikan diaplikasikan. Metode yang direkomendasikan antara lain dengan cara perendaman dan vakum tekan.

- **Finishing**

Pada tahap finishing, proses pengawetan kayu mahoni dilakukan dengan mencampurkan film preservative pada lapisan cat. Fungsinya agar lapisan cat tidak ditumbuhi oleh jamur permukaan. Tahap ini sangat krusial agar furniture mahoni tidak rusak selama masa penyimpanan dan pengiriman. Sebab, seringkali jamur tumbuh pada furniture akibat kelembaban tinggi dan lingkungan kotor. Dengan mencampurkan anti jamur pada cat, jamur tidak akan sampai merusak lapisan coating. ([www.antiserangga.com](http://www.antiserangga.com), 2016)

## **2.3 Aksesoris *Fashion***

### **2.3.1 Pengertian Aksesoris *Fashion***

Dalam dunia busana, **aksesori** (atau **aksesoris**) adalah benda-benda yang dikenakan seseorang untuk mendukung atau menjadi pengganti pakaian. Bentuk

aksesori bermacam-macam dan banyak di antaranya terkait dengan peran gender pemakainya. Aksesori dalam bahasa Indonesia hampir selalu berarti *fashion accessory* dalam penggunaan dalam bahasa Inggris. (*fashionbisnis.wordpress.com*, 2018)

### **2.3.2 Nilai Pada Desain Aksesoris**

Dalam menciptakan desain aksesoris perlu direncanakan dan dipersiapkan dengan matang, agar desain yang dihasilkan berkualitas. Kualitas desain aksesoris busana dapat dinilai dari berbagai hal antara lain :

#### **2.3.2.1 Nilai Fungsional**

Merupakan nilai yang berhubungan dengan fungsi aksesoris yaitu mendukung penampilan suatu busana. Pemakaiannya harus dapat lebih menyempurnakan fungsi busana yang dikenakan bukan malah merusak penampilan. (Memilih Busana dan Aksesoris Yang Menarik, Enny Zuhni Khayati)

#### **2.3.2.2 Nilai Estetis**

Merupakan nilai keindahan dari desain aksesoris yang diukur dari keenakan mata dalam melihat desain yang dihasilkan karena pada dasarnya manusia akan senang melihat sesuatu yang indah dan serasi. Oleh karena itu untuk mendapatkan nilai estetis perlu memperhatikan kondisi bentuk tubuh dan bagian-bagiannya, usia, dan kesempatan pakaiannya selain itu juga bentuk, ukuran, dan warna. (Memilih Busana dan Aksesoris Yang Menarik, Enny Zuhni Khayati)

#### **2.3.2.3 Nilai Kenyamanan Pakai**

Kenyamanan pakai biasanya sangat terkait dengan konstruksinya. Konstruksi aksesoris sangat menentukan apakah seseorang betah atau tidak saat mengenakan aksesoris, desain aksesoris yang diciptakan dengan memperhatikan nilai ergonominya akan membuat nyaman dan tahan lama saat dikenakan. (Memilih Busana dan Aksesoris Yang Menarik, Enny Zuhni Khayati)

#### **2.3.2.4 Nilai keamanan pakai**

Aksesoris *fashion* harus aman dipakai, hal ini semata-mata untuk menghindari kecelakaan yang bisa terjadi saat mengenakan produk. Contohnya, menghindari bentuk-bentuk runcing, mudah menggores kulit, bahan yang mudah pecah. (Memilih Busana dan Aksesoris Yang Menarik, Enny Zuhni Khayati)

#### **2.3.2.5 Nilai orisinality (keasliannya)**

Desain aksesoris perlu diciptakan dengan penuh kreatifitas sehingga akan diperoleh desain aksesoris yang baru dan belum pernah ada, sehingga

lebih menarik dan mampu menarik pasar dengan desain yang baru. (Memilih Busana dan Aksesoris Yang Menarik, Enny Zuhni Khayati)

#### 2.3.2.6 Trend mode asesoris

Trend adalah "kecenderungan masyarakat dalam memilih suatu mode, trend mode asesoris" artinya kecenderungan masyarakat dalam memilih suatu mode asesoris mode asesoris sering berubah-ubah dari waktu ke waktu. Perubahan ini dimanfaatkan oleh para desainer aksesoris untuk menciptakan mode-mode asesoris yang diprediksikan akan digemari masyarakat. (Memilih Busana dan Aksesoris Yang Menarik, Enny Zuhni Khayati)

### 2.3.3 Jenis Aksesoris *Fashion*

Banyak sekali macam-macam model yang digunakan. Pada era 80-an aksesoris yang tenar adalah bandana dengan warna yang mencolok. Ada juga kalung berupa bola-bola warna warni yang juga berwarna cerah. Seiring dengan berkembangnya zaman, aksesoris dapat dikombinasikan langsung pada pakaian. Hal ini berguna untuk membuat pakaian terlihat lebih elegan. Berikut merupakan jenis aksesoris *fashion*:

Berdasarkan fungsi (Memilih Busana dan Aksesoris Yang Menarik, Enny Zuhni Khayati), aksesoris *fashion* dibedakan menjadi dua:

1. Aksesoris Estetis (Memperindah)
  - Perhiasan (anting, kalung, gelang, cincin, tindik)
  - Bandana
  - *Headpiece*
  - Bros
2. Aksesoris Praktis (Memperindah dan memiliki fungsi)
  - Wadah (tas, dompet)
  - Pelindung (kacamata, payung, topi)
  - Petunjuk waktu (jam tangan, arloji)
  - Tali pengikat (ikat rambut, sabuk)
  - Tanda pengenalan (lencana, emblem, *bagde*)
  - Penutup (*scarf*, syal)
  - Penutup belahan (peniti bersusun)

Letak pemakaian aksesoris *fashion* (Memilih Busana dan Aksesoris Yang Menarik, Enny Zuhni Khayati) dibedakan menjadi sembilan:

1. Aksesoris rambut dan kepala
2. Aksesoris telinga
3. Aksesoris leher
4. Aksesoris tangan
5. Aksesoris jari-jari
6. Aksesoris kaki
7. Aksesoris pinggang
8. Aksesoris mata
9. Aksesoris hidung

Berdasarkan *style* (Memilih Busana dan Aksesoris Yang Menarik, Enny Zuhni Khayati), aksesoris *fashion* dibedakan menjadi tiga:

1. Etnik
  - Tradisional
  - Dekoratif
  - Material dari logam dan bahan alam
2. Klasik
  - Bentuk dan desain simple
  - Motif berulang, konfigurasi menarik
  - Elegan, digemari masa ke masa
  - Material dari logam mulia
3. Modern / popular
  - Desain bervariasi sesuai tren
  - Material dari bahan imitasi, sintetis, dan sedikit logam

Material aksesoris *fashion* (Memilih Busana dan Aksesoris Yang Menarik, Enny Zuhni Khayati) dibedakan menjadi tiga:

1. Olahan (emas, perak, kain, dll.)
2. Alami : Tidak mengalami proses kimiawi dsb (mutiara, kulit kerrang, taring, kuku hewan)

3. Limbah (kain bekas produksi, potongan kayu, puntung rokok, dll.)

Berdasarkan bentuk (Memilih Busana dan Aksesoris Yang Menarik, Enny Zuhni Khayati), aksesoris *fashion* dibedakan menjadi empat:

1. Bentuk geometris
2. Bentuk alam (flora, fauna, benda-benda alam)
3. Bentuk bebas
4. Gabungan seluruh bentuk diatas

## 2.4 Perhiasan Kayu Eksisting

- **Holly Chopper, Bandung**



**Gambar 2.4 Holly Chopper**  
**Sumber : Holly Chopper, 2018**

## 2.5 Kajian Kombinasi Material

Berikut ini daftar material yang bisa dikombinasikan dengan material kayu

Logam mulia	Lampiran	Terdapat beberapa jenis logam mulia, diantaranya emas, emas putih, <i>rosegold</i> , perak, rhodium, dan platina.
Batu mulia	Lampiran	Terdapat berbagai macam jenis batu-batuan diantaranya berlian, ruby, emerald, dll.
Batu alam	Lampiran	Terdapat berbagai macam jenis batu-batuan diantaranya amethyst, obsidian, quart, dll.
Kawat	Lampiran	Berbagai warna dan ketebalan kawat perhiasan.
Mutiara	Lampiran	Berbagai warna, ukuran, dan bentuk mutiara
Kulit	Lampiran	Aneka jenis kulit
Benang	Lampiran	Aneka jenis benang

## 2.7 Teknik Finishing Kayu

### a. Teknik Finishing Melamine atau Melamik

Teknik finishing ini dilakukan dengan menyemprotkan cairan melamine pada furniture. Sebelum dilakukan penyemprotan cairan melamine biasanya dilakukan dempul dan pengamplasan terlebih dahulu pada furniture kemudian setelah tahap tersebut selesai dilakukan penyemprotan campuran cairan tinner dan terakhir baru disemprotkan cairan melamine. Tampilan dari melamine pun dapat disesuaikan dengan keinginan apakah dibuat dof tidak terlihat mengkilat atau dibuat glossy yang terlihat mengkilat. Furniture yang menggunakan finishing melamine biasanya menggunakan bahan dasar kayu asli seperti kayu jati atau kayu solid. Tujuan dari finishing melamine sendiri yaitu untuk mendapatkan natural kayu, bisa memilih variasi warna kayu atau

transparan yang langsung mellihatkan serat kayu dari bahan dasar langsung. Tampilan dari furniture yang menggunakan teknik finishing melamine akan terlihat natural, elegan dan hangat. (www.df.poltek-furnitur.ac.id, 2020)

#### b. Teknik Finishing Duco

Teknik finishing cat duco ini dilakukan dengan menggunakan bahan sesuai judulnya yaitu cat duco. Tahapan proses pengecatan cat duco hampir sama dengan teknik finishing melamine yaitu menggunakan semprot atau sparygun dengan kompresor hanya saja waktu yang diperlukan sedikit lama. Konsep dari cat duco sendiri hampir sama dengan cat polos yang biasa anda jumpai seperti pada cat mobil dimana warna yang dihadirkan seperti warna solid atau warna polos, metalik yang tampilannya sama bisa dibuat dof atau glossy. Karena teknik finishing cat duco hampir sama seperti pengecatan mobil membuat warna yang polos sehingga proses pengecatan yang terdiri dari beberapa tahap dan layer semprotan akan membuat serat kayu dari bahan dasar akan tertutupi. Jadi finishing cat duco akan menampilkan warna polos yang cerah sehingga terkesan minimalis, bersih, terang dan mewah. (www.df.poltek-furnitur.ac.id, 2020)

#### c. Teknik Finishing Laminate

Teknik finishing terakhir ini dilakukan dengan menggunakan lapisan tipis pada permukaan bahan dasar furnitur. Terdapat berbagai macam material laminasi yang ada tetapi yang paling banyak digunakan pada furnitur saat ini yaitu HPL atau *High Pressure Laminate*. Berbeda dengan dua teknik finishing di atas, teknik *finishing laminate* prosesnya sangat mudah dan cepat hanya dengan melekatkan lapisan laminasi dengan lem kemudian menekannya dengan press. Bahan dasar yang digunakan untuk furniture yang menggunakan teknik finishing laminate biasanya terbuat dari bahan yang lebih murah seperti MDF atau *Pratikel Board*. Laminte sendiri memiliki berbagai macam varian motif dan warna dari motif solid, metalik, motif kayu, dll. Furniture yang difinishing dengan teknik laminate akan menampilkan kesan yang modern dan minimalis.

Ketiga teknik finishing di atas memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, untuk teknik finishing melamine saat ini mulai berkurang dikarenakan bahan baku kayu yang sangat sulit didapat dan harganya yang



sangat mahal. Teknik finishing cat duco saat ini masih banyak digunakan tetapi teknik finishing HPL menjadi yang paling populer dan banyak digunakan saat ini. Hal ini dikarenakan bahan HPL yang relatif murah dan banyak motif serta proses pemasangannya yang gampang. (www.df.poltek-furnitur.ac.id, 2020)

## **2.9 Trend Forecasting Singularity 2019/2020**

Pada tahun 2018, Bekraf dan ITF meluncurkan hasil riset trend forecasting untuk memberikan arahan trend bagi subsektor *fashion*, kriya, desain interior, dan desain produk untuk 2019/2020 mendatang. Dina Midiani menyebutkan bahwa hasil riset trend forecasting tersebut juga hadir dalam format konten IMPULSE sebagai tema besar, dan DECODING sebagai acuan penerapannya. “Penting sekali menerapkan trend forecast yang dikawinkan dengan kekayaan unsur lokal yang kita miliki” tambah Dina Midiani, Koordinator Tim Penyusun ITF.

Tema besar trend forecasting kali ini adalah "Singularity". Penamaan ini terinspirasi dari paradoks terbesar dalam abad ke 21 dengan beberapa pertanyaan yang mendasari, misalnya apakah eksistensi kita akan terhapus oleh mesin, atau justru keberadaan mesin tersebut akan memperbaiki eksistensi kita menjadi “manusia super”. Isti Dhaniswari menjelaskan, keganjilan teknologi (disebut sebagai Singularity) adalah sebuah hipotesis yang memprediksi bahwa penemuan kecerdasan artifisial super akan memicu secara tiba-tiba pelarian pertumbuhan teknologi yang menghasilkan kecerdasan super yang begitu kuatnya, yang secara kualitatif akan jauh melampaui seluruh kecerdasan manusia. Hal ini merupakan titik kritis untuk mempertanyakan masa depan supremasi manusia di muka bumi. “Ada 4 tema menarik yang menjadi representasi dari Singularity untuk Indonesia tahun 2019/2020”, tambah Isti Dhaniswari, Konseptor dan Penulis dari Tim ITF. Keempat tema tersebut yaitu:

### **d. Exuberant**

Adalah sebuah karakter kemanusiaan yang dinamis dan cerdas serta menjadi spirit positif untuk menguasai singularity. Karakter dasar dari tema ini adalah santai, ramah, sedikit “nerdy”, namun tetap stylish dan lucu. Kehidupan yang tidak terlepas dari teknologi digital merangkul rekonsiliasi budaya dalam musik, hiburan dan seni, yang divisualisasikan dengan grafis yang berwarna, street art,

komik, dan kartun. Diilhami oleh subkultur Asia-Amerika yang menyebar ke seluruh dunia, terutama negara-negara Asia, termasuk musik Asia Tap-Rap, yang membuat rapper Indonesia, Rich Bryan, melejit dalam bisnis hiburan internasional.

**e. Neo Medieval**

Adalah pola pikir yang menjadikan kemajuan teknologi sebagai sebuah paradoks dalam konsep singularity. Globalisasi mengakibatkan sebuah trend yang menyerupai masa abad pertengahan. Tema-tema abad pertengahan menjadi tetap mempesona dalam dunia yang modern dan berteknologi tinggi karena sebuah narasi romantis sejarah sangat dibutuhkan untuk menjelaskan pandangan yang membingungkan akan situasi politik dan budaya saat ini. Meski bernapas abad pertengahan, namun sangat futuristis dan terlihat berlatar belakang teknologi tinggi yang membuat kita membebaskan imajinasi dan kreativitas untuk menghidupkan gaya historis-futuristis.

**f. Svarga**

Tema trend ini mewakili potensi kemanusiaan yang inklusif dan berempati pada latar belakang kultural sehingga memperkuat posisi manusia dalam singularity. Svarga adalah kata bahasa sansekerta yang berarti “Surga”, untuk menggambarkan pendekatan antar manusia secara spiritual. “Impact trip” merupakan cara baru untuk menikmati liburan, seperti juga akomodasi Co-Living yang merangkul aktivitas sosial yang unik bagi penduduk lokal, meningkatkan apresiasi pada manusia dan kultur di area sekitar akomodasi tersebut. Svarga merupakan simbol dari dampak yang bisa dihasilkan jika umat manusia bersatu dan bekerjasama, memberikan kemurahan hati dan pengetahuan dengan imbalan rasa bahagia, menciptakan semacam surga di atas bumi, mengurangi kerusakan dan penyakit sosial yang tercipta dengan berjalannya sejarah umat manusia. Desain memperlihatkan produk-produk berbasis kriya bernilai tinggi, untuk menggarisbawahi warisan tradisi yang tak ternilai harganya dan kearifan lokal pelaku kriya tradisional, yang eksistensinya kini menjadi penjaga preservasi budaya.

## g. Cortex

Tema trend yang mewakili sistem dasar yang mendistrupsi kehidupan dalam singularity. Algoritma dari media sosial yang kita gunakan mendikte selera, tendensi, bahkan cara berpikir kita. Sementara, kita masih percaya bahwa apapun yang ada dalam kepala kita merupakan hasil murni dari proses berpikir. Ada hipotesis yang cenderung membingkai kecerdasan buatan atau AI sebagai sebuah cara untuk membuat sintesis manusia dan mesin, yang akan membesut kita menjadi manusia super. Dalam proses pengembangan desain, telah dibuktikan bahwa AI bukan hanya berfungsi sebagai alat pembantu desainer, melainkan juga bisa menjadi desainer itu sendiri. Pada mulanya hal tersebut terasa mengerikan. Akan tetapi, AI juga bisa berarti sebuah harapan bagi dunia yang lebih baik. Tema ini menggambarkan AI sebagai neokorteks eksternal bagi umat manusia, yang berlaku sebagai alat untuk mengeksplorasi bentuk, material, dan medium dalam riset desain. Hasilnya seringkali tak terduga, membuka horizon baru mengenai visi, bentuk, dan material.

### 2.10 Riset atau Penelitian Sebelumnya

Terdapat beberapa penelitian yang membahas mengenai metode personalisasi yaitu bongkar pasang dan eksplorasi desain *apparel* untuk wanita urban.

#### 2.10.1 Perhiasan kontemporer dengan sistem bongkar pasang untuk wanita urban

Emiria Larasati melakukan penelitian pada perhiasan dengan menggunakan metode personalisasi untuk wanita urban. Pengembangan perhiasan dengan metode personalisasi diharapkan dapat menstimulasi pola pikir user lebih terikat secara emosional sehingga user lebih menghargai produk. Hal ini bisa memberi dampak dapat mengurangi konsumsi berlebihan pada perilaku wanita urban. Penelitian ini difokuskan pada desain yang dapat dipersonalisasi oleh pengguna. Desain akhir pada penelitian ini terlihat pada sistem kunci dan bentuk modul yang dapat diisi dengan barang pribadi pengguna. Melalui konsep emotional design dengan bentuk modul yang dipersonalisasi untuk menaruh memori personal pengguna sehingga terbentuk hubungan emosional antara produk dengan pengguna.

#### 2.10.2 Memanfaatkan style Boho-Chic untuk Desain Pakaian *Fashionable*

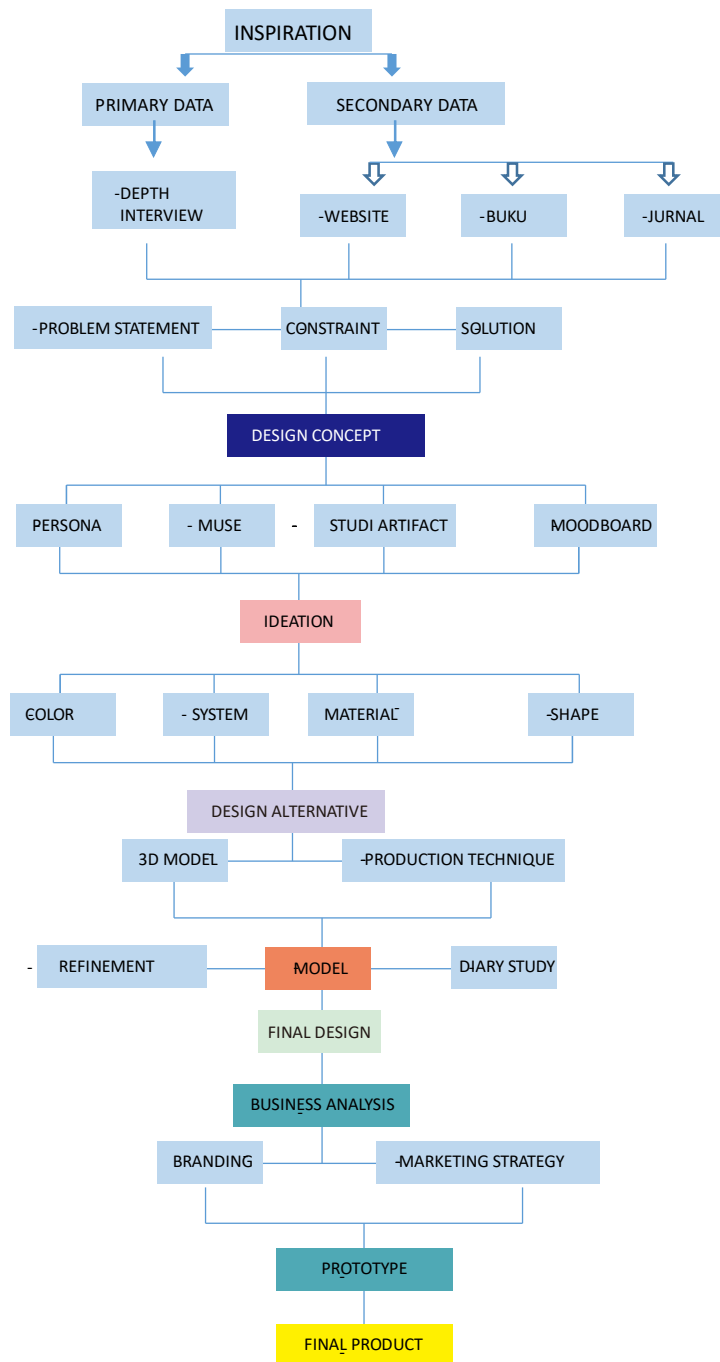
Rehab Mahmoud Kotb mengembangkan desain pakaian yang berdasarkan pada tren terbaru yaitu Boho-Chic. Istilah Boho-Chic berasal dari kata bohemian dan chic. Style ini terinspirasi dari gaya bohemian abad ke sembilan belas dengan beberapa pengaruh tren mode terbaru. Banyak fitur Boho-Chic yang detail dan unik serta merupakan gaya yang paling menarik karena membutuhkan selera *fashion* yang hebat untuk dapat menyatukan berbagai potongan yang tepat, patut ditiru, dan unik. Dalam penelitian ini elemen-elemen bohemian digunakan secara kontemporer untuk mencerminkan estetika Boho-Chic. Rehab membahas lebih dalam mengenai ciri khas dari fashion boho-chic yaitu outfit yang cenderung longgar, kain yang terbuat dari bahan alami, elemen etnik, dan campuran gaya medieval dengan gaya modern.

# BAB III

## METODOLOGI

### 3.1 Skema Penelitian

Berikut ini skema penelitian yang dilakukan oleh penulis,



Gambar 3.1 Skema Penelitian

Sumber: Ornita, 2020

### **3.2 Metode Pengumpulan Data**

Untuk menunjang penelitian mengenai “Desain Aksesoris *Fashion* Wanita Urban dengan Konsep Boho-Chic dari Eksplorasi Kayu Sisa Produksi Perhutani ” dibutuhkan data-data guna menunjang proses penelitian. Data ini nantinya akan diolah ke dalam studi analisis yang akan menunjang kesimpulan dari permasalahan yang ada. Secara umum, data di bagi menjadi dua jenis berdasarkan sumber perolehan data yaitu data primer dan data sekunder. Data primer terdiri data data yang di dapatkan sendiri oleh penulis di lapangan melalui proses *deep interview* dan observasi. Sedangkan data sekunder diperoleh melalui literatur yang berupa jurnal, *proceeding*, buku, web pemerintahan maupun majalah.

#### **3.3.1 In Depth Interview**

*In depth interview* merupakan metode pengumpulan data yang diperoleh dengan cara melakukan wawancara mendalam secara langsung kepada informan. *In depth interview* biasanya disebut dengan wawancara mendalam. Pada penelitian ini, wawancara dilakukan pada *user* yang langsung menggunakan aksesoris serupa. Wawancara dilakukan dengan desainer asal Surabaya, Anna Budiman yang beberapa kali berkesempatan menunjukkan karyanya pada Indonesia Fashion Week. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai tren yang sedang diminati masyarakat.

#### **3.3.2 Studi Literatur**

Studi literatur merupakan metode pengambilan data yang didapatkan dari jurnal, *proceeding*, web pemerintahan maupun majalah. Metode ini bertujuan untuk mencari data statistik pasar, teori maupun peraturan yang relevan terhadap dapur dan rak. Selain itu, studi literatur juga bertujuan untuk mencari produk aksesoris yang diacu.

#### **3.3.3 Persona**

Persona adalah metode yang berisi kumpulan informasi karakteristik *imaginary user* sebagai calon konsumen serta tujuan, kebutuhan dan ketertarikannya. Metode ini bertujuan untuk mengetahui target *user* yang tepat bagi produk yang akan didesain. Dalam menentukan persona, penulis sengaja

memilih target user yang merupakan trendsetter dikalungannya. Setelah menemukan persona yang memiliki idealisme style, maka dilakukan wawancara dengan orang yang dianggap cocok menjadi acuan persona.

#### **3.3.4 Observasi**

Observasi adalah proses pengamatan dan pengumpulan data dengan meninjau langsung di lokasi hal-hal yang diteliti. Metode ini dilakukan di Perhutani selama satu hari. Data yang didapatkan di Perhutani adalah jenis limbah kayu, jumlah limbah, kondisi limbah, dan proses pengolahan yang sudah pernah dilakukan oleh Perhutani.

## BAB IV

### STUDI DAN ANALISIS

#### 4.1 Studi Pengguna

##### 4.1.1 Karakteristik Pengguna

Berikut merupakan karakteristik pengguna:

###### a. Segmentasi Demografi

Segmentasi demografi dijelaskan sebagai berikut:

No	Jenis Demografi	Segmen Pasar
1	Jenis Kelamin	Perempuan
2	Lokasi geografis	Kota-kota besar Indonesia dengan tingkat kepadatan penduduk tinggi, memiliki berbagai tempat menarik di dalam kotanya seperti Surabaya, Jakarta, Bandung, Jogjakarta dan Bali.
3	Pendapatan	Rp 4.000.000,00 hingga Rp 10.000.000,00
4	Profesi	Mahasiswi, bekerja di bidang industri kreatif, di bidang Entertainment, Karyawan swasta.
5	Status Sosial	Kelas menengah- menengah ke atas
6	Usia	20-35 tahun

**Gambar 4.1 Segmentasi Demografi**

Sumber: Ornita, 2020

###### b. Segmentasi Behavioral

Segmentasi behavioral meliputi:

No	Jenis Behavioral	Segmen pasar
1	Frekuensi belanja	Belanja produk aksesoris 2-3 bulan sekali
2	Lokasi belanja	Pusat perbelanjaan/mall, online shop, pameran
3	Penggunaan Internet	Mengikuti perkembangan media sosial
4	Opsi barang yang dibeli	Produk <i>fashion</i> dan aksesoris <i>fashion</i>
5	Opsi pembelian produk <i>fashion</i>	Menyesuaikan style, trend terkini, kualitas produk dan budget yang memiliki

**Gambar 4.2 Segmentasi Demografi**

Sumber: Ornita, 2020



### c. Segmentasi Psikografi

Segmentasi psikografi meliputi:

No	Jenis Psikologi	Segmen Pasar
1	Hobi	Jalan-jalan, travelling, mendatangi pameran, kuliner, media social sering digunakan
2	Gaya hidup	Memiliki karakter <i>fashion</i> yang berbeda sebagai jati diri, dan beberapa mengikuti style tren yang sedang berlangsung.
3	Sensitivitas harga	Harga harus sesuai dengan kualitas produk
4	Merk yang disukai	Bukan brand follower, melainkan trensetter

Gambar 4.3 Segmentasi Demografi

Sumber: Ornita, 2020

### d. User insight

Kesimpulan yang di dapat dari analisis karakteristik pengguna adalah sebagai berikut:



Gambar 4.4 Analisis Karakteristik Pengguna

Sumber: Ornita, 2020

### 4.1.2 Muses

Studi *muse* yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:



Gambar 4.5 Studi *Muse*

Sumber: Ornita, 2020

### 4.1.3 Persona

Studi persona yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

Lampiran	
Lampiran	
Lampiran	
Name	Christalline Theodora
Age	20-35 tahun
Occupation	<i>Fashion</i> designer, artist, student college
Style favorit	Bohemian (with dark color tones) liked this style since college, because it was felt successfully represented her aesthetic and personality preferences
Muse	Olsen Twins, Aurora Aksnes, Florence Welch
Favorit accessories	Statement Earrings, Multiple rings, Eyeglasses
Motto	"From each according to his ability, to each according to his needs" - Karl Marx,1875
The impression she wants to known:	Artistik, Quirky, Bold, Witchy or Fortune-Teller like, Open Minded

Special activity	Holding or coming to the discussion at the indie library, gardening at home, go to a quiet coffee place to chat / work, sell kombucha (fermented tea) at Pasar Sehat Surabaya, a walk around the city, a trip to a shop / second-hand market, stop by the craft / handmade shops
Hobbies	Crafting in the studio, experimenting with natural dyes, decorating homes, taking care of plants, collect bottles / jars used
Goals	<u>Short term:</u> successfully run a natural color and fiber exploration studio, continuing master's studies in the <i>fashion</i> / arts / design department with a critical perspective. <u>Long-term:</u> together with fellow cooperative workers succeed in making a social transformation towards an equal and fair cooperative society (economically, politically, socially and culturally)
Hasil	Sebagian besar kegiatan persona berkaitan dengan konsep eco friendly dan bersifat santai (semi formal). Sehingga disimpulkan jenis aksesoris yang dibutuhkan oleh persona adalah untuk kebutuhan daily wear dan semi formal untuk digunakan saat mengunjungi event/pameran sehingga desain aksesoris yang akan dirancang adalah untuk kebutuhan <b>daily wear dan semi formal</b> .



Gambar 4.6 Studi Persona

Sumber: Ornita, 2020

## 4.2 Studi Tren

Berikut ini studi tren dengan skala penilaian 1-5 untuk setiap kategori. Skor penilaian diberikan berdasarkan kesesuaian karakter tren dengan konsep desain. Tren yang terpilih akan dijadikan salah satu acuan dalam mendesain aksesoris *fashion*.

TREND	Material dan teknik	Surface	Shape	Experience	Total skor
EXUBERANT	Material industri, modern	halus dan matte, ada tambahan grafis geometris, merupakan kombinasi warna Kontras	simpel dan terbangun dari geometri ikonik, mengadopsi gaya kontemporer artefak tradisi	Menginspirasi dan terinspirasi gaya hidup di Asia, bebas tidak beraturan	
Skor	2	3	3	2	10
NEO MEDIEVAL	Beludru, logam, kayu, kulit, titanium, emas, kaca, hasil Berpendar	Berpendar dan bertekstur kecil-kecil, transparan	Berulang dan Bersegi, garis lurus	Mewah dan glamor, feminin	
skor	2	2	3	3	10
SVARGA	Material alami, buatan tangan berbasis riset yang mendalam	Tekstur alami dari material Alami	Organik, terstruktur, meliuk	Kemewahan naturalis	
skor	4	4	3	4	15
CORTEX	Material cerdas dan responsif	Mulus dan Taktil	Menyesuaikan dengan bentuk tubuh	Interaktif dan meningkatkan kualitas hidup	
skor	3	3	3	3	12

**Gambar 4.7 Studi Trend**

**Sumber: Ornita, 2020**

Hasil dari studi ini adalah tren svarga dengan total skor 15. Tren svarga cocok dengan konsep desain yang terbuat dari material natural dengan tekstur alami.

### 4.3 Benchmarking

Berikut merupakan bechmarking dari beberapa produk di pasaran:

PRODUCT earrings	Lampiran Mahogany and Imbuia Wood Round Dangle Earrings from Brazil, "Circle of Nature"	Lampiran Sterling Silver and Sono Wood Cone-Shaped Dangle Earrings, "Elegant Cones"	Lampiran Twist Wooden earrings	Lampiran Mona Hoop
Designer / Manufacturer	Teixeira family of Brazil	Rupadana	The pomp house	Cult Gaia
Wood material	Mahogany with hints of imbuia wood	Dark Sono wood	Sapele Mahogany Entandrophragma cylindricum	Mahogany
Specification	1.23 oz 2.4" L x 1.5" W	3.1" H x 0.4" Diameter	3.0" x 1"	100% Wood, 100% Brass, 100% Silver Comes with a Cult Gaia box 1.8" x 1.8"
Description	Crafted from mahogany with hints of imbuia wood, these round dangle earrings demonstrate the magnificent	These earrings from Bali are designed with a sophisticated vibe by Rupadana. Each earring features	Slices of veneer were being glued together in bended natural shape. The shape is left to dri for a couple of days and then follows additional shaping and	an update to the classic hoop. Carved out of stunning wood with hints of gold

	beauty of wood. A warm shade of brown, the earrings are unique in their natural simplicity. The Teixeira family of Brazil designs the lovely earrings, which dangle from 18k gold-plated hooks.	cone-shaped pieces of dark sono wood accented with sterling silver.	sanding. This particular model was hand-carved with chisels and scalpel. Finish and components The wooden earrings are covered and protected with varnish, which makes a durable cover with satin gloss. The earrings are equipped with silver hooks. They are very lightweight.	
Price	\$37.99 atau Rp520.000,00	\$23.79 atau Rp 325.000,00	€48 atau Rp 712.000,00	Rp 1,393,600

**Gambar 4.8 Benchmarking Produk Earrings**

**Sumber: Ornita, 2020**

PRODUCT necklace	Lampiran Peruvian Reclaimed Wood Pendant and Cord Necklace, "Autumnal Reverie"	Lampiran Sterling Silver and Wood Pendant Necklace (2.9 In.), "Modern Sliver"	Lampiran Wood Origami Boat Necklace	Lampiran Turns Necklace 6
Designer / Manufacturer	Peruvian artisans Antuane and Santos	Ralyon Hengwatanak ul	IslandersBox	Cult Gaia
Wood material	Reclaimed hualtaco wood	925 sterling silver, Mai Maka wood	Elm Wood	Mahogany

Specification	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Necklace length: 19.75" L</li> <li>•Cord width: 2 mm</li> <li>•Pendant: 3.2" L x 2.5" W x 0.3" D</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>0.79 oz Chain length: 21.75" L</li> <li>Chain width: 2 mm</li> <li>Pendant: 2.9" L x 0.6" W x 0.6" D</li> </ul>	3.0" x 1"	The 17" black stainless steel neck wire has a magnetic closure in the back
Description	The guiding principle for Peruvian artisans Antuane and Santos is their desire to give discarded wood a second life so that this material can become more sustainable and eco-friendly. They use reclaimed hualtaco wood to craft the sublime pendant of this necklace which hangs from nylon cord and closes with an aluminum s-hook clasp.	Wrapped in sterling silver, a sliver of natural Mai Maka wood forms the pendant of this modern necklace from Thailand. Created by Ralyon Hengwatanakul, the silver of the pendant is detailed with a textured, patterned finish.	Hand Carved Elm Wood Necklace. » 100% Natural Wood & 100% Natural Colors » Only Natural Oils Used For Finishing The Items «	Inspired by the turns the lives take. A rotating necklace that twists and turns, just like everyday does! This necklace combines a black wooden bar with a large rock turquoise disc and a little turquoise ball for a bold and fun necklace.. The necklace can be worn with the large disc either on top or bottom.
Price	\$25,49 atau Rp350.000,00	\$149.99	USD 65.33	\$70

**Gambar 4.9 Benchmarking Produk Necklace**

**Sumber: Ornita, 2020**

PRODUCT Headpiece	Lampiran Wooden Geo Hair Slide	Lampiran Hardwood Headpiece	Lampiran Dusky Brocade Contemporary Headpiece	Lampiran Ria Barrette Set – Chestnut
-------------------	--------------------------------	-----------------------------	---	--------------------------------------

			Trimmed with Butterfly Flower	
Designer / Manufacturer	AM Faulkner	MIS-ASSEMBLED	EMMA YEO	Cult Gaia
Wood material	Reclaimed hualtaco wood	Hand-Cut Cherry Wood, Tulle	Oak veneer and trimmed with a grey veneer	Chestnut wood
Specification	laser cut wood, silk tulle, hair comb.		3.0" x 1"	Small Barrette: 2.5" x 2.5" Large Barrette: 3" x 3"
Description	A striking geometric wooden hair slide. Made from laser cut wood, the pattern for this piece has been based on the Pagan symbols for man and woman. Attached to a silk covered hair comb. This piece works best with updo's.	Misassembled .com	This stylish headpiece is sure to make heads turn. Made from beautiful oak veneer and trimmed with a grey veneer butterfly it will adorn all outfits.	The Ria Barrette Set features a wood circle in Chestnut. The barrette closes with a metal clasp. The Ria is sold as a pair, one small and one large barrette. Comes in an original Cult Gaia box. Cultgaia.com
Price	€30 atau Rp 490.000,00		\$583.00 atau Rp8.750.000,00	Rp1,251,400

**Gambar 4.10 Benchmarking Produk Headpiece**

**Sumber: Ornita, 2020**



#### 4.4 Positioning Brand Berdasarkan Harga

Berikut positioning brand berdasarkan harga

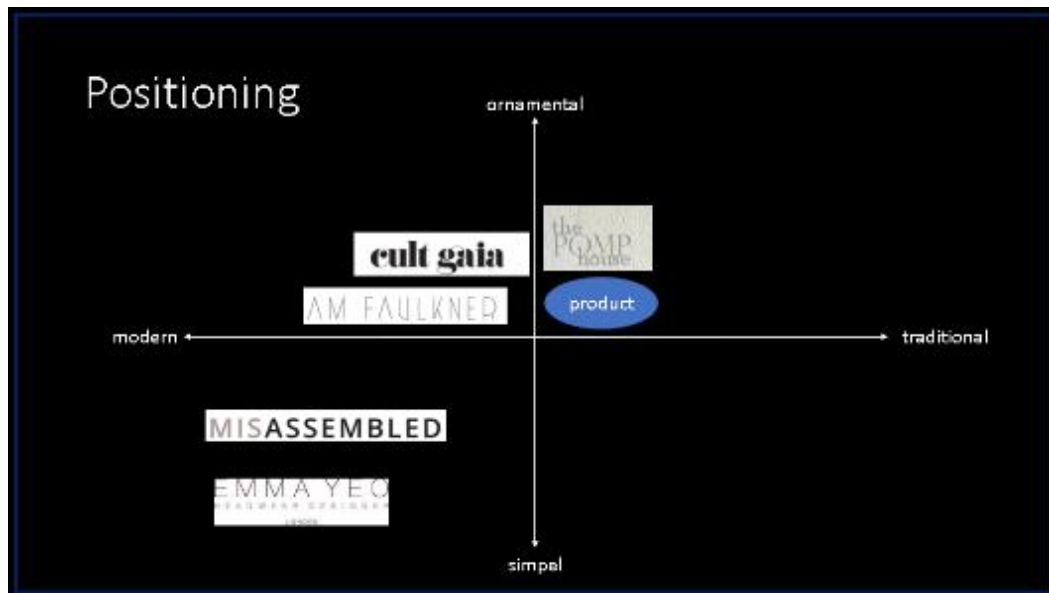


Gambar 4.11 Positioning Brand Berdasarkan Harga

Sumber: Ornita, 2020

#### 4.5 Positioning Brand Berdasarkan Desain

Berikut ini positioning brand berdasarkan desain.




Gambar 4.12 Positioning Brand Berdasarkan Desain

Sumber: Ornita, 2020

#### 4.6 Studi Bentuk dan Motif

Berikut merupakan studi bentuk yang dilakukan pada beberapa aksesoris yang memiliki gaya tren sesuai dengan acuan :

#### ARTIFACT ANALYSIS

Product	 <p>Gambar 4.12 Anting yang Dimiliki Persona Sumber: Ornita, 2020</p> <p>Earrings</p>	 <p>Gambar 4.12 Cincin yang Dimiliki Persona Sumber: Ornita, 2020</p> <p>Rings</p>	 <p>Gambar 4.12 Gelang yang Dimiliki Persona Sumber: Ornita, 2020</p> <p>Bracelets</p>	 <p>Gambar 4.12 Kacamata yang Dimiliki Persona Sumber: Ornita, 2020</p> <p>Eyeglasses</p>
Material	plastic, copper, fabric	copper	plastic, synthetic stone, rope	plastic, copper
General shape	round	round	round	round
General color	black, brown the color is syntethic	black, brown the color is from	black, brown the color is from	black, brown
General line type	Arc	Arc	Arc	Arc
Texture	fine, glossy, matte	fine	fine	fine
Impression	mysterius, handmade	mysterius, handmade,old		old, vintage

Gambar 4.13 Studi Artifact

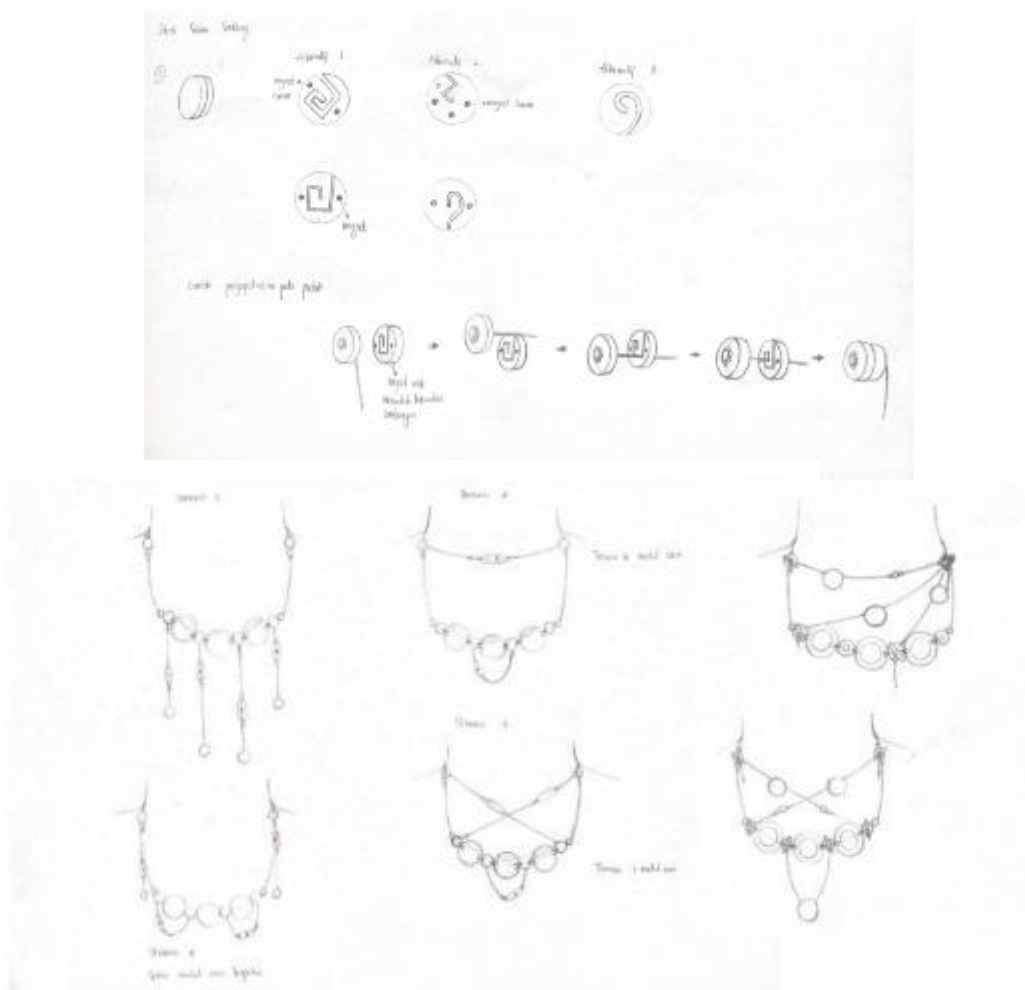
Sumber: Ornita, 2020

### HASIL ANALISA DARI ARTIFACT ANALYSIS :

- General shape and line : round and arc, geometric
- General color : black, brown
- impression : misterius, strong buat feminim, statement jewellery, texture fine
- pattern : repetitive

#### 4.7 Eksplorasi Sistem Joint

Berikut beberapa eksplorasi sistem sambungan yang telah di analisis:

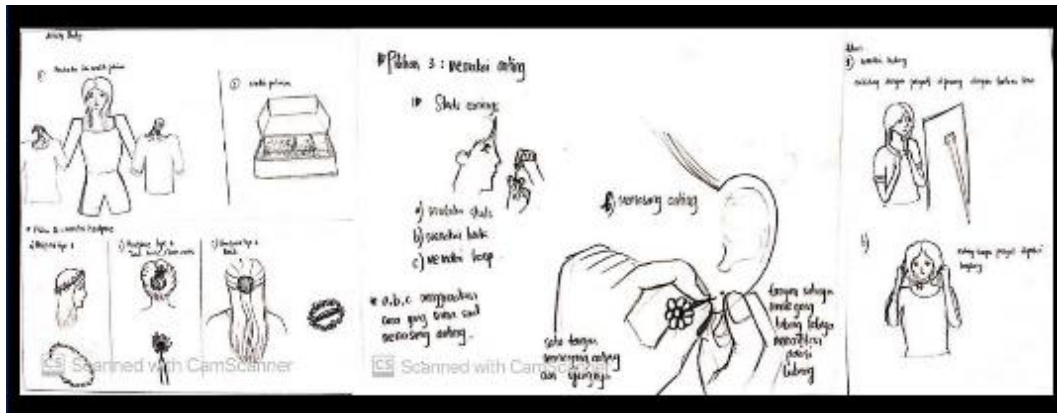


Gambar 4.14 Eksplorasi Sistem Joint

Sumber: Ornita, 2020

## 4.9 Studi Aktifitas

Berikut adalah studi aktivitas yang dilakukan:



Gambar 4.15 Studi Aktivitas

Sumber: Ornita, 2020

Studi aktivitas pada user dimulai dengan user memilih baju yang ingin dipakainya. Langkah selanjutnya adalah memilih aksesoris yang ingin dikenakan.

## 4.10 Eksperimen

Eksperimen dilakukan dengan berbagai cara diantaranya merebus kayu dan memotong kayu dengan arah yang berbeda. Eksplorasi lebih fokus pada arah potong kayu untuk menemukan alur serat kayu yang berbeda. Hal ini dilakukan karena konsep produk adalah natural sehingga kayu tidak memerlukan banyak perlakuan seperti studi warna, studi bentuk, dan lain-lain.



Gambar 4.16 Eksperimen

Sumber: Ornita, 2020

#### 4.11 Studi Material

Studi material dilakukan dengan cara memotong kayu dan menimbanginya. Memotong kayu dilakukan untuk mengetahui arah potong untuk mendapatkan variasi tekstur kayu. Menimbang kayu yang telah dipotong dengan berbagai ukuran dilakukan untuk mengetahui berat setiap kayu potongan. Hal ini diperlukan untuk menentukan berapa banyak potongan kayu yang bisa dirangkai dengan berat maksimal 500 gram hingga 800 gram. Pada studi material yang dilakukan pada material kayu jati dan kayu mahoni didapatkan hasil sebagai berikut:

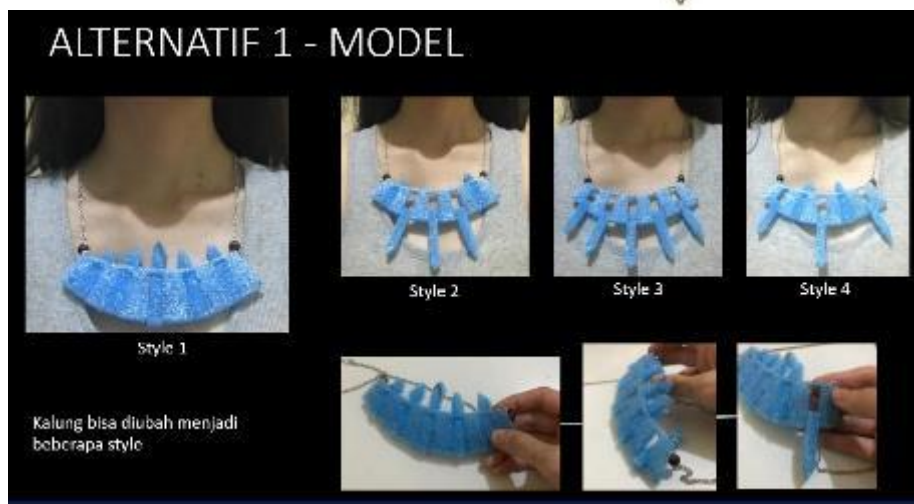


Gambar 4.17 Studi Material

Sumber: Ornita, 2020

## 4.12 Studi Metode Personalisasi

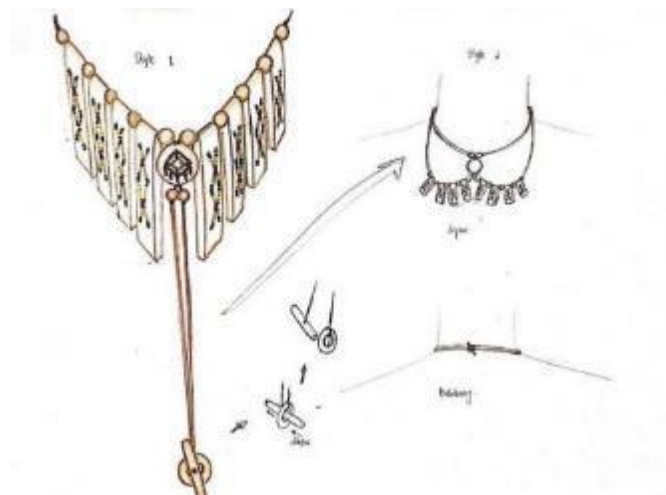
### a. Alternatif Ide Metode Personalisasi 1



Gambar 4.18 Ide Metode Personalisasi 1

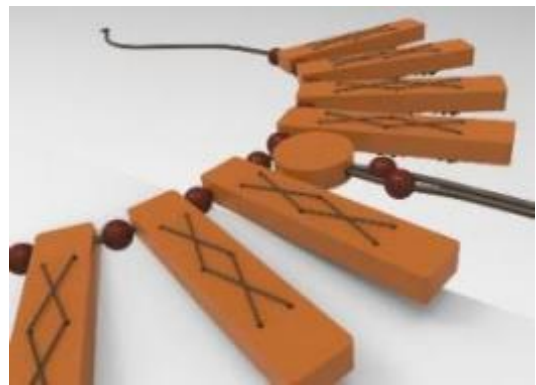
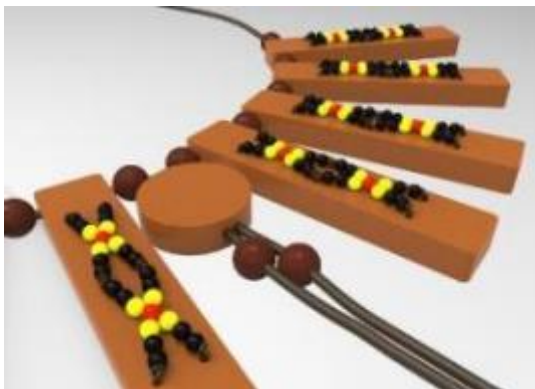
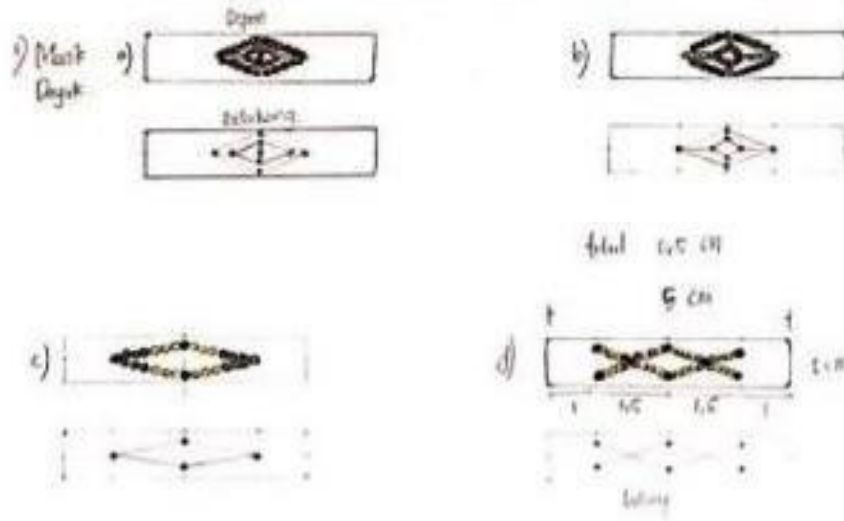
Sumber: Ornita, 2020

### b. Alternatif Ide Metode Personalisasi 2



Konsep dalam seni tekstil:

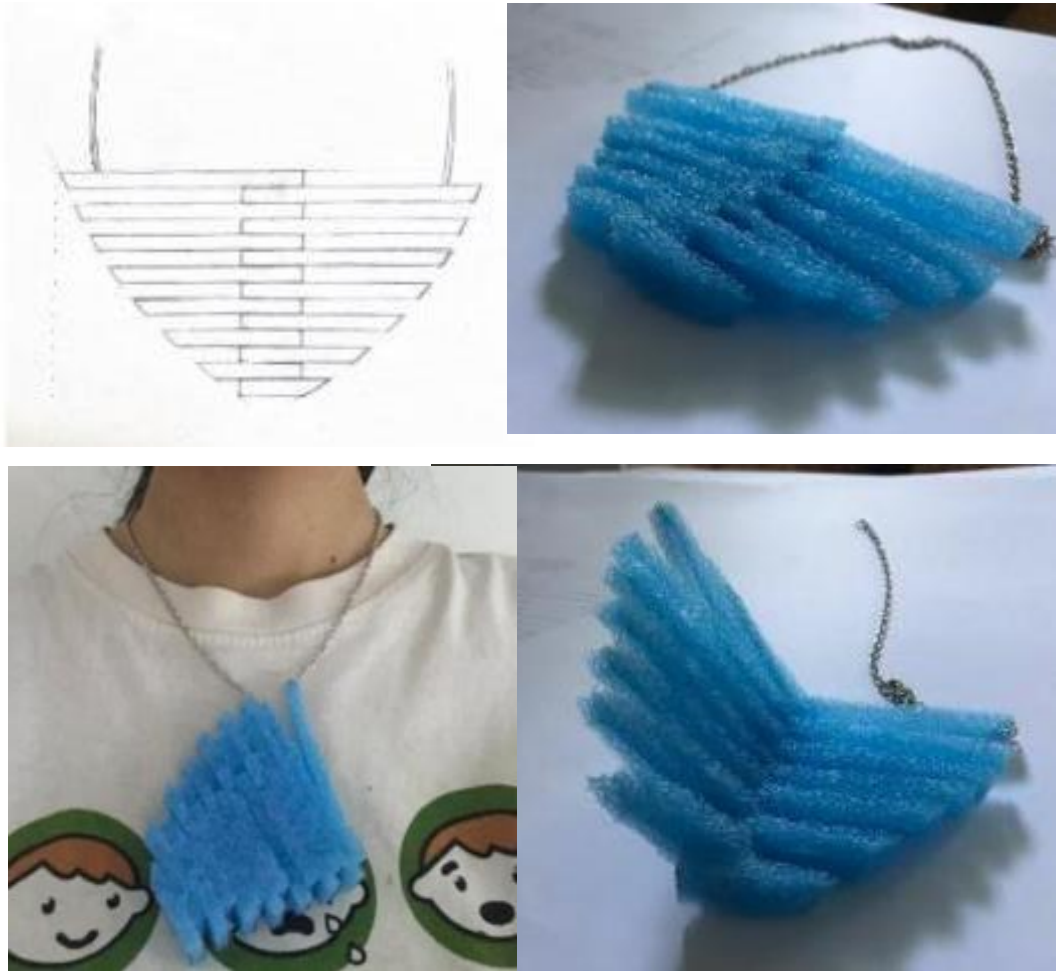
- motif : merupakan bentuk dasar yang simpel
- ornamentasi : menambahkan sedikit ornamen dekorasi yang berwujud dan banyak bentuk.



Gambar 4.19 Ide Metode Personalisasi 2

Sumber: Ornita, 2020

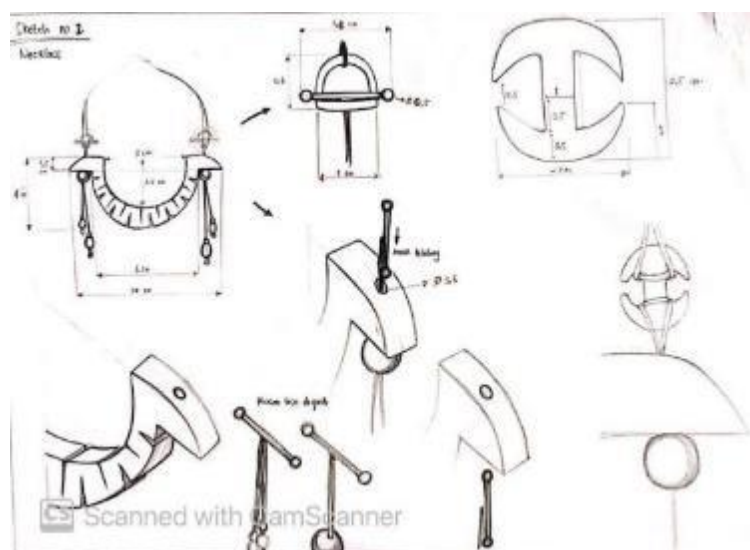
### c. Alternatif Ide Metode Personalisasi 3



Gambar 4.20 Ide Metode Personalisasi 3

Sumber: Ornita, 2020

### d. Alternatif Ide Metode Personalisasi 4



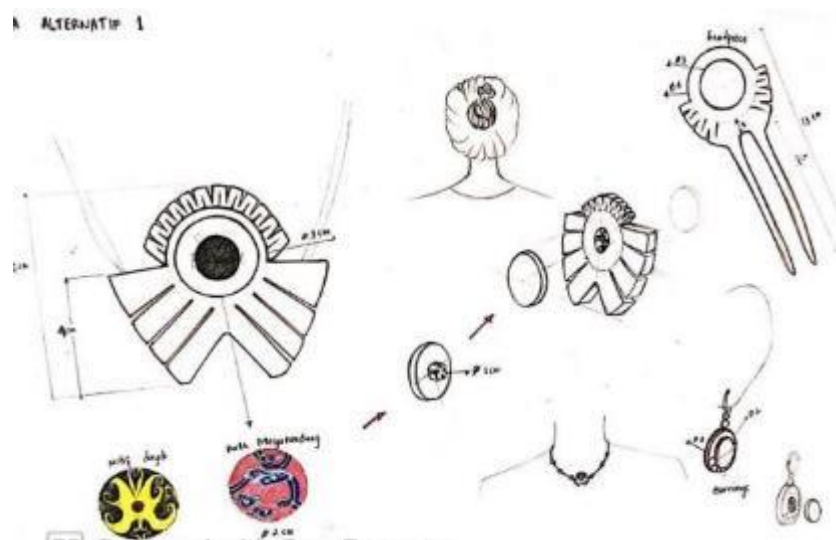




Gambar 4.21 Alternatif Desain dan Model 4

Sumber: Ornita, 2020

**e. Alternatif Ide Metode Personalisasi 5**



Gambar 4.22 Alternatif Desain dan Model 5

Sumber: Ornita, 2020

#### **4.13 Studi Ergonomi**

Studi ergonomi meliputi uji finishing dan bentuk

##### **4.13.1 Uji Finishing**

Uji finishing dilakukan untuk mengetahui efek samping pemakaian produk pada kulit. Studi ini penting untuk memenuhi nilai kenyamanan dan keamanan pada produk aksesoris. Prototype yang sudah jadi akan dites dengan cara ditempel pada kulit selama tujuh hingga 8 jam. Durasi ini dipilih karena disesuaikan dengan perkiraan durasi pemakaian untuk kebutuhan daily wear atau semi formal dalam sehari. Bahan finishing yang dipakai dalam studi ini adalah resin UV khusus untuk perhiasan (lampiran.. ). Hasil dari studi ini adalah tidak terlihat timbulnya efek seperti gatal, kemerahan, maupun reaksi alergi setelah tujuh hingga 8 jam.



**Gambar 4.23 Produk Ditempel Pada Kulit**

**Sumber: Ornita, 2020**



**Gambar 4.24 Setelah 7-8 jam**

**Sumber: Ornita, 2020**

#### 4.13.2 Uji Bentuk

Uji bentuk yang dimaksud adalah uji untuk memastikan bentuk dari produk tidak tajam dan lancip pada beberapa bagian yang memiliki peluang besar bersentuhan dengan tubuh pengguna. Bentuk yang lancip beresiko mencederai pengguna dan bisa menimbulkan ketidaknyamanan saat digunakan. Selain itu juga dilakukan pengujian

## BAB V

### KONSEP DESAIN

#### 5.1 Proses *Brainstorming*

Proses *brainstorming* dilakukan dengan cara membuat *tumbnail skecth* untuk membantu proses ideasi ide.

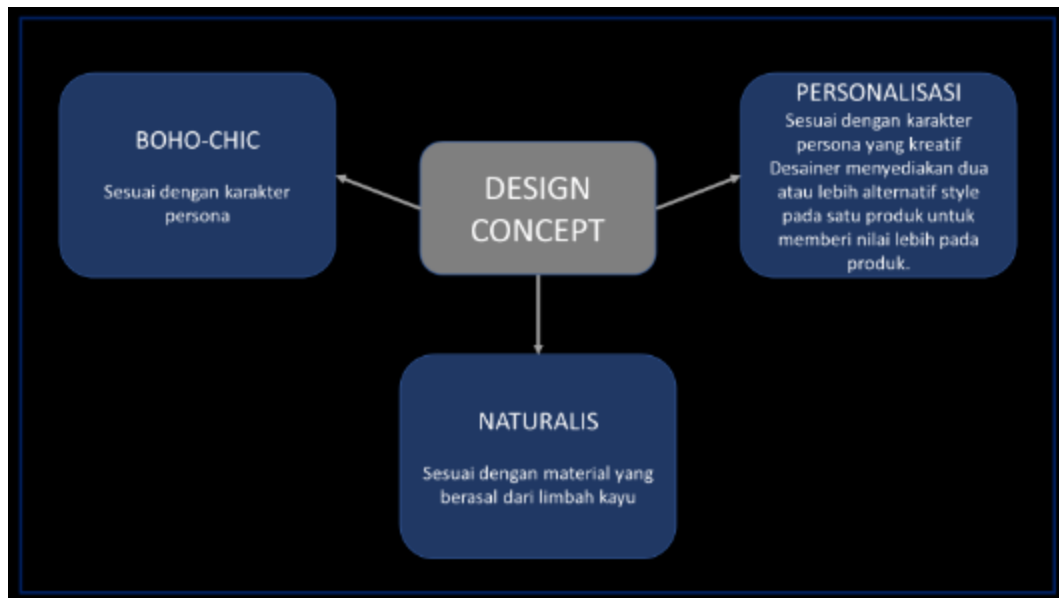


Gambar 5.1 Thumbnail Sketch Brainstorming

Sumber: Ornita, 2020

## 5.2 Konsep Desain

Berikut adalah konsep desain yang dilakukan pada penelitian ini



**Gambar 5.2 Konsep Desain**

**Sumber: Ornita, 2020**

Konsep boho-chic dipilih karena sesuai dengan karakter persona yang merupakan wanita urban yang memiliki idealisme style yaitu bohemian. Tahun 2004-2005 mulai mengenal gaya *fashionable* bohemian yang disebut "Boho-Chic". 'Boho' adalah singkatan dari Bohemian dan 'Chic' berarti gaya atau anggun. Boho-Chic adalah gaya busana wanita yang menarik berbagai gaya Bohemian dan Hippie, yang semuanya tentang mengekspresikan identitas dengan pikiran bebas; dan menyuntikkan kepribadian menjadi gaya. Boho-chic bukan hanya mode, melainkan juga kepribadian. Kunci dari Boho-Chic adalah dengan melihat kebalikan dari rapi atau presisi (Rehab Mahmoud Kotb, 2015).

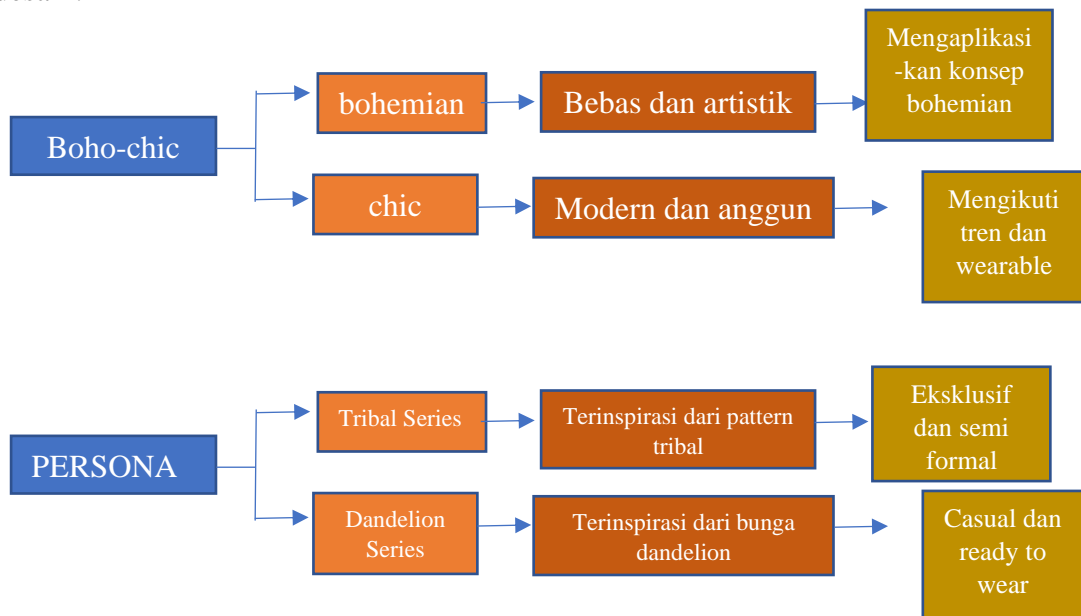
Konsep naturalis dipilih berdasarkan material yang berasal dari kayu jati dan kulit kayu mahoni. Kemudian konsep personalisasi dipilih untuk memberi keleluasaan pada user untuk mempersonalisasi aksesoris *fashion*.



**Gambar 5.3 Acuan Preliminary Design**  
**Sumber: Ornita, 2020**

### 5.3 Objective Tree Concept

Bagan yang berisi tentang acuan kriteria desain sebagai acuan dalam merancang serial desain.



**Gambar 5.4 Objective Tree Concept**  
**Sumber: Ornita, 2020**

#### 5.4 Moodboard Dandelion Series

Dandelion series terinspirasi dari bunga dandelion. Bunga ini memiliki arti pantang menyerah dan harapan yang ingin diwujudkan. Arti bunga ini cocok untuk wanita urban yang menghadapi banyak tantangan dan dinamika kehidupan perkotaan.



**Gambar 5.5 Moodboard Dandelion Series**

Sumber: Ornita, 2020

#### 5.3 3D Render dan Gambar Teknik Dandelion Series



**Gambar 5.6 3D Modeling Dandelion Series**

Sumber: Ornita, 2020

### 5.5 Moodboard Tribal Series

Tribal series terinspirasi dari motif tribal yang merupakan salah satu pattern yang sering dipakai dalam style bohemian. Motif tribal menjadi salah satu motif ciri khas dari style bohemian

### 5.4 Moodboard Tribal Series



Gambar 5.7 Moodboard Tribal Series

Sumber: Ornita, 2020



### 5.5 Sketsa Ide Tribal Series



Gambar 5.8 Sketsa Ide Tribal Series

Sumber: Ornita, 2020

### 5.6 Sketsa Final Tribal Series



Gambar 5.9 Sketsa Final Tribal Series

Sumber: Ornita, 2020

### 5.7 3D Render Tribal Series



**Gambar 5.10 3D Kalung Tribal Series**

**Sumber: Ornita, 2020**



**Gambar 5.11 3D Hiasan Kepala Tribal Series**

**Sumber: Ornita, 2020**



Gambar 5.12 3D Anting Tribal Series

Sumber: Ornita, 2020

### 5.8 Proses Pembuatan Prototype



Gambar 5.13 3D Anting Tribal Series

Sumber: Ornita, 2020

## 5.9 Prototype Tribal Series



**Gambar 5.14** Prototype Tribal Series

Sumber: Ornita, 2020

## 5.6 Foto Prototype Produk



Gambar 5.15 Foto Produk Tribal Series

Sumber: Ornita, 2020

## 5.7 Branding



**Gambar 5.16 Logo Persona**

**Sumber: Ornita, 2020**

Persona merupakan nama brand dari produk ini yang berarti topeng, wajah, ciri khas seseorang, identik dengan pribadinya. (Kamus Besar Bahasa Indonesia)

Nama brand ini dipilih karena sesuai dengan dengan keinginan wanita urban untuk berpenampilan (memakai topeng) penuh percaya diri, nyaman, dan modern dengan ciri khas boho-chic yang natural. Konsep personalisasi yang disediakan pada produk memberi keleluasaan user dapat mengubah hiasan pada kalung agar sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pemakaian.



**Gambar 5.17 Kartu Nama**

**Sumber: Ornita, 2020**



**Gambar 5.18 Poster Person Tribal Series**

**Sumber: Ornita, 2020**



**Gambar 5.18 Poster Person Tribal Series**

**Sumber: Ornita, 2020**

## 5.8 Harga Pokok Produksi dan Kenaikan Nilai

Harga pokok produksi merupakan rangkuman harga yang diperlukan dalam pembuatan produk dalam 1 kali produksi, pada tabel berikut akan dirangkum Harga Pokok Produksi (HPP) dari produk aksesoris Tribal Series.

No	Bahan	Jumlah / volume	satuan	Harga satuan (Rp)	Total (Rp)
1	Limbah Kayu Jati	0,5	kg	10.000	5.000
2	Limbah Kulit Kayu Mahoni	0,1	kg	10.000	1.000
	Perak	20	gr	15.000	300.000
3	Batu-batuan	1	pack	30.000	30.000
4	mutiara	1	pack	30.000	30.000
5	Ongkos potong kayu	15	pcs	2.000	30.000
6	Ongkos inlay perak	1	hari	100.000	100.000
7	Ongkos pengrajin kawat	2	hari	75.000	150.000
8	Lobster claw	1	Pack	20.000	20.000
9	Hook	1	pack	20.000	20.000
10	packaging	1	pcs	150.000	150.000
Sub total					736.000

Kenaikan nilai dihitung dari Harga Jual dikurangi harga Bahan asli (Kayu Jati dan Kayu Mahoni) dengan kalkulasi sebagai berikut :

$$\text{Kenaikan Value} = \text{Harga Bahan Asli} \div \text{Harga Jual}^*$$

$$*\text{Harga Jual} = \text{HPP} + (\text{HPP} \times 150\%)$$

$$\text{Harga Jual} : \text{Rp } 736.000,00 + (\text{Rp } 736.000,00 \times 150\%) : \text{Rp } 1.840.000,00$$

$$\text{Kenaikan value} : \text{Rp } 1.840.000,00 : \text{Rp } 6.000,00 = 306$$

Berdasarkan kalkulasi di atas maka dapat diketahui bahwa kenaikan value atau nilai limbah kayu jati dan mahoni sebesar 306 kali. Penambahan nilai tersebut didapatkan dari kombinasi material limbah, perak, batu-batuan, teknik inlay perak, serta adanya penambahan nilai jual produk.



## **BAB VI**

### **KONSEP DESAIN**

#### **6.1 Kesimpulan**

1. Material kayu yang dieksplorasi adalah potongan kayu jati bekas produksi dan kulit kayu mahoni.
2. Bagian serat kulit kayu mahoni dapat ditebuk, *dibending*, dipuntir jika dalam keadaan basah.
3. Material kayu jati adalah material yang kaku, keras, dan mudah pecah jika dipotong terlalu tipis sehingga diperlukan beberapa kali proses pemotongan dengan ketebalan dan bentuk yang berbeda-beda.
4. Tekstur dan motif kayu jati sangat unik dan bagus sehingga dapat dimanfaatkan menjadi ciri khas dari produk dengan mengombinasikan beberapa kayu dengan tekstur yang berbeda-beda.
5. Kayu jati memerlukan pengamplasan yang baik untuk memunculkan tekstur dan arah serat dari kayu jati. Pada proses pengamplasan dapat menggunakan beeswax agar tekstur kayu jati semakin terlihat dan memberi efek mengkilap.
6. Potongan sisa kayu jati dan kulit kayu mahoni dapat diolah menjadi produk perhiasan dengan penambahan material perak dengan teknik inlay untuk menambah value dari produk.
7. Teknik *wire jewellery* yang bekerjasama dengan pengrajin dapat menunjang produktivitas dan merupakan produk *handmade* untuk menambah nilai eksklusifitasnya.
8. Pembuatan Tribal Series menggunakan 750 gram kayu jati dan kulit kayu mahoni per-set. Maka pembuatan 10 series Tribal dapat mengurangi jumlah limbah sebanyak 7500 gram.

## 6.2 Saran

1. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan eksplorasi pada proses pewarnaan, teknik *bending*, dan variasi bentuk untuk memberi inovasi pada produk.
2. Mengeksplorasi lebih jauh metode personalisasi dan pengaplikasiannya pada material kayu.
3. Pengaplikasian teknik *laser cutting* pada kayu dapat dilakukan untuk mendapatkan motif tertentu sebagai contoh yaitu menggunakan ragam motif nusantara.

## DAFTAR PUSTAKA

- Peacock, J. *20th Century Jewellery*. London: Thames & Hudson Ltd., 2002.
- Norman, D. A. *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*. New York: Basic Book, 2004.
- Pheasant, S. *Bodyspace: Anthropometry, Ergonomics And The Design Of Work*, Second Edition. London: Tylor & Francis, 2003.
- Martin dan B. B Hanington, *Universal Methods of Design: 100 Ways to Reasearch Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions*. MA: Rockport Publisher, 2012.
- Khayati, E.Z. Memilih Busana dan Aksesoris yang Menarik
- E. Larasati, A. Nugraha, “Perhiasan kontemporer dengan sistim bongkar pasang untuk wanita urban,” *Jurnal Tingkat Sarjana Senirupa dan Desain*, no. 1.
- M. A. Susanto dan B. T. Indrojarwo. “Desain aksesoris fashion wanita urban dengan eksplorasi material kaca,” *Jurnal Sains dan Seni ITS*, vol. 5, no. 2, pp. 380-385, 2016.
- Prima (2016). Pengawetan Kayu Mahoni. Sumber : <https://www.antiserangga.com/memahami-pengawetan-kayu-mahoni-773.html> diakses pada 10 Juni 2020.
- Larasati, M.D. (2018). Pohon Jati (*Tectona grandis*): Pohon Penghasil Kayu Berkualitas Tinggi (1). Sumber : <https://foresteract.com/pohon-jati-tectona-grandis-pohon-penghasil-kayu-berkualitas-tinggi/> diakses pada 9 Maret 2020.
- Orianta, Jefri (2018). Memahami Proses Pengolahan Kayu Jati hingga Menjadi Furnitur. Sumber : <http://www.home.co.id/read/6303/memahami-proses-pengolahan-kayu-jati-hingga-menjadi-furnitur> diakses pada 20 Mei 2020.
- Perhutani (2015). KAYU JATI. Sumber : <https://perhutani.co.id/product/kayu-jati/> diakses pada 13 Maret 2020.
- Perhutani (2015). Kayu Mahoni. Sumber : <https://www.tokoperhutani.com/article/detil/kayu-mahoni> diakses pada 15 Maret 2020

# LAMPIRAN

## Lampiran 1



logam mulia

sumber : <https://www.moissaniteco.com/precious-metals-guide-all-about-gold-and-platinum> (tanggal akses 5 Maret 2020 20.21)

## Lampiran 2



batu permata

<http://www.vettrigemsusa.com/> tanggal akses (tanggal akses 5 Maret 2020 20.50)

## Lampiran 3



batu alam

<https://www.groveandgrotto.com/products/gemstones-and-their-meanings-flyer>  
(tanggal akses 5 Maret 2020 21.45)

#### Lampiran 4



kawat

sumber : <https://www.bukalapak.com/p/hobi-koleksi/koleksi/pernak-pernik/7nw9zu-jual-kawat-tembaga-perhiasan-kawat-bros-kawat-lilit-copper-wire-mixcolor-10-roll-set> (tanggal akses 5 Maret 2020 23.25)

#### Lampiran 5



Mutiara

Sumber : [www.jengaryani.com](http://www.jengaryani.com)(tanggal akses 5 Maret 2020 23.51)

#### Lampiran 6



Kulit

Sumber : [https://www.harpersbazaar.co.id/lkgallery/teaser/Mengenal-Jenis-Bahan-Kulit\\_20\\_20170119113600IynM.jpg](https://www.harpersbazaar.co.id/lkgallery/teaser/Mengenal-Jenis-Bahan-Kulit_20_20170119113600IynM.jpg) (tanggal akses 6 Maret 2020 00.31)

Lampiran 7



Benang

Sumber : [https://ipehnabilleh.files.wordpress.com/2013/06/all\\_codes.jpg](https://ipehnabilleh.files.wordpress.com/2013/06/all_codes.jpg)

(tanggal akses 6 Maret 2020 00.58 WIB)

Lampiran 8



Tree of Life's Pagan Moon lookbook

<https://www.thecoolhour.com/2016/11/tree-of-life-pagan-moon-lookbook/>

(tanggal akses 9 Maret 2020 15.14 WIB)

Lampiran 9



PatrickWelker

<https://www.flickr.com/photos/93719435@N06/8521006431/in/photostream/>

(tanggal akses 9 Maret 2020 15.43 WIB)

Lampiran 10



Mahogany and Imbuia Wood Round Dangle Earrings

Sumber : novica.com (tanggal akses 8 Maret 2020 09.23 WIB)

Lampiran 11



Elegant Cones oleh Rupadana

Sumber : novica.com (tanggal akses 8 Maret 2020 09.49 WIB)

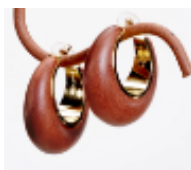
Lampiran 12



Twist Wooden earrings

Sumber : pinterest (tanggal akses 8 Maret 2020 10.15 WIB)

Lampiran 13



Mona Hoop Cult Gaia

Sumber : cultgaia.com (tanggal akses 8 Maret 2020 10.42)

Lampiran 14



Peruvian Reclaimed Wood Pendant and Cord Necklace, "Autumnal Reverie"

Sumber : novica.com (tanggal akses 8 Maret 2020 11.23 WIB)

Lampiran 15



Sterling Silver and Wood Pendant Necklace (2.9 In.), "Modern Sliver"

<https://www.novica.com/p/sterling-silver-and-wood-pendant-necklace/375697/>

(tanggal akses 8 Maret 2020 11.44 WIB)

Lampiran 16



Wood Origami Boat Necklace

<https://www.etsy.com/listing/666864743/wood-origami-boat-necklace-handmade-wood>

(tanggal akses 8 Maret 2020 12.19 WIB)



lampiran 17



Turns Necklace 6

Sumber : cultgaia.com (tanggal akses 8 Maret 2020 12.41 WIB)

Lampiran 18



Wooden Geo Hair Slide

<https://www.annmariefaulkner.co.uk/shop/wooden-geo-hair-slide-h64em>

(tanggal akses 8 Maret 2020 20.03)

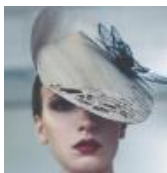
Lampiran 19



Hardwood Headpiece

Sumber : Misassembled.com (tanggal akses 8 Maret 2020 20.39)

Lampiran 20



Dusky Brocade Contemporary Headpiece Trimmed with Butterfly Flower

<https://en-us.lovehats.com/p/emma-yeo-dusky-brocade>

(tanggal akses 8 Maret 2020 21.11)

## Lampiran 21



Ria Barrette Set – Chestnut

Cultgaia.com (tanggal akses 8 Maret 2020 21.51)

## Lampiran 22

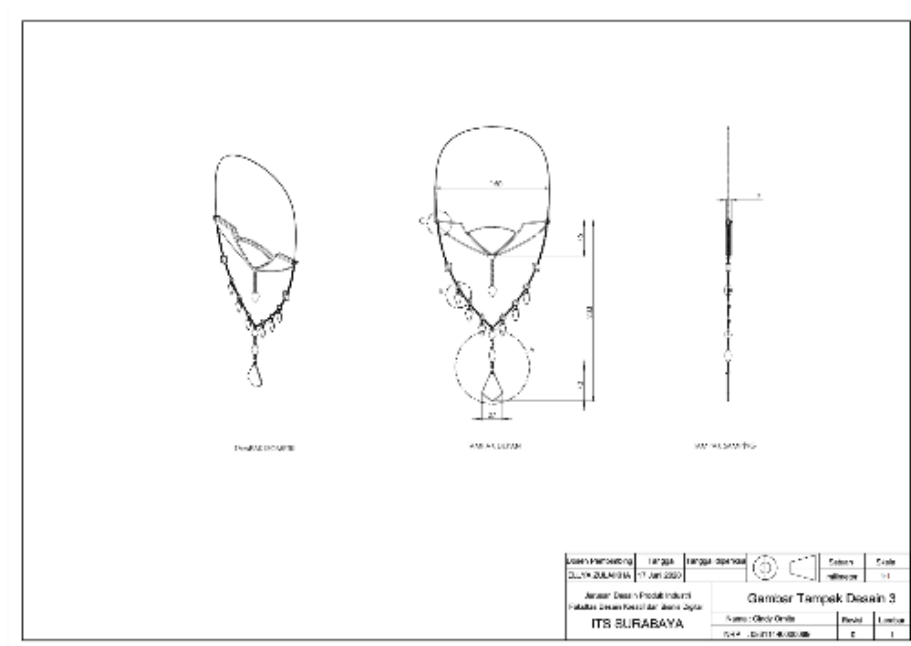


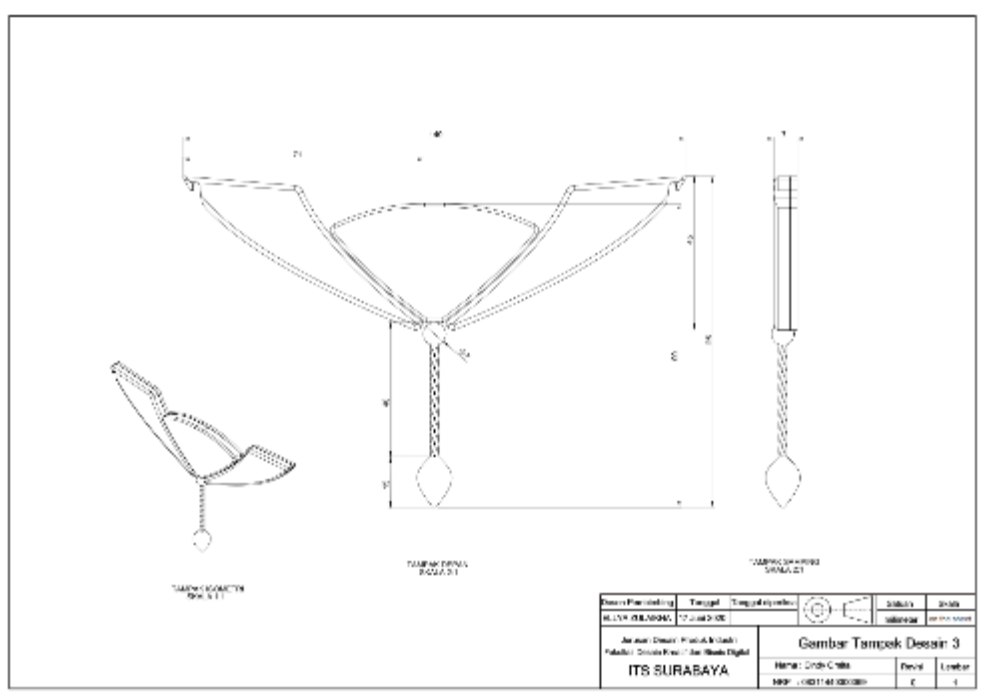
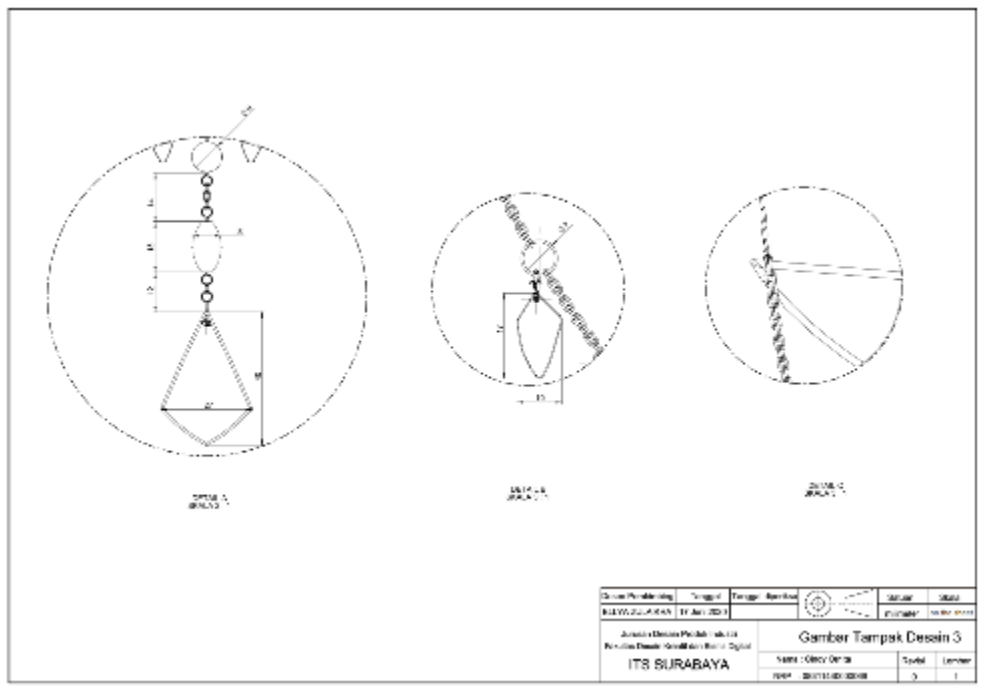
Resin UV untuk perhiasan

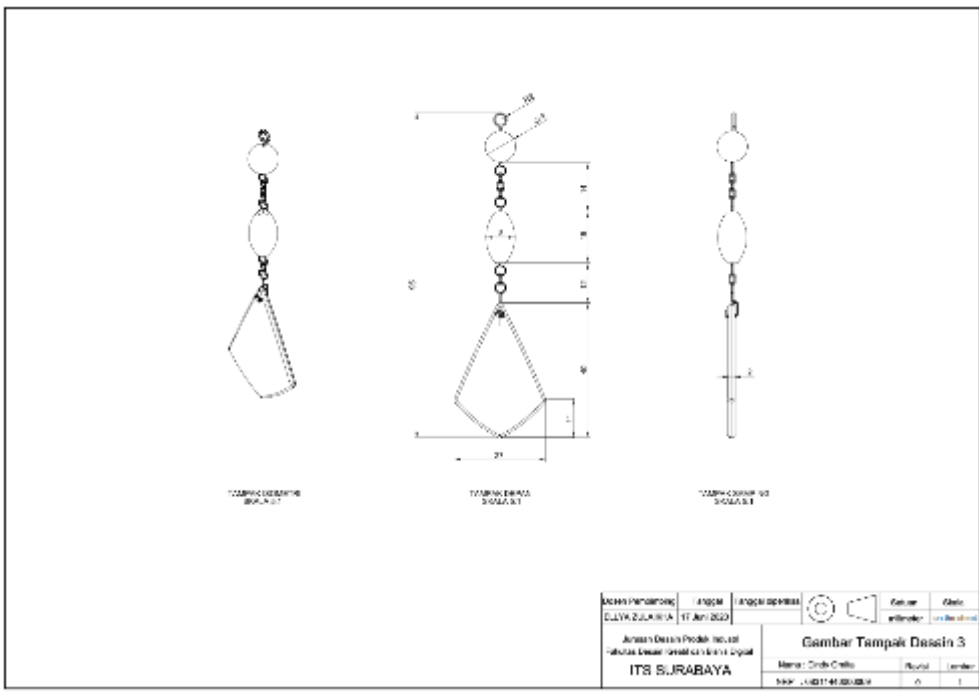
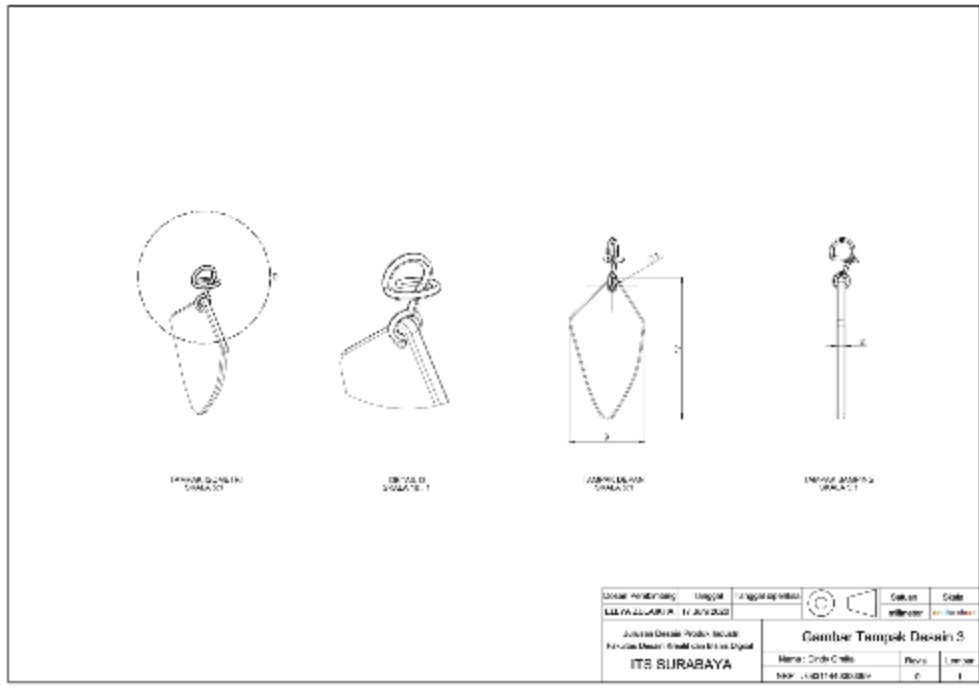
cf.shopee.co.id/file/76ea1df3df65405c3fe3cee9091a5cc9 (tanggal akses 10 Juni 2020 , 19.07 WIB)

## Lampiran 23

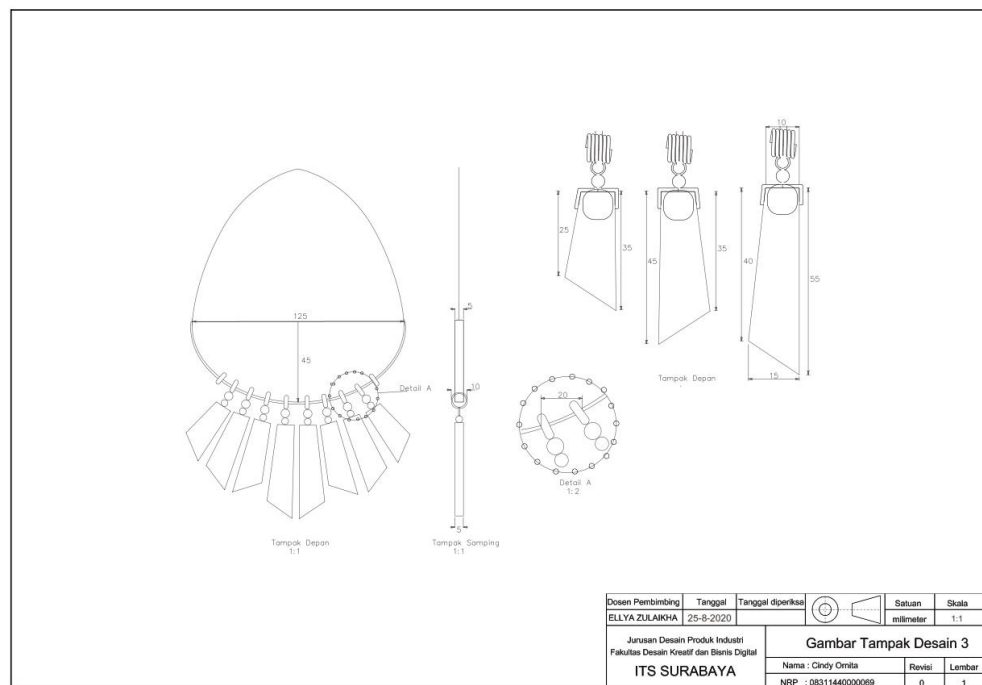
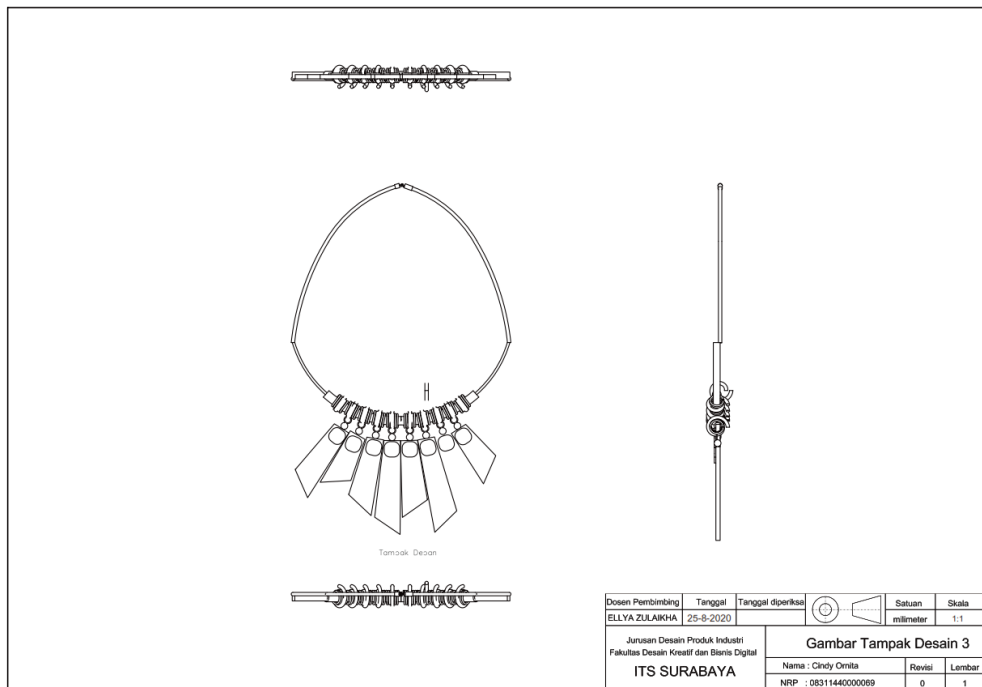
Gambar teknik dandelion

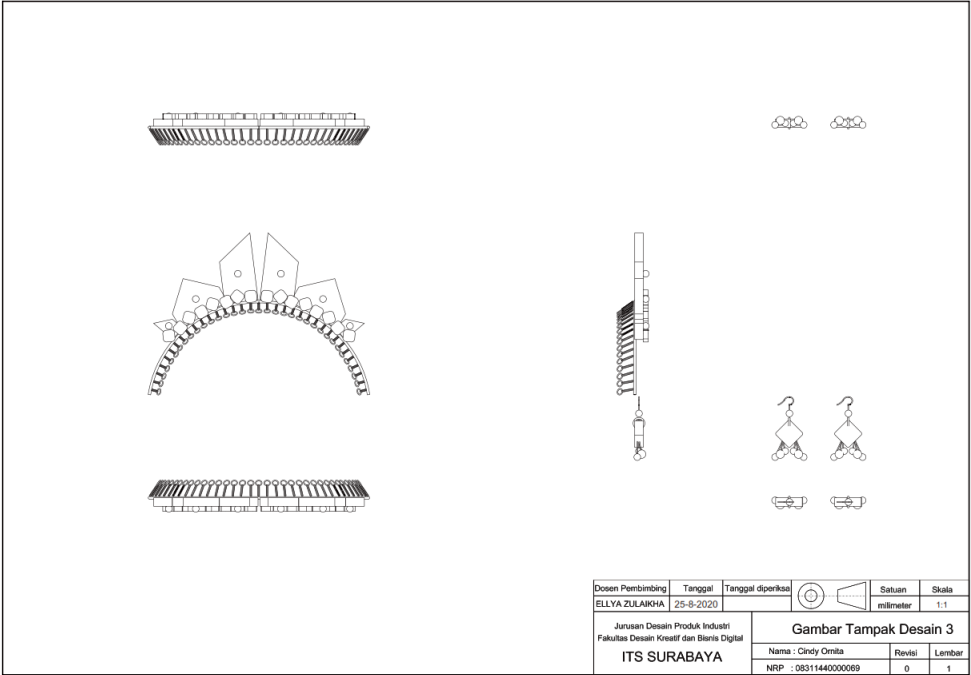






## Lampiran Gambar Teknik Tribal Series





## **BIODATA PENULIS**



Cindy Ornita atau yang sering dipanggil disapa Cindy, merupakan Penulis laporan tugas akhir ini. Penulis lahir di sebuah desa kecil di Kalimantan Utara bernama Long Bia pada 13 February 1996. Pada usia 6 tahun pindah dan tumbuh besar di kota Surabaya. Penulis menempuh pendidikan di SDN Balongsari 1/500, SMPN 26 Surabaya, SMAN 11 Surabaya. Pada jenjang perguruan tinggi, penulis mengambil program studi S1 Desain Produk Industri di Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Selama masa studi

penulis mulai tertarik pada dunia fashion terutama perhiasan dan craft. Hal inilah yang mendorong penulis memilih bidang aksesoris fashion sebagai judul tugas akhir. Selama proses perancangan penulis memilih material kayu karena dianggap unik dan berpotensi untuk meperkaya inovasi aksesoris fashion di Indonesia. Dari penulisan laporan tugas akhir ini penulis berharap ada pengembangan lebih lanjut pada produk buat dalam negeri untuk mendorong pasar ekspor Indonesia dengan mengangkat budaya lokal.

Email : [cindyornita13@gmail.com](mailto:cindyornita13@gmail.com)

No. Hp : +6281235234595





