TUGAS AKHIR - DP 184838

# PENGEMBANGAN DESAIN BERBAHAN PELEPAH PISANG UNTUK PRODUK *HOME DECOR* BUTIK HOTEL DENGAN KONSEP *NATURAL* DAN BERKARAKTER

**Mahasiswa:**
Firda Saufika
NRP. 08311340000022

**Dosen Pembimbing:**
Bambang Tristiyono, S.T., M.Si.
NIP. 197007031997021001

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

**TUGAS AKHIR – DP 184838**

# PENGEMBANGAN DESAIN BERBAHAN PELEPAH PISANG UNTUK PRODUK *HOME DECOR* BUTIK HOTEL DENGAN KONSEP *NATURAL* DAN BERKARAKTER

**Mahasiswa:**
Firda Saufika
NRP. 08311340000022

**Dosen Pembimbing:**
Bambang Tristiyono, S.T., M.Si.
NIP. 197007031997021001

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

*(Halaman dikosongkan)*

*FINAL PROJECT* – **DP 184838**

# *DESIGN DEVELOPMENT OF BANANA BARK FOR HOME DÉCOR* BOUTIQUE *HOTEL WITH NATURAL AND CHARACTER CONCEPT*

***Student:***
Firda Saufika
NRP. 08311340000022

**Conselor Lecture:**
Bambang Tristiyono, S.T., M.Si.
NIP. 197007031997021001

***Industrial Design Programme***
***Faculty of Creative Design and Digital Business***
**Institut Teknologi Sepuluh Nopember**
**2020**

*(Halaman dikosongkan)*

LEMBAR PENGESAHAN

# PENGEMBANGAN DESAIN BERBAHAN PELEPAH PISANG UNTUK PRODUK *HOME DÉCOR* BUTIK HOTEL DENGAN KONSEP *NATURAL* DAN BERKARAKTER

**TUGAS AKHIR (DP 184838)**

**Disusun untuk Memenuhi Syarat**

**Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds)**

**pada**

**Program Studi S-1 Desain Produk**

**Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital**

**Institut Teknologi Sepuluh Nopember**

**Oleh:**

**Firda Saufika**

**NRP. 08311340000022**

**Surabaya, 27 Agustus 2020**

**Periode Wisuda 122**

| | |
|---|---|
| **Mengetahui,** | **Disetujui,** |
| **Kepala Departemen** | **Dosen Pembimbing** |
| **Desain Produk** | |
| **Bambang Tristiyono, S.T., M.Si.** | **Bambang Tristiyono, S.T., M.Si.** |
| **NIP. 197007031997021001** | **NIP. 197007031997021001** |

*(Halaman dikosongkan)*

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

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

Nama : **Firda Saufika**

NRP : **08311340000022**

Dengan ini menyatakan bahwa laporan tugas akhir yang saya buat dengan judul **"PENGEMBANGAN DESAIN BERBAHAN PELEPAH PISANG UNTUK PRODUK *HOME DÉCOR* BUTIK HOTEL DENGAN KONSEP *NATURAL* DAN BERKARAKTER"** 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, 27 Agustus 2020

Yang membuat pernyataan

METERAI TEMPEL

97669AHF584799788

6000

ENAM RIBU RUPIAH

Firda Saufika

08311340000022

*(Halaman dikosongkan)*

# KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul "Pengembangan Desain Berbahan Pelepah Pisang untuk Produk *Home Décor* Butik Hotel dengan Konsep *Natural* dan Berkarakter". Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada program studi Desain Produk, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya.

Penulis menyadari bahwa masih banyak yang perlu diperbaiki dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini, baik dalam segi penulisan, tata bahasa, hingga penelitian. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai bahan evaluasi demi hasil yang lebih baik. Besar harapan penulis agar laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

.

*(Halaman dikosongkan)*

# UCAPAN TERIMA KASIH

Laporan tugas akhir ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa adanya dukungan, bantuan, dan motivasi dari berbagai pihak. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya selama pengerjaan tugas akhir.
2. Bapak Puji Widakdo dan Ibu Erni Fianti selaku kedua orang tua penulis, dan seluruh keluarga penulis yang selalu memberikan do'a, kasih sayang, dukungan, serta motivasi selama masa perkuliahan hingga tugas akhir.
3. Bapak Bambang Tristiyono, S.T., M.Si selaku Kepala Departemen Desain Produk ITS sekaligus dosen pembimbing penulis yang dengan sabar membimbing, memberikan ilmu dan motivasinya dan tidak henti mengingatkan penulis untuk menyelesaikan tugas akhirnya.
4. Bapak Ari Dwi Krisbianto, S.T., M.Ds., dan Ibu Hertina Susandari, S.T., M.T., selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan saran yang membangun kepada penulis.
5. Seluruh dosen Desain Produk ITS yang telah banyak memberikan ilmu yang bermanfaat selama penulis kuliah.
6. Puteri Nofa, Silma Ilminnuri, Arifa tantri, dan Claudia Tiffany atas bantuan moralnya yang senantiasa mengingatkan serta menyemangati dan membantu penulis selama mengerjakan tugas akhir.
7. Irma surya cantika dan Febri Eka sebagai teman seperjuangan penulis dalam wisuda 122.

*(Halaman dikosongkan)*

**PENGEMBANGAN DESAIN BERBAHAN PELEPAH PISANG UNTUK PRODUK *HOME DECOR* BUTIK HOTEL DENGAN KONSEP *NATURAL* DAN BERKARAKTER**


| | |
|---|---|
| Nama | : Firda Saufika |
| NRP | : 08311340000022 |
| Departemen | : Desain Produk |
| Fakultas | : Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital |
| Dosen Pembimbing | : Bambang Tristiyono, ST., MSi |



ABSTRAK

Indonesia merupakan negara yang menghasilkan 50% produksi pisang di Asia. Dengan banyaknya produksi pisang itu maka banyak pula pelepah pisang yang terbuang dan menjadi limbah. Sejauh ini, pemanfaatan bahan pelepah pisang sebagian besar adalah sebagai produk kerajinan tangan. Pelepah pisang memerlukan upaya pengembangan inovasi salah satunya yaitu menjadi produk *home décor*. Pelepah pisang sebagai produk *home decor* memerlukan *material* tambahan sebagai strukturnya. Namun berdasarkan observasi di lapangan bentuk produk yang dihasilkan hanya sebatas kubus, balok, atau tabung saja. Kurangnya eksplorasi kombinasi *material* lain dengan pelepah pisang mengakibatkan bentuk yang dihasilkan kurang bervariasi. Dengan adanya kombinasi *material* lain pada produk *home decor* berbahan pelepah pisang ini dapat menghasilkan produk yang lebih bervariasi. Sehingga dapat meningkatkan nilai jual pada produk serta peluang bisnis pada produk ini akan lebih besar daripada produk *home decor* lainnya. Dalam perancangan ini penulis mengeksplorasi *material* pelepah pisang menjadi suatu produk *home decor* dengan konsep *natural* dan *character*. Konsep diaplikasikan dengan kombinasi *material* pelepah pisang dengan *material* pendukung sehingga produk menjadi lebih mengikuti *trend* atau kekinian.



**Kata Kunci:** Pelepah pisang, *home décor*, eksplorasi, *natural*, *character*

*(Halaman dikosongkan)*

***DESIGN DEVELOPMENT OF BANANA BARK FOR HOME DECOR BOUTIQUE HOTEL WITH NATURAL AND CHARACTER CONCEPT***


| | |
|---|---|
| *Name* | *: Firda Saufika* |
| *NRP* | *: 08311340000022* |
| *Departement* | *: Product Design* |
| *Faculty* | *: Faculty of Creative Design and Digital Business* |
| *Conselor Lecture* | *: Bambang Tristiyono, ST., MSi* |



*ABSTRACT*

*Indonesia is a country that produces 50% of banana production in Asia. With so much banana production, a lot of banana bark is thrown away and becomes waste. So far, banana barks have been used mostly as handicraft products. Banana bark needs help developing into one of the home decoration products. Banana bark as a home decoration product needs additional material as its structure. However, based on observations in the field the form of the product produced is only limited to cubes, blocks, or tubes. Further explore the combination of other ingredients with banana-shaped bark produced less varied. With the combination of other ingredients in home decoration products made from banana barks can produce a more varied product. More can increase the sale value of the product and the business value of this product will be greater than other home decor products. In this design the author discusses the banana bark material into home decoration products with natural and character concepts. The concept is applied with a combination of banana bark ingredients with supporting materials to be a trend or current.*



***Keyword : Banana bark, home décor, exploration, natural, character***

*(Halaman dikosongkan)*

DAFTAR ISI

COVER DALAM ..... ..i
KATA PENGANTAR .....ix
UCAPAN TERIMA KASIH.....xi
ABSTRAK ..... xiii
*ABSTRACT*.....xv
DAFTAR ISI.....xvii
DAFTAR GAMBAR .....xxi
DAFTAR TABEL ..... xxiii
BAB I PENDAHULUAN .....1
1.1 Latar Belakang .....1
1.1.1 *Trend* dan Kebutuhan Desain.....1
1.1.2 Tinjauan Situasi dan Kondisi Produk *Home Decor* Berbahan Pelepah Pisang .....2
1.1.3 Rencana Penyelesaian Desain dan Rencana Bisnis .....4
1.2 Permasalahan.....5
1.3 Batasan Masalah.....6
1.4 Tujuan Perancangan .....6
1.5 Manfaat.....6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....7
2.1 Pelepah Pisang.....7
2.1.1 Pengertian Pelepah Pisang .....7
2.1.2 Potensi Pelepah Pisang di Indonesia .....8
2.1.3 Pengolahan Pelepah Pisang.....9
2.2 *Home Decor* .....11
2.2.1 Pengertian *Home decor* .....11
2.2.2 Tinjauan Produk *Home Decor* Butik Hotel yang Bisa Dikembangkan dari Bahan Pelepah Pisang.....13
2.3 Butik Hotel .....15
2.4 Pencahayaan .....17
2.4.1 Aspek-aspek pencahayaan .....17
2.4.2 Jenis-jenis lampu.....20
2.4.3 Pencahayaan pada Butik Hotel.....22
2.5 *Trend* Desain 2019-2020 .....23

2.6 Desain Acuan ..... 24
BAB III METODE DAN PENELITIAN ..... 29
3.1 Judul Perancangan ..... 29
3.2 Subjek dan Objek Perancangan ..... 29
3.3 Skema Penelitian ..... 30
3.3.1 Skema Penelitian ..... 30
3.3.2 Penjelasan Skema Penelitian ..... 31
3.4 Metode Penelitian ..... 31
3.4.1 Wawancara ..... 32
3.4.2 Literatur ..... 32
3.4.3 Eksperimen ..... 33
*3.4.4 Image board* ..... 33
BAB IV STUDI DAN ANALISIS ..... 35
4.1 MSCA ..... 35
4.2 *Brainstorming* Masalah dan Kebutuhan ..... 36
4.3 *Brainstorming* Konsep ..... 37
4.4 *Square Board Idea* ..... 38
*4.5 Positioning* ..... 39
4.5.1 *Positioning* produk ..... 40
4.5.2 *Positioning* harga ..... 41
4.6 Analisis Eksperimen *Material* ..... 41
4.6.1 Eksperimen struktur ..... 41
4.6.2 Eksperimen teknik pewarnaan ..... 46
4.6.3 Eksperimen motif ..... 51
4.6.4 Eksperimen *finishing* ..... 54
4.6.5 Eksperimen cahaya ..... 56
4.7 Studi Bentuk ..... 57
4.8 Studi *Material* Pendukung ..... 59
*4.9 Bussiness Model Canvas* ..... 63
BAB V IMPLEMENTASI DESAIN DAN PEMBAHASAN ..... 65
5.1 Implementasi Konsep Desain ..... 65
5.1.1 Penjelasan Konsep Desain ..... 65
*5.1.2 Objective Tree* ..... 66
5.2 Eksplorasi Sketsa Ide ..... 66
5.3 Alternatif Desain ..... 69
5.4 Matrik Pemilihan alternatif ..... 73

5.5 Pengembangan Desain ..... 84
5.5.1 Pengembangan Motif ..... 84
5.6 Final Desain ..... 86
5.6.1 Gambar 3D Model dan *Rendering* ..... 86
5.6.2 Gambar Suasana ..... 92
5.7 Implementasi *Branding* pada Produk ..... 95
5.8 Proses Pembuatan Studi Model ..... 98
5.9 Gambar Teknik ..... 100
BAB VI PENUTUP ..... 101
6.1 Kesimpulan ..... 101
6.2 Saran ..... 101
DAFTAR PUSTAKA ..... 103
LAMPIRAN 1 ..... 105
LAMPIRAN 2 ..... 107
LAMPIRAN 3 ..... 109
LAMPIRAN 4 ..... 113
LAMPIRAN 5 ..... 117
LAMPIRAN 6 ..... 121
BIODATA PENULIS ..... 141

*(Halaman dikosongkan)*

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Buah Terbanyak diproduksi di Indonesia (2015) ..... 1
Gambar 1. 2 Contoh Produk Pelepah Pisang ..... 4

Gambar 2. 1 Perkembanagn Produksi Pisang di Provinsi Sentra di Indonesia 2011-2013 ..... 7
Gambar 2. 2 Tali Tampar, Tali Lelesam, dan Pelepah Pisang Lembaran ..... 9
Gambar 2. 3 *Functional Accecories* ..... 11
Gambar 2. 4 *Decorative Accecories* ..... 12
Gambar 2. 5 Contoh produk *hanging lamp* ..... 13
Gambar 2. 6 Contoh produk lampu berdiri ..... 14
Gambar 2. 7 Contoh produk lampu dinding ..... 14
Gambar 2. 8 Contoh produk vas bunga ..... 15
Gambar 2. 9 Hotel Butik ..... 16
Gambar 2. 10 *Color Temperature* ..... 18
Gambar 2. 11 Lampu Pijar ..... 20
Gambar 2. 12 Lampu Halogen ..... 21
Gambar 2. 13 Lampu *Fluorescent* ..... 21
Gambar 2. 14 Lampu LED ..... 22
Gambar 2. 15 *Moodboard Curved Shapes* ..... 24
Gambar 2. 16 Produk Eksisting VIBE ..... 24
Gambar 2. 17 Produk Eksisting Oorjaa ..... 25
Gambar 2. 18 Produk Eksisting Palem Craft ..... 26
Gambar 2. 19 Produk Eksisting Earthy Hues ..... 26

Gambar 3. 1 Skema Penelitian ..... 30

Gambar 4. 1 *Brainstorming* Masalah dan Kebutuhan ..... 36
Gambar 4. 2 *Brainstorming* Masalah dan Kebutuhan ..... 37
Gambar 4. 3 *Square Idea Board* ..... 38
Gambar 4. 4 Analisis *Positioning* Produk ..... 40
Gabamr 4. 5 *Positioning* Harga ..... 41
Gambar 4. 6 *Orange* 3R, *Red* RB, *Black* B, dan Soda *ash*/Soda kue ..... 46
Gambar 4. 7 Secang, Indigo Pasta, Tawas, dan Tunjung ..... 48
Gambar 4. 8 *Image Board Inspire* ..... 58
Gambar 4. 9 *Image Board Interior Style* ..... 59
Gambar 4. 10 Produk *Home Décor* IKEA ..... 60
Gambar 4. 11 Produk *Home Décor* AMARA ..... 60
Gambar 4. 12 *Business Model Canvas* ..... 63

Gambar 5. 1 *Objective Tree* ..... 66
Gambar 5. 2 Eksplorasi Sketsa Ide *Table Lamp* ..... 66
Gambar 5. 3 Eksplorasi Sketsa Ide *Hanging Lamp* ..... 67
Gambar 5. 4 Eksplorasi Sketsa Ide *Standing Lamp* ..... 67
Gambar 5. 5 Eksplorasi Sketsa Ide *Wall Lamp* ..... 68
Gambar 5. 6 Eksplorasi Sketsa Ide *Vase* ..... 68
Gambar 5. 7 Alternatif Desain 1 *Lobby* ..... 69

Gambar 5. 8 Alternatif Desain 1 *Room* ..... 69
Gambar 5. 9 Alternatif Desain 1 Restauran ..... 70
Gambar 5. 10 Alternatif Desain 2 *Lobby* ..... 70
Gambar 5. 11 Alternatif Desain 2 *Room* ..... 71
Gambar 5. 12 Alternatif Desain 2 Restauran ..... 71
Gambar 5. 13 Alternatif Desain 3 *Lobby* ..... 72
Gambar 5. 14 Alternatif Desain 3 *Room* ..... 72
Gambar 5. 15 Alternatif Desain 3 Restauran ..... 73
Gambar 5. 16 Penampang Batang Pisang ..... 84
Gambar 5. 17 Motif Penampang Batang Pisang ..... 84
Gambar 5. 18 Bunga Pisang ..... 84
Gambar 5. 19 Motif Bunga Pisang ..... 85
Gambar 5. 20 Pengembangan Motif ..... 85
Gambar 5. 21 3D *Rendering Hanging Lamp* (*Lobby*) ..... 86
Gambar 5. 22 3D *Rendering Table Lamp (Lobby)* ..... 87
Gambar 5. 23 3D *Rendering Standing Lamp (Lobby)* ..... 87
Gambar 5. 24 3D *Rendering Vase (Lobby)* ..... 88
Gambar 5. 25 3D *Rendering Table Lamp (Room)* ..... 89
Gambar 5. 26 3D *Rendering Vase (Room)* ..... 89
Gambar 5. 27 3D *Rendering Wall Lamp (Room)* ..... 90
Gambar 5. 28 3D *Rendering Hanging Lamp* (Restauran) ..... 91
Gambar 5. 29 3D *Rendering Vase* (Restauran) ..... 91
Gambar 5. 30 Gambar Suasana pada Area *Lobby* (1) ..... 92
Gambar 5. 31 Gambar Suasana pada Area *Lobby* (2) ..... 93
Gambar 5. 32 Gambar Suasana pada Area *Lobby* (3) ..... 93
Gambar 5. 33 Gambar Suasana pada Area Kamar (1) ..... 94
Gambar 5. 34 Gambar Suasana pada Area Kamar (2) ..... 94
Gambar 5. 35 Gambar Suasana pada Area Restauran ..... 95
Gambar 5. 36 Logo *Brand* ..... 96
Gambar 5. 37 Kartu Nama ..... 96
Gambar 5. 38 *Hang Tag* pada Produk ..... 97
Gambar 5. 39 Katalog Bagian Depan ..... 97
Gambar 5. 40 Katalog Bagian Depan ..... 98
Gambar 5. 41 Studi Model Table Lamp Alternatif 3 ..... 99

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Klasifikasi Warna dari Sumber Cahaya (CRI) ..... 17
Tabel 2. 2 Klasifikasi Warna dari Sumber Cahaya (Temperatur Warna) ..... 18
Tabel 2. 3 Perbandingan Lumen, Jenis Lampu, dan Watt ..... 19
Tabel 2. 4 Tingkat Pencahayaan Minimum dan Renderasi Warna yang Direkomendasikan ..... 19

Tabel 3. 1 Analisis Judul Perancangan ..... 29

Tabel 4. 1 MSCA produk ..... 35
Tabel 4. 2 Proses Eksperimen Teknik Pengeleman ..... 42
Tabel 4. 3 Hasil Eksperimen Teknik Pengeleman ..... 42
Tabel 4. 4 Proses Eksperimen Teknik Cetak Resin ..... 44
Tabel 4. 5 Perbandingan Struktur ..... 45
Tabel 4. 6 Proses Eksperimen dengan Pewarna *Remasol* ..... 47
Tabel 4. 7 Hasil Eksperimen dengan Pewarna *Remasol* ..... 48
Tabel 4. 8 Proses Eksperimen dengan Zat Pewarna Alam ..... 49
Tabel 4. 9 Hasil Eksperimen dengan Pewarna Alam ..... 50
Tabel 4. 10 Proses Eksperimen Teknik Celup Pewarna Alam ..... 52
Tabel 4. 11 Hasil Eksperimen Teknik Celup Pewarna Alam ..... 52
Tabel 4. 12 Hasil Eksperimen Motif dengan Teknik *Laser Cutting* ..... 53
Tabel 4. 13 Perbandingan *Finishing* ..... 54
Tabel 4. 14 Hasil Eksperimen Cahaya ..... 56
Tabel 4. 15 Perbandingan *Home Décor* IKEA, WILKO, dan AMARA ..... 61

Tabel 5. 1 Matrik Pemilihan Alternatif Desain *Hanging Lamp* pada Area *Lobby* ..... 74
Tabel 5. 2 Matrik Pemilihan Alternatif Desain *Standing Lamp* pada Area *Lobby* ..... 75
Tabel 5. 3 Matrik Pemilihan Alternatif Desain *Table Lamp* pada Area *Lobby* ..... 76
Tabel 5. 4 Matrik Pemilihan Alternatif Desain *Vase* pada Area *Lobby* ..... 77
Tabel 5. 5 Matrik Pemilihan Alternatif Desain *Table Lamp* pada Area Kamar ..... 78
Tabel 5. 6 Matrik Pemilihan Alternatif Desain *Table Lamp* pada Area Kamar ..... 79
Tabel 5. 7 Matrik Pemilihan Alternatif Desain *Vase* pada Area Kamar ..... 80
Tabel 5. 8 Matrik Pemilihan Alternatif Desain *Hanging Lamp* pada Area Restauran ..... 81
Tabel 5. 9 Matrik Pemilihan Alternatif Desain *Vase* pada Area Restauran ..... 82
Tabel 5. 10 Total *Scoring* Pemilihan alternatif Desain ..... 83
Tabel 5. 11 Proses Pembuatan *Prototype* ..... 98

*(Halaman dikosongkan)*

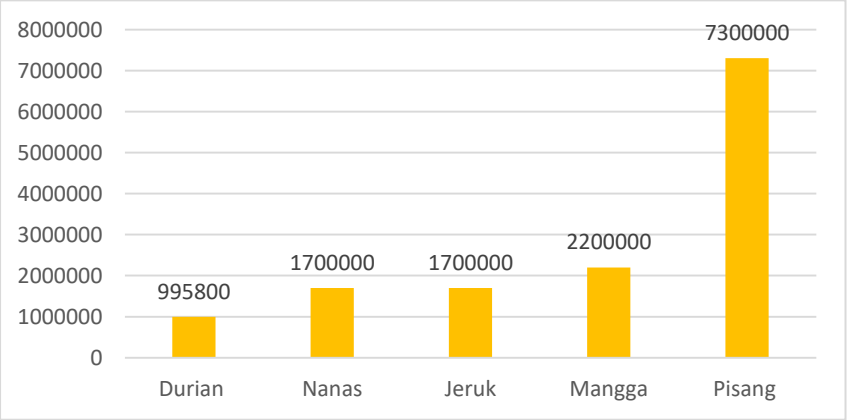
# BAB I
# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

### 1.1.1 *Trend* dan Kebutuhan Desain

Perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia terus mengalami peningkatan. Terdapat 16 subsektor ekonomi kreatif di Indonesia. Dari 16 subsektor tersebut terdapat 3 subsektor ekonomi kreatif dengan pendapatan terbesar yaitu kuliner (41,40%), *fashion* (18,01%), dan kriya/kerajinan (15,4%) (Kreatif, 2017). Subsektor kriya/kerajinan memiliki pendapat sebesar Rp 142 triliun rupiah. Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat bahwa subsektor kerajinan merupakan salah satu subsektor yang memiliki banyak kesempatan dalam hal pengembangannya.

Kerajinan tangan yang terdapat di Indonesia, terbuat dari berbagai macam *material*. *Material* yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan kerajinan tangan, antara lain akar wangi, bambu, rotan, kayu, batok kelapa, pelepah pisang, dan sebagainya.




Gambar 1. 1 Buah Terbanyak diproduksi di Indonesia (2015)
(Sumber: Outlet Komoditi Pisang ISSN 1907-1507, 2014)

Pisang (*Musa paradiaca*) merupakan salah satu jenis buah yang digemari dan sudah populer di masyarakat. Indonesia merupakan salah satu sentra primer keragaman pisang. Lebih dari 200 jenis pisang terdapat di Indonesia (Departemen Pertanian, 2005). Hal ini memberikan peluang untuk pemanfaatan dan komersialisasi pisang sesuai dengan kebutuhan konsumen. Indonesia termasuk salah satu penghasil

pisang terbesar di Asia karena 50% produksi pisang di Asia dihasilkan oleh Indonesia (Pertanian, 2014). Berdasarkan rilis Badan Pusat Statistik (BPS), produksi buah pisang pada tahun 2015 mencapai 7.29 juta ton.

Salah satu daerah produksi pisang di Indonesia adalah Jawa Timur (19.60%). Produksi pisang di Jawa Timur berasal dari beberapa kabupaten dengan sentra produksi utama di Kabupaten Malang. Menurut data ATAP holtikultura (2013) produksi pisang di daerah Malang mencapai 710,04 ribu ton atau 46,49% dari total produksi pisang di Jawa Timur. Hal ini mengindikasi bahwa ketersediaan pelepah pisang di Jawa Timur sangat melimpah. Batang atau pelepah pisang merupakan bagian yang belum dimanfaatkan dengan baik. Pelepah pisang dianggap sebagai limbah yang dapat mencemarkan lingkungan dan tidak memiliki nilai ekonomi. Pelepah pisang memiliki potensi yang cukup tinggi untuk menghasilkan *material* produk.

Saat ini, banyak produk-produk yang dibuat dari bahan pelepah pisang lembaran yang telah dikeringkan. Mulai dari produk *kitchenware, home décor,* hingga *furniture*. Dalam dunia desain produk, penggunaan *material* alam sebagai bahan baku semakin marak dan permintaan pasar akan produk-produk yang ramah lingkungan semakin meningkat.

### 1.1.2 Tinjauan Situasi dan Kondisi Produk *Home Decor* Berbahan Pelepah Pisang

#### a. Pengrajin Pelepah pisang

Pelepah pisang dapat dijadikan kerajinan yang diminati oleh masyarakat. Salah satu yang dapat memanfaatkan bahan pelepah pisang menjadi suatu kerajinan adalah Ati Wahyanti dari Greesyant Art yang berlokasi di Gresik, Jawa Timur. Greesyant Art berdiri sejak tahun 2009. Merupakan workshop kerajinan tangan dari bahan-bahan ramah lingkungan dan alami seperti pelepah pisang, *seagrass*, dan eceng gondok. Produk-produk yang dihasilkan oleh Greesyant Art yaitu produk *fashion* (tas wanita, sandal, dan peci), produk *kitchenware* (wadah buah, tudung saji, toples, nampan, dan piring-piringan), dan produk *home decor* (cermin, *vase*, lampu *floor stand*, *table lamp*, *hanging lamp*, tempat tisu, dan keranjang).

Produk tersebut menggunakan pelepah pisang dalam bentuk lembaran dan lilitan (tali tampar dan tali lelesam). Bahan pelepah pisang diolah sendiri dari proses pencarian pelepah pisang, penjemuran, hingga menjadi sebuah produk. Untuk pembuatan tali, dapat menggunakan pelepah pisang jenis apapun sedangkan untuk lembaran menggunakan pelepah pisang yang tidak mudah rusak dan memiliki motif yang lebih bagus seperti pisang susu, pisang raja, dan pisang kapok. Bahan lembaran dan lilitan pelepah pisang ditempel di atas duplek sebagai media untuk memperkuat bahan sehingga bentuk yang dihasilkan hanya sebatas balok, kubus, dan tabung. Oleh karena itu, perlu adanya penyegaran, pengembangan desain, dan ide-ide baru untuk menjadikan produk berbahan pelepah pisang lebih variatif.

Greesyant Art memproduksi produk pelepah pisang berdasarkan pesanan yang diterima seperti untuk *suvenir* atau pameran. Pemesanan produk Greesyant Art hanya dilakukan secara *offline* yaitu melalui toko yang juga berfungsi sebagai *workshop*. Kurangnya media pemasaran menyebabkan produk berbahan pelepah pisang kurang diketahui oleh masyarakat sehingga penjualan produk berbahan pelepah pisang kurang menunjukkan peningkatan dalam hal penjualan.

b. Hotel Butik

Hotel butik merupakan salah satu jenis hotel yang sedang berkembang di Indonesia. Dalam segi ukuran, butik hotel tidak sebesar hotel pada umumnya karena hanya terdiri dari 100-150 kamar. Hotel butik berpusat pada satu jenis tema seperti *natural*, *eco-design*, kontemporer, dan lain sebagainya. Salah satu tema yang sering diaplikasikan pada butik hotel di Indonesia adalah *natural*. Tingginya kepedulian masyarakat terhadap isu global secara tidak langsung mempengaruhi minat konsumen untuk mulai beralih ke produk-produk yang ramah lingkungan.

Pada bagian hotel butik, terdapat beberapa ruangan utama yaitu *lobby hotel*, restauran, dan kamar hotel. Pada ruangan-ruangan tersebut, terdapat beberapa *home decor* yang menjadi fokus utama pada perancangan ini, yaitu pada bagian *lobby* terdapat *hanging lamp, table lamp, standing lamp*, dan *vase*. Pada bagian restauran terdapat *hanging lamp* dan *vase*. Sedangkan pada bagian kamar hotel terdapat *table lamp, wall lamp,* dan *vase*. Produk-produk *home decor* tersebut akan dikembangkan menggunakan bahan pelepah pisang yang disesuaikan dengan karakter butik hotel

yang dituju yaitu *natural* dengan memperlihatkan karakteristik *material* yang digunakan.

c. Permasalahan dan kebutuhan

Dalam pembuatan pelepah pisang menjadi suatu produk dibutuhkan media yang berfungsi sebagai stuktur dan penguat dari bahan pelepah pisang tersebut. Terbatasnya media yang digunakan (duplek atau kardus) menjadi penghambat dalam proses pembentukan produk berbahan pelepah pisang. Bentuk yang dapat dihasilkan menggunakan media tersebut hanya sebatas balok, kubus, dan tabung. Sehingga perlu adanya pengembangan desain agar bentuk yang dihasilkan lebih variatif.

Gambar 1. 2 Contoh Produk Pelepah Pisang
(sumber : Olahan Pelepah, foto dokumentasi *survey* dari Greesyant Art, 2017)

Salah satu target pasar yang dapat dituju oleh produk *home decor* berbahan pelepah pisang adalah butik hotel. Butik hotel merupakan hotel dengan satu tema khusus seperti *natural* kentemporer. Pada butik hotel terdapat beberapa produk *home decor* yang dapat dikembangkan menggunakan bahan pelepah pisang yaitu *standing lamp, hanging lamp, table lamp, wall lamp,* dan *vase*. Produk *home decor* tersebut dapat dikembangkan dan disesuaikan dengan karakter yang terdapat pada butik hotel. Dengan lebih memfokuskan target pasar yang dituju diharapkan dapat meningkatkan profit yang dihasilkan oleh pengrajin pelepah pisang sehingga dapat mengembangkan pengrajin-pengrajin pelepah pisang.

### 1.1.3 Rencana Penyelesaian Desain dan Rencana Bisnis

Berdasarkan permasalahan di atas, pemanfaatan bahan ramah lingkungan seperti pelepah pisang menjadi produk *home decor* untuk butik hotel merupakan

salah satu peluang usaha yang dapat dikembangkan. Dengan adanya pengembangan desain pada pelepah pisang dapat menghasilkan variasi-variasi desain baru seperti menggunakan media selain duplek dan kardus, menggunakan bentuk-bentuk yang disederhanakan dari bentuk *natural*. Menggunakan pewarnaan dengan zat pewarna alam serta menggunakan *finishing* yang masih memperlihatkan karakteristik bahan dan tetap mendukung karakter butik hotel yang dituju.

Produk tersebut akan dipasarkan pada butik hotel yang terdapat di Indonesia. Pemasaran produk dapat melalui sosial media atau secara *online*. Sehingga dapat meningkatkan penjualan produk *home decor* berbahan pelepah pisang dan meningkatkan nilai ekonomi pada bahan pelepah pisang.

## 1.2 Permasalahan

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan beberapa permasalahan antara lain:

1. Pengembangan desain produk *home decor* berbahan pelepah pisang.

   Berdasarkan observasi di lapangan bahwa produk berbahan pelepah pisang memerlukan media tambahan sebagai struktur dan penguat produk. Tetapi bentuk yang dihasilkan hanya sebatas kubus, balok, dan tabung saja sehingga perlu adanya pengembangan desain produk *home decor* berbahan pelepah pisang agar bentuk yang dihasilkan lebih variatif.
2. Kombinasi antara *material* pelepah pisang dengan *material* lain masih kurang.

   Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam pengembangan produk berbahan pelepah pisang adalah mengkombinasikannya dengan *material* lain, sehingga dapat menghasilkan varian baru dan meningkatkan *value/*nilai jual dalam produk berbahan pelepah pisang.
3. Tidak memiliki target pasat yang spesifik.

   Tidak adanya target pasar yang lebih spesifik mengakibatkan produk kurang bisa menyesuaikan dengan karakter yang dituju. Dengan lebih memfokuskan target pasar yang dituju dapat meningkatkan profit yang dihasilkan oleh pengrajin pelepah pisang sehingga dapat mengembangkan pengrajin-pengrajin pelepah pisang.

## 1.3 Batasan Masalah

Dari beberapa permasalahan yang telah disebutkan di atas, terdapat beberapa batasan dalam perancangan ini, antara lain :

1. *Material* yang digunakan adalah pelepah pisang yang dikombinasikan dengan *material* lain.
2. Menggunakan bahan *finishing* yang masih memperlihatkan karakteristik *material* yang digunakan.
3. Produk yang dikembangan desainnya adalah produk *home decor* hotel butik jenis *fungsional* aksesoris berupa *table lamp, hanging lamp, standing lamp, wall lamp,* dan *vase.*
4. Sasaran target pasar adalah butik hotel yang menggunakan konsep interior yang *natural* kontemporer.

## 1.4 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah :

1. Meningkatkan nilai ekonomis pada produk berbahan pelepah pisang
2. Menghasilkan produk yang berbasis *material* pelepah pisang yang dikombinasikan dengan *material* pendukung (*mix material*) sehingga dapat diminati pasar
3. Eksplorasi desain produk dan *material* pelepah pisang dengan menyesuaikan karakter bahan pelepah pisang
4. Menghasilkan produk yang mendukung *style* dan tren sehingga dapat memberikan kesan baru yang memiliki *value/*nilai jual kepada konsumen

## 1.5 Manfaat

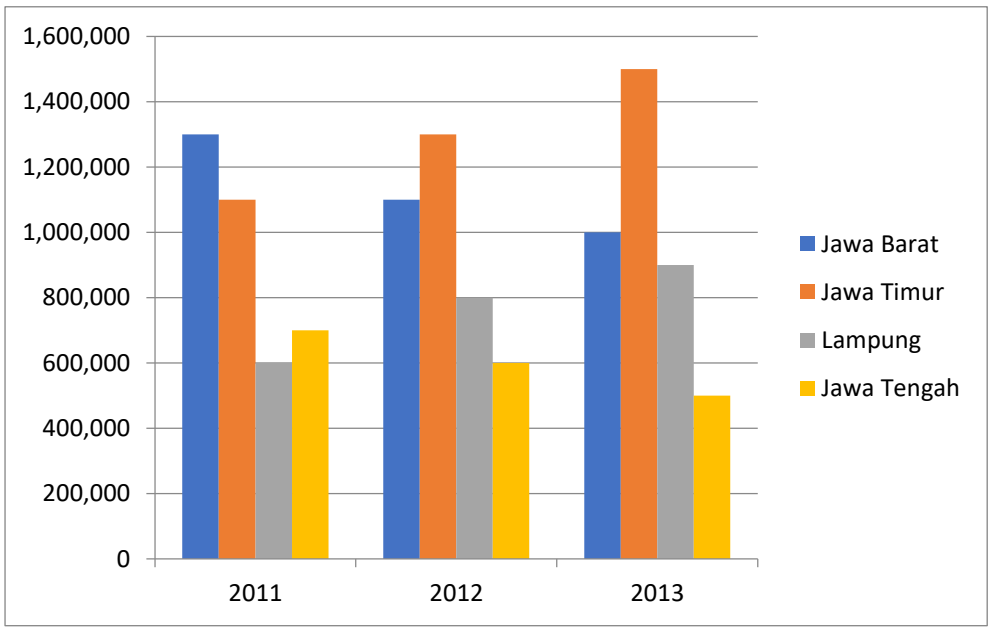
1. Menghasilkan pengembangan desain baru dalam produk berbahan pelepah pisang
2. Meningkatkan nilai (*value*) pada produk berbahan pelepah pisang
3. Memberikan alternatif pilihan dalam pembelian produk *home decor* berbasis *material* alam

# BAB II
# TINJAUAN PUSTAKA

## 2.1 Pelepah Pisang

### 2.1.1 Pengertian Pelepah Pisang

Pisang merupakan salah satu buah unggulan dan digemari oleh masyarakat di Indonesia. Perkembangan produksi pisang di Indonesia cenderung meningkat. Indonesia termasuk penghasil pisang terbesar di Asia, karena 50% pisang yang dihasilkan di Asia berasal dari Indonesia (Kementerian Pertanian, 2014). Produksi pisang di Indonesia sebagian besar berasal dari provinsi-provinsi di Jawa, seperti Jawa Timur. Produksi pisang di Jawa Timur cenderung meningkat dari tahun ke tahun.




Gambar 2. 1 Perkembanagn Produksi Pisang di Provinsi Sentra di Indonesia 2011-2013
(Sumber : Outlet Komoditi Pisang ISSN 1907-1507, 2014)

Pelepah pisang merupakan salah satu bagian dari pohon pisang yaitu tulang daun yang terbesar pada pohon pisang. Pelepah pisang memiliki serat yang kuat, tetapi tetap halus dan lembut. Tidak semua jenis pelepah pisang dapat dimanfaatkan menjadi barang kerajinan tangan. Salah satu jenis pisang yang dapat dimanfaatkan adalah pelepah pisang susu. Pelepah pisang susu mempunyai ciri khas berwarna

putih atau cokelat susu yang bersih. Sedangkan pelepah pisang raja memiliki corak yang bagus.

### 2.1.2 Potensi Pelepah Pisang di Indonesia

Pisang memiliki siklus hidup yang singkat, sehingga pelepah pisang akan langsung membusuk setelah pemanenan dan hanya menjadi sampah. Pelepah pisang menjadi salah satu *material* daur ulang yang dapat dikembangkan, tapi masih kurang popular dibandingkan *material* alami lain seperti bambu, rotan, dan eceng gondok. Permanasari, Larasati, dan Widiawati (2014) menjelaskan bahwa pelepah pisang memiliki struktur berpori, fleksibilitas yang tinggi, dan relatif tahan air karena memiliki lapisan alami untuk menahan tetesan air. Selain itu, karena sifatnya yang seperti kayu lunak dan kertas pelepah pisang memiliki banyak kemungkinan diolah menjadi berbagai produk fungsional yang sebagian besar adalah produk kerajinan. (Permanasari, Larasati, & Widiawati, Banana Bark as A Part of Acoustic Design Unit by Hibrid Technology Application, 2014)

Saat ini, banyak produk yang dibuat dari bahan pelepah pisang yang telah dikeringkan mulai dari produk *kitchenware*, *home décor*, hingga *furniture*. Untuk menghasilkan produk yang berkualitas baik, maka diperlukan *material* pelepah pisang yang baik pula. Salah satu contoh pelepah pisang yang baik adalah pelepah pisang yang telah kering di pohon. Kondisi pelepah pisang yang telah kering di pohon merupakan pelepah pisang yang benar-benar kering sehingga tidak perlu mengalami proses pengeringan lagi (cukup diangin-anginkan saja).

Dari semua jenis pohon pisang yang terdapat di Indonesia, pelepah pisang yang paling indah seratnya dan memilik tekstur kuat adalah pelepah pohon pisang kapok, pisang raja, dan pisang susu. Beberapa contoh kerajinan dari pelepah pisang yang dibuat oleh beberapa pengrajin yaitu berupa lukisan, tas, sandal, tempat tisu, dan lainnya. Salah satu sentra pengrajin pelepah pisang yang terdapat di Indonesia ada di daerah Bojonegoro, tepatnya di desa Balenrejo, Kecamatan Balen, Kabupaten Bojonegoro, Jawa Timur. Di Bojonegoro pelepah pisang disulap menjadi berbagai macam kerajinan dengan nilai ekonomi tinggi. Kerajinan pelepah pisang sudah berkembang di Bojonegoro, hal ini dibuktikan dengan adanya beberapa sentra kerajinan pelepah pisang yang tumbuh di daerah tersebut. Salah satunya adalah

kerajinan tangan dari pengrajin yang tergabung dalam wadah Koperasi Kareb Bojonegoro.

### 2.1.3 Pengolahan Pelepah Pisang

Pelepah pisang dapat diolah menjadi bahan kerajinan dalam bentuk lembaran (pelepah pisang kering), tali tampar, dan tali lelesam. Tali lelesam merupakan tali yang dililit hanya 1 kali, sedangkan tali tampar dililit 2 kali. Proses pelilitan tali sudah menggunakan mesin. Untuk tali tampar dan tali lelesam dapat diolah menjadi bentuk anyaman.

Gambar 2. 2 Tali Tampar, Tali Lelesam, dan Pelepah Pisang Lembaran
(Sumber: Olahan Pelepah, foto dokumentasi *survey* dari Greesyant Art, 2017)

Ada 4 tahapan yang dilakukan dalam proses pengolahan pelepah pisang yaitu proses pengeringan, proses pemutihan (*bleaching*), proses pewarnaan, dan proses *finishing*.

a. Proses pengeringan

Pelepah pisang yang telah ditebang dari pohonnya dibuka per lembaran dari ruasnya. Lembaran yang telah dibuka masih dalam kondisi basah lalu dijemur di bawah sinar matahari. Proses pengeringan dilakukan selama kurang lebih 10 hari. Saat dijemur, pelepah pisang tidak boleh terkena air hujan karena akan mudah busuk. Jika sudah busuk, tekstur dari pelepah pisang akan mudah patah. Pelepah pisang yang telah kering dibuka dan dipisahkan antara bagian dalam dan bagian luarnya.

Proses ini bertujuan agar lebih mudah dibentuk sesuai dengan desain dan untuk menghindari pembusukan. Proses pengeringan tidak boleh menggunakan oven karena dapat merapuhkan serat pada pelepah pisang.

b. Proses pemutihan (*bleaching*)

Setelah proses pengeringan selesai, pelepah pisang dicuci sampai bersih dari debu. Lalu pelepah pisang direbus sekitar 15 menit hingga getah dan minyaknya keluar. Setelah itu, pelepah pisang ditiriskan dan dikeringkan kembali selama kurang lebih sehari. Pelepah pisang yang telah kering dipotong sesuai dengan kebutuhan (pembuatan pola).

c. Proses pewarnaan

Untuk pelepah pisang yang ingin diberi warna, harus direndam air terlebih dahulu selama lima menit. Pelepah pisang yang telah terendam air dimasukkan ke dalam pewarna tekstil atau pewarna makanan yang sebelumnya telah direbus hingga mendidih. Diamkan selama 30 menit lalu tiriskan, dicuci besih, dan dikeringkan selama sehari. Pelepah pisang yang telah kering dapat dipola sesuai dengan keinginan. Pelepah pisang yang telah dipotong dilem pada media seperti karton, triplek, duplek, dan kain keras sesuai dengan desain yang diinginkan. Proses pengelaman menggunakan lem putih (lem rajawali).

d. Proses *finishing*

Proses *finishing* biasanya dilakukan dengan cara pernis menggunakan cat pernis berbahan dasar air yang sudah memenuhi standar keamanan internasional. Untuk produk yang bersentuhan dengan makanan menggunakan *finishing* berbahan *water based* seperti yang digunakan pada mainan anak-anak karena kandungan kadar *toxic* yang cukup rendah. *Water based* merupakan *finishing* yang menggunakan air sebagai salah satu komponennya. Air digunakan sebagai pelarut baik untuk membuat formula atau untuk mengencerkan produk ketika akan diaplikasikan. *Finishing water based* lebih aman dan ramah lingkungan. Hasil akhir dari *finishing* ini adalah tidak mengkilat dan masih terlihat *natural*.

Untuk produk yang tidak bersentuhan dengan makanan dapat menggunakan *finishing* kayu pada umumnya. Salah satunya adalah cat duco. Cat duco memiliki beberapa jenis yaitu *glossy finishing, doff finishing,* dan *semiglossy finishing*. *Glossy finishing* memiliki hasil akhir warna yang mengkilap, *duco finishing* memiliki hasil

akhir tidak mengkilap, dan *semiglossy finishing* memiliki hasil akhir mengkilap tapi tidak semengkilap *glossy finishing*.

Pengaplikasian cat duco lebih banyak menggunakan metode penyemprotan (*spray*) dari pada kuas. Hasil akhir dari cat duco yaitu produk terlihat mengkilap namun tetap terlihat seratnya. Setelah proses *finishing*, dilakukan penjemuran yang bertujuan agar pelepah pisang yang telah diolah tidak menimbulkan bau apek.

## 2.2 *Home Decor*

### 2.2.1 Pengertian *Home decor*

Pengertian *home decor* pada dasarnya mengacu pada aksesoris interior yang ditempatkan pada ruang-ruang rumah tinggal. Aksesoris atau dekorasi rumah dapat dikelompokkan menjadi 2 yaitu objek dapat berfungsi sebagai perangkat tambahan dari total desain arsitektur dan *furnishing*, dan objek merupakan fokusan dari desain dengan membawa unsur lain. *Home decor* biasanya digunakan untuk menambah kualitas ruang dan melengkapi penataan ruang yang ada, bahkan beberapa jenis *home decor* dijadikan sebagai *focal point* ruang. Menurut fungsinya, *home decor* dibagi menjadi dua, yaitu :

*a. Functional accecories*

Gambar 2. 3 *Functional Accecories*
(Sumber : https://www.instagram.com/p/Bj_u0h8hOh-/)

*Functional accecories* adalah aksesori ruang yang dipilih berdasarkan aspek fungsi atau kegunaan. Walaupun aspek fungsi lebih diutamakan, aspek yang lain seperti estetika juga menjadi bahan pertimbangan. Beberapa jenis aksesori ruang yang termasuk dalam kategori ini adalah gantungan handuk, perlengkapan *plumbing* (kran, *shower*, dan lain sebagainya), kaca, cermin, lampu, jam dinding, asbak, nampan, dan lain-lain.

*b. Decorative accecories*

Gambar 2. 4 *Decorative Accecories*
(Sumber : https://www.milkandconfetti.com/post/how-to-hang-a-gallery-wall-in-a-couple-*simple*-steps?utm_medium=social&utm_source=pinterest&utm_campaign=tailwind_tribes&utm_content=tribes&utm_term=1025225676_47333740_765754)

*Decorative accessories* secara umum tidak memberikan nilai lain selain kepuasan dari kualitas estetikanya. Aksesori ruang yang tergolong ke dalam klasifikasi ini dirancang memang hanya semata-mata sebagai elemen estetis ruang. Benda-benda seni seperti lukisan, patung, atau relief memang tidak ada fungsi lain selain untuk penambah kualitas ruang dari segi estetika.

### 2.2.2 Tinjauan Produk *Home Decor* Butik Hotel yang Bisa Dikembangkan dari Bahan Pelepah Pisang

Pelepah pisang dapat menjadi salah satu bahan dalam pembuatan produk *home decor*. Pada butik hotel, terdapat ruangan-ruanagn yang memiliki *home decor* masing-masing. *Home decor* yang terdapat pada butik hotel diletakkan pada 3 ruangan utama yaitu *lobby*, kamar tamu, dan *restaurant*. *Home decor* yang bisa dikembangkan dari bahan pelepah pisang yaitu :

a. *Hanging lamp*

Gambar 2. 5 Contoh produk *hanging lamp*
(sumber: https://www.roseandgrey.co.uk/bamboo-conical-pendant-lamp-shade)

*Hanging lamp* merupakan lampu permanen yang digantung di langit-langit plafon dan digunakan di perkantoran, rentoran, hotel, dan lainnya. Biasanya menggunakan lampu pijar atau lampu halogen. Bagian *hanging lamp* terdiri dari kap lampu yang terhubung dengan soket serta rantai atau kabel yang menghubungkan soket dengan kanopi sebagai *mounting* pada plafon.

b. Lampu Meja dan Lampu Berdiri

Lampu meja merupakan lampu yang diletakkan di atas meja untuk berbagai keperluan. Lampu meja terdiri dari beberapa bagian yaitu bagian badan dan bagian kap lampu. Bagian kap lampu melekat pada soket dan dikunci dengan menggunakan kenop/*ring*. Pada bagian badan lampu terdapat kabel yang dilindungi dengan pipa

besi. Biasanya lampu meja dilengkapi dengan *dimmer* untuk menyalakan dan mematikan lampu serta mengatur tingkat cahaya.

Gambar 2. 6 Contoh produk lampu berdiri
(sumber: https://www.anthropologie.com/shop/wood-barrel-table-lamp?utm_medium=social&utm_source=pinterest&utm_campaign=pinterest&utm_term=2020-08-16_Wood%20Barrel%20Table%20Lamp&utm_content=isproducttag&quantity=1)

c. Lampu Dinding

Lampu dinding merupakan lampu yang dipasang pada dinding dan bisa mengarahkan cahaya ke atas atau ke bawah. Pada lampu dinding terdapat *bracket* yang menghubungkan pelat pada lampu dengan dinding.

Gambar 2. 7 Contoh produk lampu dinding
(sumber : http://www.pathsonlight.com/us/index.php?route=product/product&product_id=1306)

d. Vas Bunga

*Vase* merupakan suatu wadah yang berfungsi untuk meletakkan rangkaian bunga. Dapat pemakaiannya, vas dapat digunakan untuk meletakkan bunga asli, bunga kering, maupun bunga *artificial*. Pada butik hotel, vas diletakkan pada bagian *lobby*, kamar tamu, dan restauran.

Gambar 2. 8 Contoh produk vas bunga
(sumber : https://lightandladder.com/products/vaso)

## 2.3 Butik Hotel

Pariwisata merupakan salah satu usaha yang memberikan kontribusi besar di Indonesia. Oleh karena itu pertumbuhan bisnis dibidang pariwisata semakin pesat. Hotel merupakan salah satu bentuk akomodasi yang menunjang aktivitas pariwisata. Peningkatan jumlah wisatawan perlu diimbangi dengan peningkatan penyediaan kamar akomodasi pada hotel berbintang maupun hotel non bintang. Selama Januari 2015, Indonesia membangun sebanyak 28.652 kamar dalam 159 hotel (Alexander, 2015). Jumlah ini menempatkan Indonesia sebagai Negara ke-dua terbanyak di Asia dalam pegembangan hotel.

Ada berbagai macam jenis hotel yang tersebar di Indonesia, salah satunya adalah butik hotel. Butik hotel mulai berkembang di kota-kota besar di Indonesia. Butik hotel merupakan sebuah tempat penginapan yang memberikan suasana dan pelayanan yang berbeda dari hotel pada umumnya (Raharjo, 2014).

Butik hotel merupakan salah satu jenis hotel yang memiliki desain bangunan dan interior yang sangat unik, *up to date*, dan bergaya *modern life style*. Butik hotel sering dinamakan *design hotel* atau *life style* hotel. Menitikberatkan pada *"lifestyle hotel"* yang bertema, punya gaya, dan sangat aspiratif. Hotel ini didukung dengan konsep pelayanan yang unik dan memiliki ciri khas. Berlokasi dengan menargetkan beberapa kota-kota yang menjadi destinasi wisata ataupun kota-kota besar.

Gambar 2. 9 Hotel Butik
*(Sumber : https://www.riadjaaneman.com/)*

Butik hotel bersifat kontemporer karena desain hotel ini tidak terbatas pada waktu tertentu, bebas, independen, tidak generik namun memiliki sentuhan modern dan terkini. Berpusat pada satu jenis tema (mode desain tematik). Salah satu contoh tema yaitu butik hotel dengan desain etnik yang berciri khas arsitektur setempat, cerminan budaya dan lekat dengan unsur budaya lokal, dan sebagainya. Difokuskan untuk penawaran jasa dan fasilitas maksimal untuk memberikan kenyamanan kepada pengunjung. Dalam segi ukuran, butik hotel tidak sebesar hotel biasa karena mayoritas terdiri dari 100-150 kamar.

Butik hotel memiliki pasar tersendiri dari suatu masyarakat yang memiliki gaya hidup ultra modern dan unik. Pengunjung dari butik hotel merupakan para wisatawan muda yang menyukai petualangan dan ingin merasakan sensasi menginap

yang lebih *ethnic*, akrab, membumi, suasana nyaman, tanpa fasilitas dan kemewahan yang berlebihan. Rata-rata umur pengunjung berusia 20-40 tahun.

## 2.4 Pencahayaan

### 2.4.1 Aspek-aspek pencahayaan

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih lampu agar sesuai dengan kebutuhan antara lain :

a. *Color Rendering* Index (CRI)

CRI merupakan ukuran tantang bagaimana warna terlihat di bawah sumber cahaya. CRI menggambarkan kualitas cahaya pada skala 0 hingga 100. Semakin tinggi nilai CRI maka semakin *natural* warna yang dihasilkan. Cahaya alami memiliki CRI 100 (sempurna).

Tabel 2. 1 Klasifikasi Warna dari Sumber Cahaya (CRI)
(Sumber : Dasar-Dasar Desain Pencahayaam)

| CRI lampu minimum | Aplikasi |
|---|---|
| 50 | Untuk lampu pada daerah industri, gudang, dan lampu keamanan yang tidak bersifat kritis. |
| 50-70 | Untuk lampu pada daerah industri dan penerangan umum dimana warna bukan hal yang penting. |
| 70-79 | Untuk lampu pada kebanyakan perkantoran, toko retail, sekolah, rumah sakit, dan gedung usaha lain serta ruang-ruang rekreasi. |
| 80-89 | Untuk lampu pada toko retail, ruang kerja, dan rumah tinggal dimana kualitas warna adalah hal yang penting. |
| 90-100 | Untuk toko retail dan ruang kerja dimana penampilan warna cahaya adalah hal yang kritis. |

b. Temperatur Warna

Temperatur warna menggambarkan apakah cahaya yang dihasilkan tampak hangat (kemerahan), netral, atau dingin (kebiruan). Dinyatakan dalam satuan unit kelvin (K). Lampu dengan kelvin yang rendah menghasilkan warna kekuningan yang memberikan suasana remang dan nyaman. Sedangkan lampu dengan kelvin yang tinggi menghasilkan cahaya kebiruan yang memberikan suasana bersemangat.

Gambar 2. 10 *Color Temperature*
(Sumber: https://www.inlineelectric.com/color_temperature)

Tabel 2. 2 Klasifikasi Warna dari Sumber Cahaya (Temperatur Warna)
(sumber : Dasar-Dasar Desain Pencahayaan)

| Temperatur Warna (K) | Aplikasi |
|---|---|
| 2500 | Untuk lampu pada daerah industri besar dan lampu keamanan *High Pressure Sodium* (HPS). |
| 2700-3000 | Untuk lampu tingkat rendah pada sebagian ruang, daerah perumahan biasa, hotel, tempat makan mewah dan restoran keluarga, dan taman hiburan. |
| 2950-3500 | Untuk lampu pajangan di toko retail dan *gallery*, dan lampu atraksi. |
| 3500-4100 | Untuk lampu biasa pada perkantoran, sekolah, toko, industri, apotek, lampu ruang pamer, lampu untuk tempat olahraga. |
| 4100-5000 | Untuk lampu aplikasi khusus dimana perbedaan warna sangat penting, tidak biasa untuk pencahayaan umum. |
| 5000-7500 | Untuk lampu aplikasi khusus dimana perbedaan warna sangat kritis, tidak biasa untuk pencahayaan umum. |

c. Jumlah Cahaya

Pencahayaan memiliki beberapa satuan yang digunakan seprerti lumen, candela, dan lux. Watt adalah jumlah energi yang digunakan oleh lampu atau bohlam (Dekoruma, 2018). Umumnya 1 Watt lampu menghasilkan sekitar 75 Lumen. Lumen merupakan satuan yang digunakan untuk mengukur jumlah total cahaya yang dipancarkan sebuah sumber (Nugrahani, 2015). Cahaya lampu LED dihitung dari candela. Semakin besar nilai candela maka cahaya lampu akan semakin terang.

Tabel 2. 3 Perbandingan Lumen, Jenis Lampu, dan Watt
(Sumber: https://www.s-gala.com/blog-post/lumen-lux)

| Lumen | Bola Lampu (Pijar) | Lampu Halogen | Lampu Hemat Energi | Lampu LED |
|---|---|---|---|---|
| 450 | 40 W | 40 W | ± 29 W | ± 9 W |
| 800 | 60 W | 60 W | ± 43 W | ± 12 W |
| 1100 | 75 W | 75 W | ± 53 W | ± 20 W |
| 1600 | 100 W | 100 W | ± 72 W | ± 22 W |
| Lumen/Watt | Max 20 | Max 30 | Max 62 | Max 100 |

Lux adalah hasil akhir jatuhnya cahaya (Nugrahani, 2015). Lux hanya menghitung cahaya sinar dari satu ruang saja. Semakin tinggi nilai lux maka semakin cerah suatu penerangan dalam ruang. Lux juga digunakan untuk menentukan suasana dalam melakukan aktivitas di ruangan. Untuk aktivitas berkumpul di ruangan keluarga direkomendasikan menggunakan 200lx, aktivitas membaca menggunakan 500lx, dan aktivitas belajar menggunakan 700lx (Benya & Karlen, 2006).

Tabel 2. 4 Tingkat Pencahayaan Minimum dan Renderasi Warna yang Direkomendasikan
(Sumber: https://www.academia.edu/28564431/SNI_PENCAHAYAAN_PDF)

| **Fungsi Ruangan** | **Tingkat Pencahayaan (lux)** | **Kelompok Renderasi Warna** | **Keterangan** |
|---|---|---|---|
| **Rumah Tinggal** | | | |
| Teras | 60 | 1 atau 2 | |
| Ruang tamu | 120 – 250 | 1 atau 2 | |
| Ruang makan | 120 – 250 | 1 atau 2 | |
| Ruang kerja | 120 – 250 | 1 | |
| Kamar tidur | 120 – 250 | 1 atau 2 | |
| Kamar mandi | 250 | 1 atau 2 | |
| Dapur | 250 | 1 atau 2 | |
| Garasi | 60 | 3 atau 4 | |
| **Hotel dan Restauran** | | | |
| *Lobby*, koridor | 100 | 1 | Pencahayaan pada bidang vertikal sangat penting untuk menciptakan suasana/kesan ruang yang baik. |
| *Ballroom*/ruang sidang | 200 | 1 | Sistem pencahayaan harus dirancang untuk menciptakan suasana yang sesuai. Sistem pengendalian "*switching*" dan |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | | "*dimming*" dapat digunakan untuk memperoleh berbagai efek pencahayaan. |
| Ruang makan | 250 | 1 | |
| Cafetaria | 250 | 1 | |
| Kamar tidur | 150 | 1 atau 2 | Diperlukan lampu tambahan pada bagian kepala tempat tidur dan cermin. |
| Dapur | 300 | 1 | |

2.4.2 Jenis-jenis lampu

Berdasarkan jenisnya lampu dibedakan menjadi beberapa kelompok, yaitu :

a. Lampu Pijar (*Incandescent*)

Lampu pijar menggunakan energi (watt) lebih banyak dibandingkan dengan lampu sejenisnya seperti lampu *fluorescent* atau lampu LED. Lampu pijar hanya bertahan 3-4 bulan untuk rata-rata pemakaian 10 jam semalam. Harga lampu pijar relatif lebih murah. Kebanyakan orang menyukai lampu pijar karena warna kuning yang dihasilkannya dengan derajat suhu 2500-2700 Kelvin.

Gambar 2. 11 Lampu Pijar
(Sumber : https://sentral.indoteknik.com/shop/product/philips-classic*tone*-100watt-clear-lampu-pijar-23730?category=855)

b. Lampu Halogen

Lampu halogen memiliki cermin di bagian belakang (*reflektor*) untuk memperkuat cahaya yang keluar. Lampu halogen merupakan lampu yang cocok digunakan untuk menerangi satu spot saja seperti pencahayaan terpusat untuk menerangi patung, tanaman, kolam, ruang pameran, dan lainnya. Lampu halogen dapat bertahan antara 20.000 jam – 10.000 jam.

Gambar 2. 12 Lampu Halogen
(Sumber : https://www.monotaro.id/corp_id/s000082659.html)

c. Lampu *Fluorescent*

Lampu *fluorescent* memiliki efisiensi energi, warna yang baik, peredupan, dan fitur yang lain sebagai sumber cahaya masa kini. Jenis lampu ini sangat cocok digunakan sebagai penerangan pada bangunan komersial seperti toko dan *mall* maupun institusi. Lampu *fluorescent* memiliki variasi bentuk seperti bentuk memanjang, bentuk berulir, dan bentuk lampu U. Lampu memanjang dan lampu U cenderung digunakan sebagai pencahayaan pada tempat-tempat umum karena keefektifan harganya dan keefesienan energinya. Selain memiliki variasi bentuk, lampu ini juga memiliki berbagai warna seperti warna putih dingin (*cool white*), putih hangat (*warm white*), dan cahaya siang (*daylight*).

Lampu *fluorescent* lebih hemat daripada lampu pijar. Lampu *fluorescent* yang baik bisa bertahan hingga 15.000 jam atau 10 tahun pemakaian, sedangkann lampu *fluorescent* dengan kualitas buruk hanya bisa bertahan 4-6 bulan pemakaian.

Gambar 2. 13 Lampu *Fluorescent*
(Sumber : https://id.wikipedia.org/wiki/Lampu_pendar)

d. Lampu LED (*Light-Emitting Diodes*)

Lampu LED merupakan lampu berisi kumpulan LED kecil dengan warna putih atau kuning. Lampu LED merupakan jenis lampu yang paling hemat energi walaupun harganya relatif mahal. Energi (watt) yang dipakai lampu LED sangat kecil sehingga mengunakan lampu LED sama dengan menghemat listrik hingga 1/5 dari lampu biasanya. Kelebihan lampu LED yang lain yaitu lampu ini bisa bertahan hingga kurang lebih 20 tahun. Lampu LED dapat digunakan sebagai lampu tanda dan pencahayaan ruang pameran. Lampu LED memiliki warna sinar yang beragam, seperti putih, kuning, merah, hijau, biru dan warna–warna lainnya.

Gambar 2. 14 Lampu LED
(Sumber : http://www.indomakmurmandiri.co.id/led-tube-lampu-led-tl-246.html)

### 2.4.3 Pencahayaan pada Butik Hotel

Usaha bidang hiburan adalah usaha yang menyangkut pelayanan dan memberikan kesenangan pada pelanggan (Benya & Karlen, 2006). Salah satu contohnya adalah butik hotel. Pada butik hotel terdapat beberapa ruangan yang menjadi fokus pembahasan, yaitu sebagai berikut:

*a. Lobby*

*Lobby* mewakili kesan pertama dari sebuah hotel. Pencahayaan pada *lobby* meliputi beberapa kegiatan seperti tempat pendaftaran, pusat informasi, dan *bell station* (Benya & Karlen, 2006). Kegiatan lain pada *lobby* melibatkan area duduk dimana terjadi aktivitas bercengkrama (sosial) antar pengunjung hotel. Sumber pencahayaan yang dapat ditambahkan pada *lobby* adalah *downlight* (*hanging lamp*) di atas meja kerja (meja pendaftaran dan pusat informasi). Selain itu juga dapat

ditambahkan lampu sorot untuk benda seni di dinding dan *downlight* di seluruh ruang utama untuk menciptakan suasana yang dramatis dan pencahayaan untuk membaca (Benya & Karlen, 2006).

b. Kamar tamu

Kamar tamu pada butik hotel biasanya sudah memiliki pencahayaan plafon dan tersembunyi pada area tidur. Ruang tidur tamu hotel membawa suasana rumah tinggal namun juga harus memudahkan perawatan dan tidak mudah dirusak. Pada kamar tamu dibutuhkan pencahayaan ditiap sisi tempat tidur, hal ini untuk mencukupi kegiatan membaca di tempat tidur. Selain tempat tidur, pencahayaan juga dibutuhkan di meja atau bangku untuk kegiatan membaca. (Benya & Karlen, 2006)

Kamar tidur memerlukan cahaya lampu general sebesar 7-9 watt. Untuk lampu dekoratif berukuran kecil dibutuhkan cahaya lampu sebesar 6-8 watt. Sedangkan untuk ruang tidur anak gunakan lampu general yang berukuran 9-15 watt agar lebih terang. (Juanda, 2019)

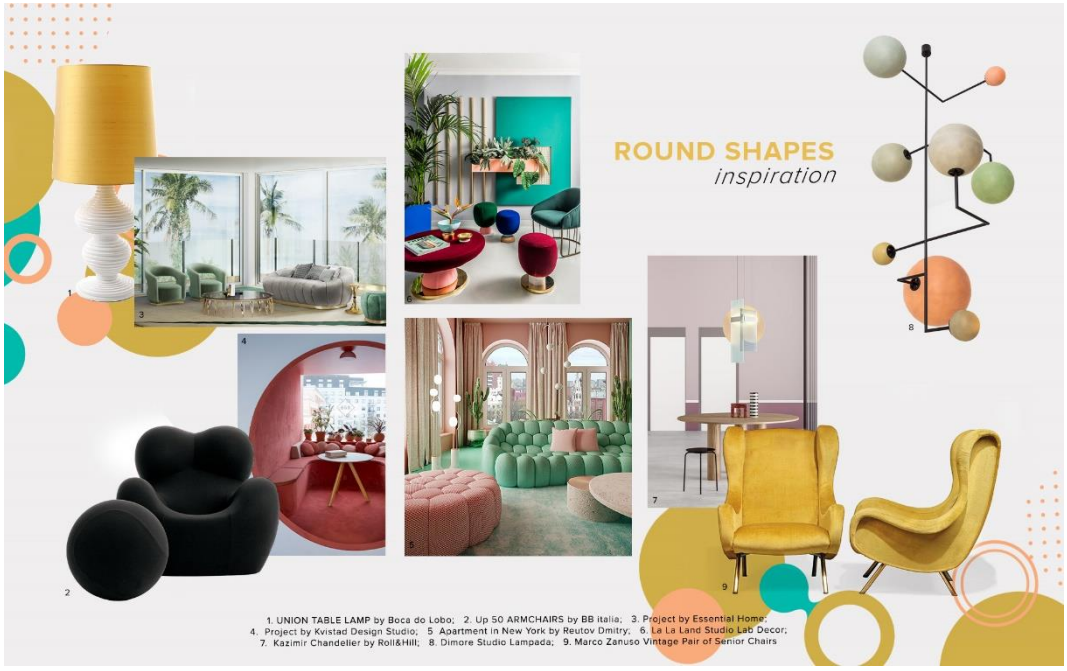
c. Restauran

Kegiatan utama yang diberikan pencahayaan di restauran terdapat pada meja makan. Secara khusus, meja makan diberi pencahayaan dengan lampu sorot berwatt rendah. Cahaya dikonsentrasikan pada meja untuk alasan fungsional dan penciptaan suasana yang dramatis. (Benya & Karlen, 2006)

## 2.5 *Trend* Desain 2019-2020

a. *Curved shapes*

*Home decor* dengan bentuk yang melengkung atau bentuk lingkaran menjadi salah satu *trend* desain interior pada tahun 2020. Beberapa tahun terakhir banyak ditemukan perabotan dengan bentuk garis yang lurus dan kontur-kontur sederhana. Namun bentukan tersebut telah berkembang menjadi bentuk-bentuk yang tidak simetris dengan memainkan bentukan kurva. Memberikan kesan yang lembut, santai, dan sedikit feminim pada produk. Bentuk lingkaran yang dimaksud dapat mencakup *oval*, bentuk telur, *ellips*, bentuk melengkung, ikal, silinder, dan bentuk cincin. Pengaplikasian bentuk melengkung dapat dilakukan dengan menggabungkan beberapa bentuk bulat dengan garis lurus atau sudut persegi.




Gambar 2. 15 Moodboard *Curved Shape*s
(Sumber : https://www.*trend*esignbook.com/process/infographics)

## 2.6 Desain Acuan

Berikut merupakan beberapa contoh perusahaan yang bergerak di bidang *home decor* khususnya produk yang terbuat dari *material* pelepah pisang dan kertas:

a. Vibe

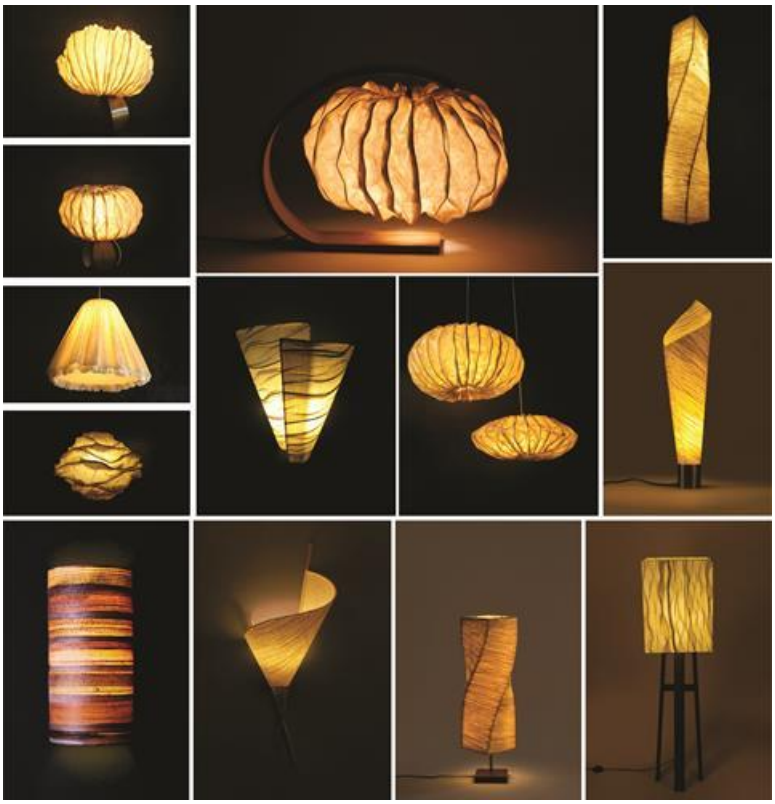
Gambar 2. 16 Produk Eksisting VIBE
(Sumber : http://www.lightisvibe.com/lamps/)

Merupakan perusahaan *home decor* yang berasal dari *Fort-de-France* wilayah seberang lautan (DOM) Perancis di Laut Karibia bagian Timur. Berfokus pada *home*

*decor* pencahayaan yaitu *standing lamp*, *hanging lamp*, *table lamp*, dan *wall lamp*. VIBE mendesain dan memproduksi lampu *indoor* maupun *outdoor* menggunakan *material-material* lokal seperti pelepah pisang dan daun tembakau. Dalam desainnya VIBE menggabungkan tradisi dan modernitas.

b. Oorjaa

Oorjaa adalah studio desain yang mengolah limbah dan serat alami seperti pelepah pisang menjadi lampu untuk pencahayaan ritel dan ruang lainnya. Awalnya oorjaa merupakan studio kertas *handmade* pertama di Bangalore, India.



Gambar 2. 17 Produk Eksisting Oorjaa
(Sumber :https://www.oorjaa.in/collections/all)

c. Palem Craft

Palem Craft merupakan perusahaan *home decor* yang berasal dari Yogyakarta, Indonesia. Menggunakan *material-material* alam seperti pelepah pisang, rotan, kayu, batu apung, buah mahoni, dan kulit kerang. Palem Craft merupakan produsen dan pengekspor *home decor* interior rumah dan kerajinan tangan. Produk utama Palem Craft adalah *vase*, tempat lilin, pencahayaan, dan *furniture*.

Gambar 2. 18 Produk Eksisting Palem Craft
(Sumber : http://palemcraft.com/)

d. Earthy Hues

Gambar 2. 19 Produk Eksisting Earthy Hues
(Sumber : http://earthyhues.in/lighting?p=ct)

Earthy Hues adalah sebuah perusahaan yang khusus menangani produk serat pisang yang berasal dari India. Serat pisang dikombinasikan dengan kain seperti sutra, kalamkari, dan serat lainnya untuk memberikan kesan kontemporer pada

produk. Produk Earthy Hues meliputi *home decor lighting*, keranjang, dan *accecories* seperti tas, dompet, dan *clutch*.

*(Halaman dikosongkan)*

# BAB III
# METODE PENELITIAN

## 3.1 Judul Perancangan

Pengembangan Desain Berbahan Pelepah Pisang untuk Produk *Home Decor* Butik Hotel dengan Konsep *Natural* dan Berkarakter

Tabel 3. 1 Analisis Judul Perancangan
(Sumber: Penulis, 2020)

| | |
|---|---|
| Pengembangan Desain Berbahan Pelepah Pisang | Pengembangan salah satu *material* alam yaitu pelepah pisang sebagai *material* utamanya. |
| Produk *Home Decor* | Desain aksesoris rumah berjenis *functional accecories*. |
| Butik Hotel | Salah satu jenis hotel yang memiliki desain bangunan dan interior yang unik dan bertema. |
| Konsep *Natural* dan Berkarakter | Merupakan konsep yang menekankan unsur alami pada *material* yang dipakai seperti karakteristik, warna, dan bentuk. |

Definisi judul secara umum :

Pengembangan *material* alam yaitu pelepah pisang sebagai *material* utama dari desain aksesoris rumah yang berjenis *functional accecories* dengan target sasaran hotel yang memiliki desain dan interior yang unik menggunakan konsep yang menekankan unsur alami dari *material* yang akan dipakai.

## 3.2 Subjek dan Objek Perancangan

Subjek perencanaan : Pelepah pisang

Objek perencanaan :

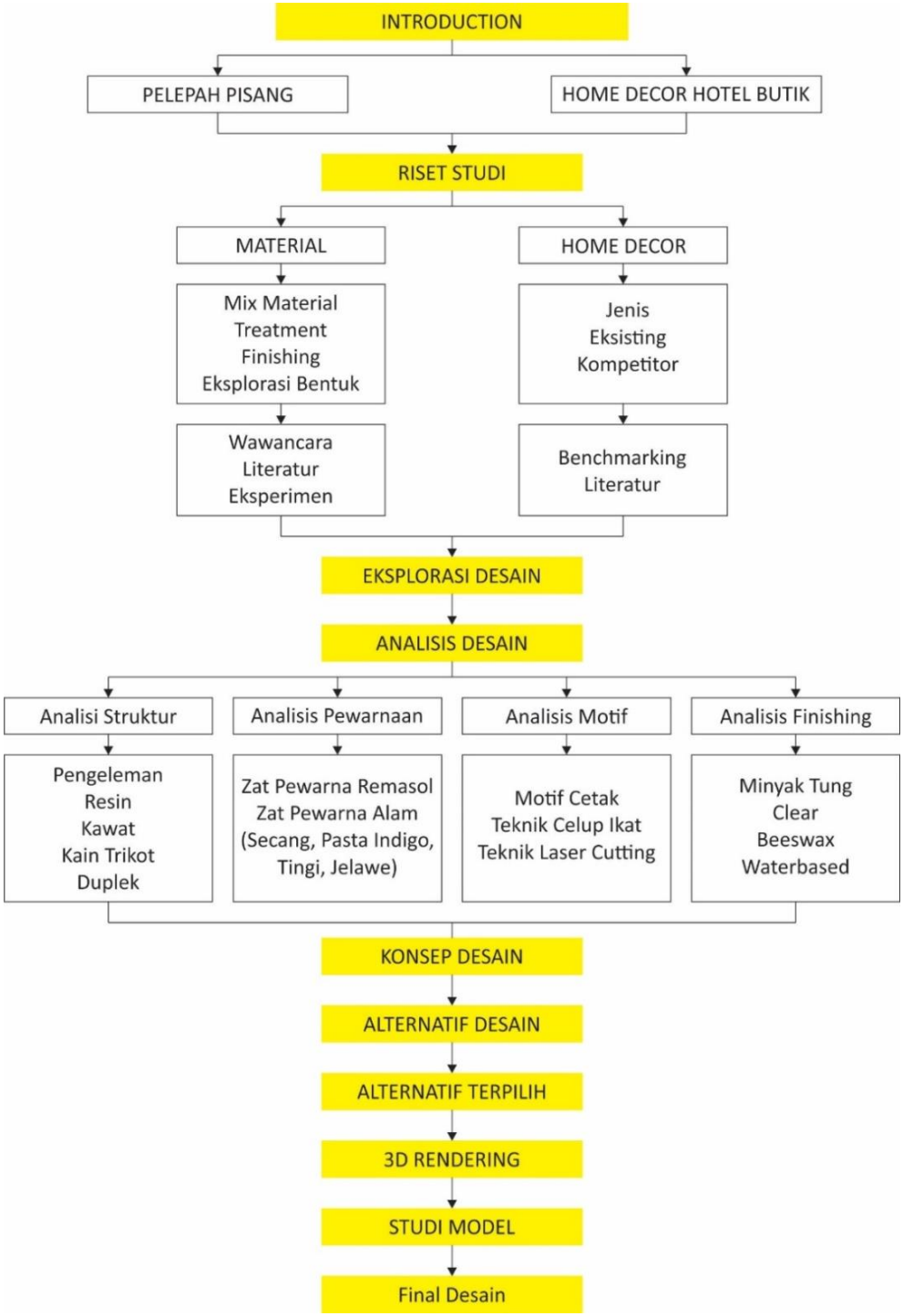
Produk *home decor* berjenis *functional accecories*, yaitu:

a. *Table lamp*
b. *Standing lamp*
c. *Wall lamp*
d. *Hanging lamp*
e. Vas

## 3.3 Skema Penelitian

### 3.3.1 Skema Penelitian

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan beberapa metode penelitian dengan skema sebagai berikut:




Gambar 3. 1 Skema Penelitian
(Sumber: Penulis, 2020)

### 3.3.2 Penjelasan Skema Penelitian

Dalam studi riset yang dilakukan penulis membagi studi riset menjadi 2 bagian, yaitu riset terhadap produk dan riset terhadap user. Pada riset terhadap produk dibagi lagi menjadi 2 kelompok, yaitu *material* dan produk *home décor*. Untuk *material* membahas mengenai penggabungan pelepah pisang dengan *material* lain, *treatment material*, *finishing material*, dan eksplorasi bentuk yang dapat dihasilkan. Data-data tentang *material* didapatkan dari wawancara, literatur, dan eksperimen langsung dengan pelepah pisang. Untuk produk *home decor* membahas tentang jenis-jenis produk *home decor* di hotel butik, eksisting produk *home décor*, dan produk kompetitor yang telah ada. Dari 2 kelompok riset tersebut menghasilkan kata kunci seperti warna yang dihasilkan dari eksperimen, bentuk, dan *finishing* yang selanjutnya digunakan sebagai landasan pengembangan produk.

Setelah mengetahui beberapa kata kunci dari riset yang telah dilakukan maka dilakukan eksplorasi desain yang menghasilkan analisis desain seperti analisis struktur, analisis pewarnaan, analisis motif, dan analisis *finishing*. Dari analisis tersebut didapatkan konsep desain. Konsep desain dikembangkan menjadi beberapa alternatif desain dalam bentuk sketsa alternatif. Dari beberapa alternatif desain kemudian akan dipilih satu alternatif yang akan dikembangkan menjadi desain awal dalam bentuk 3d *rendering* dan studi model. Setelah itu desain awal akan dianalisis lebih lanjut dan direvisi untuk mendapatkan desain final.

## 3.4 Metode Penelitian

Metode yang dilakukan dalam penelitian ada beberapa cara yang terbagi menjadi data primer, data sekunder, dan data tersier. Data primer merupakan data yang didapat langsung dari hasil wawancara dan observasi lapangan. Data sekunder merupakan data yang didapat melalui jurnal ilmiah, literatur, dan buku. Sedangkan data tersier merupakan data yang didapat melalui artikel yang berasal dari intenet, majalah dan, koran.

Data-data yang telah dikumpulkan tersebut kemudian digunakan dalam membantu penulis mengerjakan perancangan mulai dari menemukan permasalahan

hingga mendapatkan solusi dari permasalahan tersebut. Metode yang dilakukan penulis, antara lain :

### 3.4.1 Wawancara

Wawancara dilakukan oleh penulis untuk mendapatkan data mengenai proses pengolahan pelepah pisang menjadi suatu produk. Penulis melakukan wawancara dengan 3 pelaku UKM pelepah pisang, yaitu Ati Wahyanti dari Greesyant Art yang dilakukan pada Selasa, 28 November 2017 di Jalan Soetomo no. 44, Gresik, Jawa Timur, Leny dari Leny Collection yang dilakukan pada Jumat, 12 Januari 2018 di Jalan Dupak Bangunsari no. 18, Surabaya, Jawa Timur, dan Tuti dari Palemcraft yang dilakukan pada Jumat, 16 Maret 2018 di Jalan Kha. Dahlan 8, Yogyakarta.

### 3.4.2 Literatur

a. Buku

Data yang didapat dari buku yaitu data mengenai studi antropometri, *material* yang akan digunakan dalam *mix-material*, dan spesifikasi-spesifikasi mengenai produk yang akan dihasilkan. Selain itu, juga diambil data-data mengenai pelepah pisang, seperti pertumbuhan pisang, karakteristik, dan daerah penghasil pisang di Indonesia.

b. Jurnal ilmiah

Data didapat melalui jurnal ilmiah yang telah dilakukan sebelumnya yaitu data yang berhubungan dengan pengolahan pelepah pisang seperti teknik yang digunakan. Pengambilan data melalui jurnal ilmiah dapat digunakan untuk komparasi *material* yag relevan.

c. Website

Melalui website, penulis dapat mengetahui data tentang pelaku-pelaku UKM yang menggunakan pelepah pisang sebagai *material*nya di daerah Jawa khususnya Jawa Timur, penjual pelepah pisang, pengolahan pelepah pisang, serta produk yang dihasilkan dari pelepah pisang. Selain itu juga didapatkan data mengenai produk acuan sebagai penentuan variasi produk yang akan dibuat.

Selain pelepah pisang penulis juga mendapatkan data mengenai perkembangan hotel di Indonesia khususnya hotel butik, penjelasan hotel butik, bagian-bagian hotel butik, serta *home decor* yang terdapat pada hotel butik.

### 3.4.3 Eksperimen

Metode eksperimen dilakukan sendiri oleh penulis secara langsung berdasarkan data-data pengolahan yang telah didapatkan dari studi komparasi literatur sebelumnya. Eksperimen yang dilakukan seperti eksperimen warna menggunakan pewarna tekstil yaitu *remasol*, pewarna makanan, dan pewarna alam.

Dari eksperimen ini dapat diketahui perlakuan mana yang paling cocok diterapkan pada pelepah pisang sehingga menjadi *material* dalam produk *home décor*. Dalam mengerjakan eksperimen, penulis melalui beberapa tahapan yaitu eksperimen awal dan eksperimen lanjutan. Proses eksperimen didokumentasikan dalam foto dan penulisan data hasil eksperimen sementara dalam eksperimen *board*.

### *3.4.4 Image board*

*Image board* merupakan kumpulan gambar-gambar dari desain yang akan dibuat. Metode ini menggunakan kumpulan gambar dari luaran produk yang akan dihasilkan berdasarkan hasil dari studi *material*.

*(Halaman dikosongkan)*

# BAB IV
# STUDI DAN ANALISIS

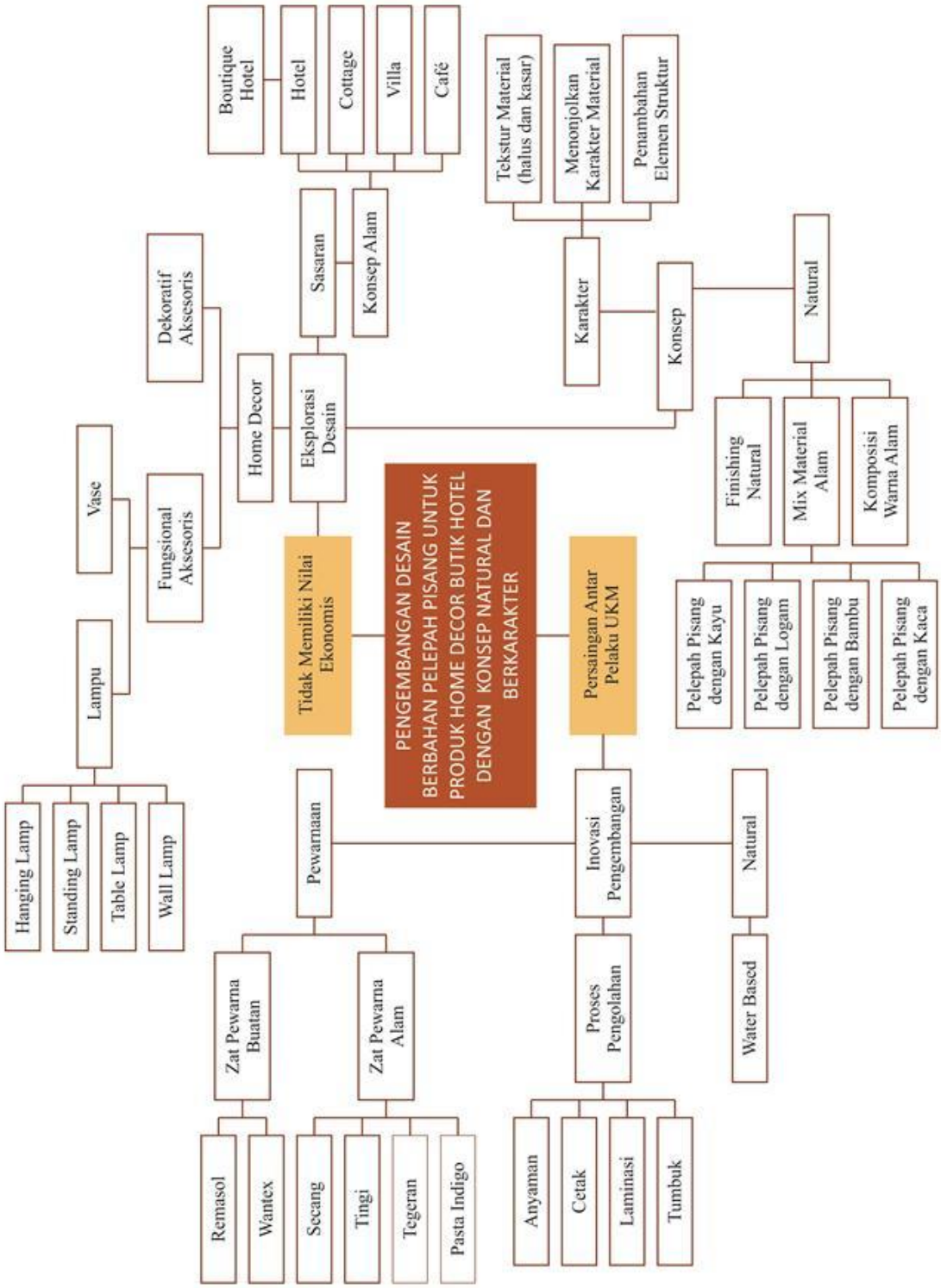
## 4.1 MSCA

Berikut ini merupakan analisis terhadap produk kompetitor dari beberapa perusahaan *home decor* khususnya produk yang terbuat dari *material* pelepah pisang:

Tabel 4. 1 MSCA produk
(Sumber: Penulis, 2020)

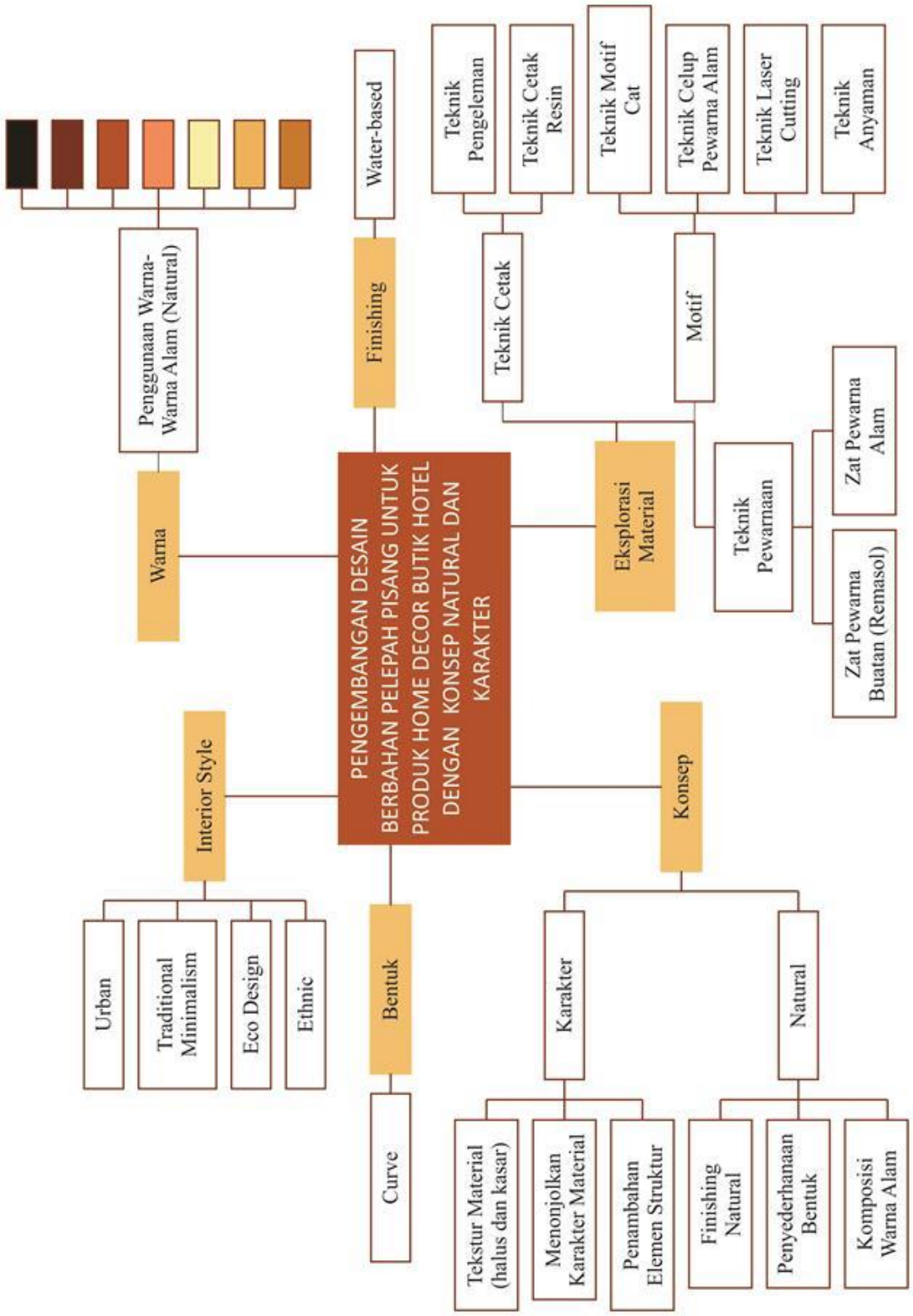
| | **VIBE** | **OORJAA** | **Palem Craft** | **EARTHY HUES** |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| **Segmentasi** | Tingkat menengah ke atas. | Tingkat menengah ke atas. | Tingkat menengah ke atas. | Tingkat menengah. |
| **Target** | Konsumen muda untuk rumah indoor maupun outdoor. | Kantor dan keluarga dengan interior rumah dengan konsep kontemporer. | Keluarga dengan Interior rumah konsep *natural*. | Konsumen dengan gaya hidup "*go-green*". |
| **Positioning** | Produk dengan *material* lokal, berkelanjutan, dan tahan lama. | Produk dengan desain unik, menarik, dan terbatas. | Produk dengan *material* alami yang ramah lingkungan dan legal. | Produk dengan *material* pelepah pisang dan kain. |
| **Life*style* konsumen** | Memilih gaya yang menggabungkan antara unsur tradisional dan modernitas. | Memilih gaya kontemporer, eksklusif, dan *limited edition*. | Memilih gaya *natural* yang mengaplikasikan bentuk-bentuk alam ke dalam desainnya. | Memilih gaya *eco-design* yang ramah lingkungan. |
| **Harga** | - | Rp 591.000- Rp 9.000.000 | | Rp 397.000 - Rp 457.000 |

## 4.2 *Brainstorming* Masalah dan Kebutuhan



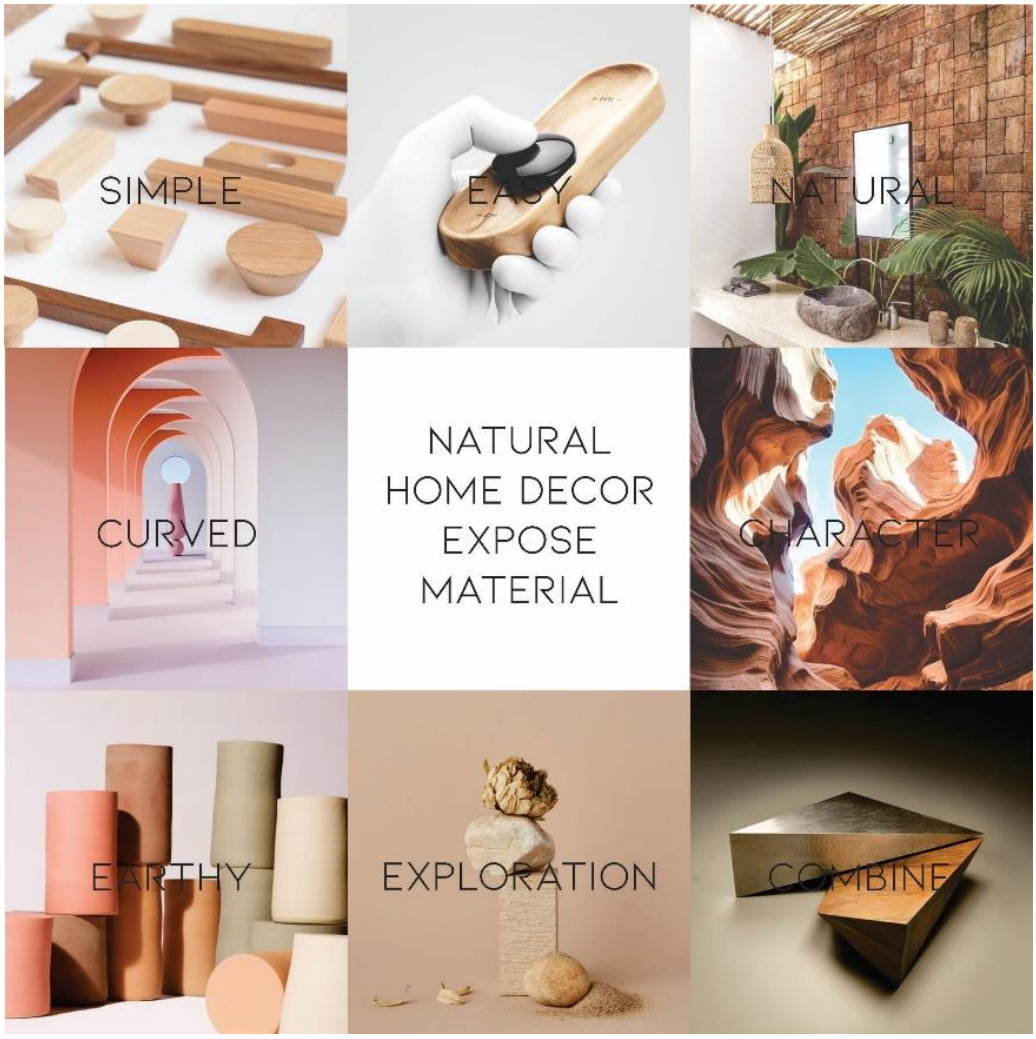

Gambar 4. 1 *Brainstorming* Masalah dan Kebutuhan
(Sumber: Penulis, 2020)

## 4.3 *Brainstorming* Konsep




Gambar 4. 2 *Brainstorming* Masalah dan Kebutuhan
(Sumber : Penulis, 2020)

## 4.4 *Square Board Idea*




Gambar 4. 3 *Square Idea Board*
(Sumber: Penulis, 2020)

Keterangan :

*a. Simple*

Produk ditujukan dengan bentukan produk yang seminimal mungkin dan tidak *complex*. Tidak banyak ornamen yang menempel pada produk sehingga terlihat sederhana.

*b. Easy*

Mekanisme produk yang memungkinkan pengguna langsung mengetahui cara operasional produk sehingga mudah digunakan.

c. *Natural*

*Treatment finishing natural* pada *material* pelepah pisang sehingga cocok diaplikasikan pada butik hotel dengan interior *style natural* kontemporer.

*d. Curved*

Bentukan melengkung seperti oval, lingkaran diaplikasikan pada produk dengan tambahan garis-garis yang *clean* dan tidak bersudut.

*e. Character*

Memperlihatkan karakter tekstur *material* yang digunakan.

*f. Earthy tone*

Menggunakan warna-warna bumi pada bagian struktur produk.

*g. Exploration*

Eksperimen *material* sehingga memberikan kebaharuan dan perbedaan dari produk-produk sebelumnya

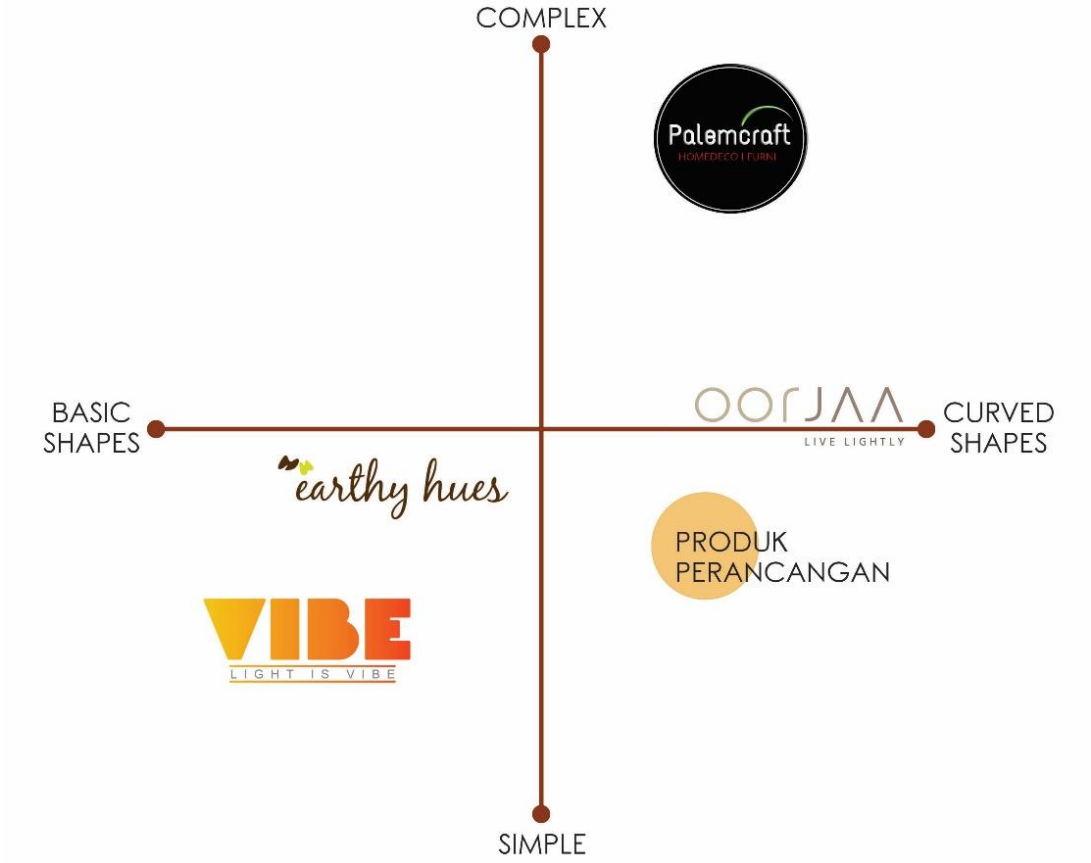
*h. Combine*

Penggabungan 2 atau lebih *material* pada produknya, yaitu *material* alami dan logam sebagai *material* pendukung strukturnya.

## *4.5 Positioning*

*Positioning* digunakan untuk menentukan posisi produk diantara produk-produk kompetitornya. Sebelum melakukan *positioning* produk, terlebih dahulu dilakukan *benchmarking* untuk mengetahui harga maupun desain produk kompetitor. *Positioning* dilakukan dengan membandingkan 4 *brand home décor* yang menggunakan pelepah pisang sebagai *material* utamanya, yaitu Vibe, Earthy Hues, Palem Craft, dan Oorjaa. *Positioning* terbagi menjadi dua, yaitu :

4.5.1 *Positioning* produk




Gambar 4. 4 Analisis *Positioning* Produk
(Sumber: Penulis, 2020)

Kesimpulan :

Produk perancangan berada di antara quadran kanan bawah, menunjukkan bahwa produk berada diantara *curved shape*s dan *simple*. Tergolong *curved shape* karena produk menggunakan penggabungan bentuk melengkung dengan garis lurus. Sedangkan kesan *simple* pada produk ditujukan dengan bentukan produk yang seminimal mungkin dan tidak *complex* sehingga pengguna langsung mengetahui kegunaan produk tersebut.

4.5.2 *Positioning* harga

Gabamr 4. 5 *Positioning* Harga
(Sumber: Penulis, 2020)

Kesimpulan :

Garis *positioning* harga di atas menunjukkan semakin ke kanan harga produk semakin tinggi. Earthy Hues berada di bagian kanan dengan harga yang lebih rendah dari *brand* lainnya. Sedangkan Oorjaa berada di bagian paling kanan dengan harga yang relatif mahal karena merupakan *brand* internasional yang terkenal dengan *material* alaminya. Untuk produk perancangan yang akan dibuat berada diantara Earthy Hues dan Candelabra karena produk ditujukkan untuk kalangan menengah hingga menengah ke atas.

## 4.6 Analisis Eksperimen *Material*

Analisis stuktur dan bahan menggunakan eksperimen pada *material* pelepah pisang. Eksperimen *material* dibagi menjadi beberapa eksperimen yaitu eksperimen struktur, eksperimen pewarnaan, eksperimen motif, dan eksperimen *finishing*. Pada eksperimen ini didapatkan data sementara mengenai kekurangan, kelebihan, karakteristik *material*, solusi yang diperlukan, dan lain-lain. Berikut uraian proses eksperimen tersebut:

### 4.6.1 Eksperimen struktur

Pada eksperimen ini, menggunakan teknik pengeleman, teknik cetak resin, kawat, dan tricot. Struktur *material* menggunakan media pendukung yang dapat menambah kekuatan sehingga tidak mudah robek dan rusak.

a. Teknik pengeleman

Teknik pengeleman menggunakan lem putih (lem *fox*) sebagai media pengikat antar lembaran pelepah pisang. Pelepah pisang dilem dengan ketebalan 1 lembaran, 2 lembaran, 4 lembaran, 6 lembaran, dan 8 lembaran. Berikut merupakan proses eksperimen teknik pengeleman.

Tabel 4. 2 Proses Eksperimen Teknik Pengeleman
(Sumber: Penulis, 2020)

| Langkah 1 | Langkah 2 |
|---|---|
| | |
| Potong pelepah pisang lembaran dengan ukuran 90x120 mm. | Usapkan lem *fox* putih pada pelepah pisang hingga rata. |
| Langkah 3 | Langkah 4 |
| | |
| Bagian pelepah pisang yang telah dilem tadi ditempelkan dengan lembaran pelepah pisang lain. | Tunggu hingga kering dengan cara ditekan menggunakan akrilik. |

Tabel 4. 3 Hasil Eksperimen Teknik Pengeleman
(Sumber: Penulis, 2020)

| Ketebalan | Gambar |
|---|---|
| 1 lembaran | |

| | |
|---|---|
| 2 lembaran | |
| 4 lembaran | |
| 6 lembaran | |
| 8 lembaran | |

Analisis :

Pelepah pisang 1 dan 2 lembaran memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi dan mudah untuk dibentuk. Namun pelepah pisang yang tipis memiliki resiko robek dan rusak yang lebih tinggi, sehingga memerlukan media pendukung seperti duplek untuk melapisi pelepah pisang tersebut. Untuk pelepah pisang dengan 8 lembaran memiliki ketebalan yang kuat dan tidak mudah rusak/robek tapi karena hal itu pelepah pisang susah untuk melengkung (tingkat fleksibilitas rendah). Pelepah pisang dengan 8 lembaran cocok untuk desain yang tidak memakai bentuk-bentuk melengkung dan tidak memerlukan media pendukung.

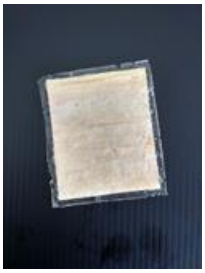
Ketebalan yang sesuai adalah pelepah pisang dengan 4 dan 6 lembaran karena masih dapat melengkung dengan baik dan tidak mudah rusak. Semakin banyak

lembaran pelepah pisang yang dilem maka tingkat fleksibilitasnya semakin rendah sehingga semakin susah untuk melengkung.

b. Teknik cetak resin

Pada teknik cetak resin menggunakan *Polyster Yucalac type* BQTN 157 dengan katalis jenis MEKPO. Berikut proses eksperimen teknik cetak resin.

Tabel 4. 4 Proses Eksperimen Teknik Cetak Resin
(Sumber: Penulis, 2020)

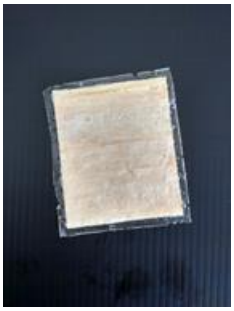
| Langkah 1 | Langkah 2 |
|---|---|
| | |
| Sediakan resin dan katalis. Campuran resin dan katalis secukupnya. | Akrilik yang menjadi alas di beri *vase*lin (anti lengket) |
| Langkah 3 | Langkah 4 |
| |  |
| Tuangkan resin di atas pelepah pisang. | Setelah kering, pisahkan pelepah pisang dari alasnya. |

Analisis :

Pelepah pisang yang diberi resin menyebabkan pelepah pisang menjadi kaku dan tidak bisa melengkung. Namun pelepah pisang menjadi tahan terhadap air dan ketahanannya lebih lama.

Selain menggunakan lem dan resin, juga menggunakan kawat dan kain tricot sebagai media penguat *material*. Berikut perbandingan eksperimen kekuatan *material* :

Tabel 4. 5 Perbandingan Struktur
(Sumber: Penulis, 2020)

| No | *Material* pendukung | Gambar | Deskripsi |
|---|---|---|---|
| 1 | Teknik pengeleman | | Kelebihan :<br>• Kuat, tidak mudah rusak, masih dapat melengkung<br>Kekurangan :<br>• Memerlukan pelepah pisang dalam jumlah besar dan semakin tebal maka tingkat fleksibilitas berkurang<br>Kesimpulan :<br>• Pelepah pisang yang sesuai adalah ketebalan 4-6 lembaran. Karena tingkat fleksibilitas masih dapat melengkung dengan baik dan tidak mudah rusak |
| 2 | Teknik cetak resin |  | Kelebihan :<br>• Kuat, dan tahan terhadap air<br>Kekurangan :<br>• Tidak memiliki tingkat fleksibilitas<br>Kesimpulan :<br>• Cocok diaplikasikan pada desain yang tidak melengkung dan berhubungan dengan air |
| 3 | Kawat | | Kelebihan :<br>• Mudah dibentuk dan tidak mudah rusak<br>Kekurangan :<br>• Pengerjaan lebih sulit<br>Kesimpulan :<br>• Cocok diaplikasikan pada desain yang melengkung karena mudah dibentuk. |
| 4 | Kain Tricot | | Kelebihan :<br>• Memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi<br>Kekurangan :<br>• Jika arah lengkungan tidak sesuai dengan arah serat pelepah pisang dapat patah dan lebih mudah rusak karena proses penempelan menggunakan setrika (panas)<br>Kesimpulan :<br>• Kurang sesuai jika diaplikasikan pada desain karena pelepah pisang yang rapuh dan mudah rusak. |

| No | *Material* pendukung | Gambar | Deskripsi |
|---|---|---|---|
| 5 | Duplek | | Kelebihan :<br>• Memiliki tingkat fleksibilitas dan lebih kuat<br>Kekurangan :<br>• Tingkat fleksibilitas berkurang jika dilengkung tidak sesuai dengan arah serat dan bagian samping duplek kurang tertutupi.<br>Kesimpulan :<br>• Cocok untuk diaplikasikan pada desain dengan kelengkungan rendah dan bentuk geometris |

Kesimpulan :

Berdasarkan analisis eksperimen struktur *material* pelepah pisang didapatkan hasil bahwa pada teknik pengeleman ketebalan lembaran yang sesuai untuk digunakan adalah 4 dan 6 lembaran. Struktur menggunakan kain tricot dan cetak resin tidak cocok diaplikasikan pada desain karena pelepah pisang menjadi kaku, patah, serta mudah rusak. Sedangkan kawat dan duplek masih dapat digunakan karena masih memiliki tingkat fleksibilitas dan dapat dibentuk sesuai dengan implementasi desain.

### 4.6.2 Eksperimen teknik pewarnaan

Pewarnaan pada pelepah pisang bertujuan untuk memberikan warna dan menambah estetika pada pelepah pisang. Bahan pewarna yang digunakan terbagi menjadi 2 jenis, yaitu zat pewarna buatan dan zat pewarna alam. Zat pewarna buatan yang digunakan pada eksperimen ini adalah *remasol* sedangkan zat pewarna alam yang digunakan berasal dari bahan-bahan alam seperti secang, tingi, jelawe, dan pasta indigo.

a. Eksperimen dengan zat pewarna buatan (*remasol*)

Gambar 4. 6 *Orange* 3R, *Red* RB, *Black* B, dan Soda *ash*/Soda kue
(Sumber: Penulis, 2020)

Pada eksperimen teknik pewarnaan zat pewarna buatan menggunakan *remasol* dengan warna *Orange* 3R, *Black* B, dan *Red* RB. Zat pewarna *Remasol* dicampur dengan soda *ash*/soda kue.

Tabel 4. 6 Proses Eksperimen dengan Pewarna *Remasol*
(Sumber: Penulis, 2020)

| Langkah 1 | Langkah 2 |
|---|---|
| | |
| Bubuk *remasol* ditimbang dengan takaran 20 gr untuk 500 ml air bersih. | Larutkan bubuk *remasol* yang telah ditimbang dengan air. Aduk hingga rata. |
| Langkah 3 | Langkah 4 |
| | |
| Tambahkan 12,5 gr soda kue ke dalam larutan *remasol*. Aduk hingga rata. | Celupkan pelepah pisang yang telah dibersihkan ke dalam larutan *remasol*. |
| Langkah 5 | Langkah 6 |
| | |
| Tiriskan, lalu keringkan dengan cara diangin-anginkan saja. Setelah itu, dibentangkan. | Setelah kering, cuci dengan air bersih. Lalu keringkan kembali. |

Tabel 4. 7 Hasil Eksperimen dengan Pewarna *Remasol*
(Sumber: Penulis, 2020)

| Jenis *Remasol* | Bagian depan | Bagian depan |
|---|---|---|
| *Orange* 3R | | |
| *Black* B | | |
| *Red* RB | | |

Analisis :

Dengan menggunakan pewarna *remasol*, warna cepat meresap ke dalam pelepah pisang. Proses pencelupan tidak memakan waktu lama hingga warnanya merata. Warna yang dihasilkan lebih cerah (pekat) dan lebih terlihat. Tapi warna yang dihasilkan pada bagian depan dan bagian belekang berbeda. Warna pada bagian belakang lebih cerah dan pekat daripada bagian depan.

b. Eksperimen dengan zat pewarna alam

Gambar 4. 7 Secang, Indigo Pasta, Tawas, dan Tunjung
(Sumber: Penulis, 2020)

Eksperimen teknik pewarnaan dengan zat pewarna alam menggunakan bahan alam seperti secang, tingi, jelawe, dan pasta indigo. Sebelum digunakan bahan alam

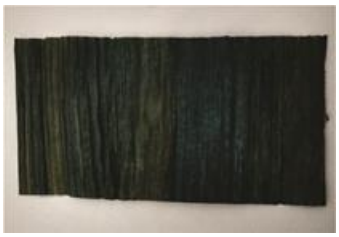
harus diekstrasi terlebih dahulu. Untuk mengunci bahan alam pada pelepah pisang digunakan tunjung dan tawas sebagai fiksator. Tunjung menghasilkan warna yang lebih tua sedangkan tawas menghasilkan warna-warna muda.

Tabel 4. 8 Proses Eksperimen dengan Zat Pewarna Alam
(Sumber: Penulis, 2020)

| Langkah 1 | Langkah 2 |
|---|---|
| | |
| Bahan yang telah dipotong ditimbang dengan takaran 200 gr untuk 2 L air. | Masukkan bahan ke air. Rebus hingga mendidih. |
| Langkah 3 | Langkah 4 |
| | |
| Setelah mendidih, kecilkan api. Rebus hingga menjadi 2/3 bagian. | Diamkan minimal satu malam. |
| Langkah 5 | Langkah 6 |
| | |
| Saring larutan untuk memisahkan sisa bahan. Pakai sesuai kebutuhan. | Masukkan pelepah pisang yang telah bersih ke dalam larutan pewarna. Rendam selama kurang lebih 30 menit |
| Langkah 7 | Langkah 8 |

| | |
|---|---|
| | |
| Siapkan 14 gr tunjung dan 2 L air sebagai larutan fiksator. Campurkan, tunggu hingga larut. | Siapkan 10 gr tawas dan 2 L air sebagai larutan fiksator. Campurkan kedua bahan, aduk hingga rata. |
| Langkah 9 | Langkah 10 |
| | |
| Celupkan pelepah pisang yang telah diwarna ke dalam larutan tunjung untuk menghasilkan warna gelap. | Celupkan pelepah pisang yang telah diwarna ke dalam larutan tawas untuk menghasilkan warna muda/terang. Kemudian keringkan. |

Tabel 4. 9 Hasil Eksperimen dengan Pewarna Alam
(Sumber: Penulis, 2020)

| Jenis Pewarna Alam | Tunjung | Tawas |
|---|---|---|
| Secang | | |
| Pasta Indigo |  | |

| | | |
|---|---|---|
| Tingi | | |
| Jalawe | | |

Analisis :

Masing-masing zat pewarna alam menghasilkan warna yang berbeda tergantung dengan fiksatornya. Warna yang dihasilkan fiksator tunjung lebih gelap daripada fiksator tawas. Warna pada bagain depan dan bagian belakang tidak berbeda.

Kesimpulan :

Jika menggunakan zat pewarna alam warna yang dihasilkan tidak secerah menggunakan *remasol*. Proses pewarnaan pada pelepah pisang baik dengan menggunakan zat pewarna buatan (*remasol*) ataupun zat pewarna alam menghasilkan berbagai macam warna dan karakter warna yang berbeda-beda. Nantinya dapat dijadikan sebagai acuan pemilihan warna dalam menentukan serial produk.

### 4.6.3 Eksperimen motif

Motif dihasilkan menggunakan beberapa cara, yaitu dengan teknik celup pewarna alam dan teknik *laser cutting*.

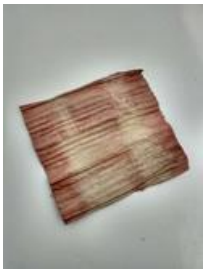
a. Eksperimen teknik celup pewarna alam

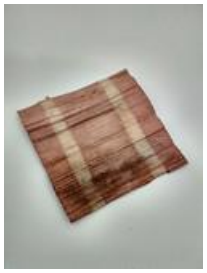
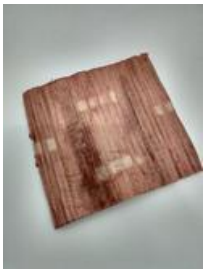
Eksperimen teknik celup pewarna alam menggunakan pewarna alam untuk memberikan warna dan motif pada pelepah pisang. Pewarna alam yang digunakan yaitu secang dengan fiksator tawas dan tunjung. Berikut merupakan proses teknik celup pewarna alam :

Tabel 4. 10 Proses Eksperimen Teknik Celup Pewarna Alam
(Sumber: Penulis, 2020)

| Langkah 1 | Langkah 2 |
|---|---|
| | |
| Basahkan pelepah pisang lembaran yang telah dibersihkan | Pola pelepah pisang sesuai dengan pola ikat celup yang diinginkan. |
| Langkah 3 | Langkah 4 |
| | |
| Celupkan pelepah pisang yang telah dipola ke dalam pewarna alam. | Angkat lalu celupkan dalam larutan tawas untuk menghasilkan warna muda/terang. |
| Langkah 5 | |
| | |
| Keingkan dengan cara diangi-anginkan. Setelah setengah kering, buka pola. Lalu jemur hingga kering. | |

Tabel 4. 11 Hasil Eksperimen Teknik Celup Pewarna Alam
(Sumber: Penulis, 2020)

| Pola Ikat | Hasil | Pola Ikat | Hasil |
|---|---|---|---|
| |  | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | | |
| |  | |  |

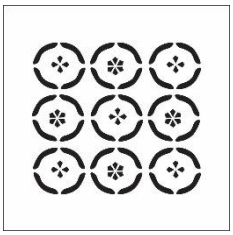
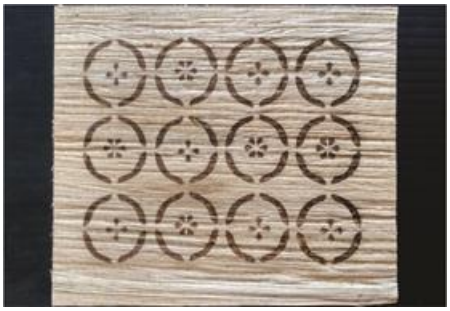
Analisis :

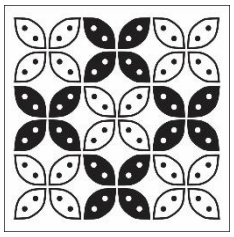
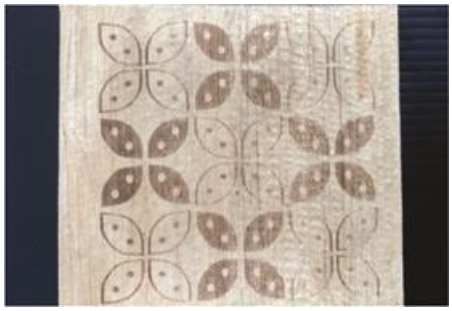
Pola motif yang dihasilkan jika menggunakan teknik celup pewarna alam tidak terlalu terlihat. Hal ini disebabkan karena warna kurang meresap pada pelepah pisang. Semakin lama proses perendaman pelepah pisang pada pewarna alam maka pola warna semakin meresap dan terlihat.

b. Eksperimen teknik *laser cutting*

Eksperimen teknik *laser cutting* menggunakan pelepah pisang lalu diaplikasikan *laser cutting* pada permukaannya. Pelepah pisang dilem dengan ketebalan 4 lembaran. Di bawah ini merupakan hasil eksperimen motif menggunakan *laser cutting*.

Tabel 4. 12 Hasil Eksperimen Motif dengan Teknik *Laser Cutting*
(Sumber: Penulis, 2020)

| Motif | Hasil |
|---|---|
|  |  |

| | |
|---|---|
|  |  |

Analisis :

*Laser cutting* dilakukan di atas pelepah pisang dengan 6 lapisan. Pola motif yang dihasilkan menggunakan *laser cutting* terlihat jelas dan belum ada sebelumnya. Namun biaya yang digunakan dalam proses *laser cutting* lumayan mahal sehinga cocok untuk segmentasi pasar menengah ke atas.

Kesimpulan :

Motif yang dihasilkan masih dapat dikembangkan lagi variasinya. Untuk pilihan warna bisa menggunakan warna yang lebih mendukung konsep *natural*. Motif dengan menggunakan teknik *laser cutting* dapat diaplikasikan pada pelepah pisang dengan 2 hingga 6 lembaran. Motif yang dihasilkan terlihat jelas.

### 4.6.4 Eksperimen *finishing*

*Finishing* yang digunakan yaitu *finishing* dengan tung *oil*, *water based*, *beeswax*, dan *clear glossy*. Berikut merupakan perbandingan *finishing* pada pelepah pisang:

Tabel 4. 13 Perbandingan *Finishing*
(Sumber: Penulis, 2020)

| No | *Material* pendukung | Gambar | Deskripsi |
|---|---|---|---|
| 1 | *Beeswax* | | • Pengaplikasian *beeswax* sulit karena tekstur *beeswax* yang keras sehingga pelepah pisang mudah rusak. Setelah diaplikasikan terdapat bintik-bintik pada pelepah pisang.<br>• *Close pore*<br>• Tahan air |

| No | *Material* pendukung | Gambar | Deskripsi |
|---|---|---|---|
| 2 | Tung *Oil* | | • Pelepah pisang yang diaplikasikan tung oil lama kelamaan menjadi kekuningan. Tekstur yang diaplikasikan menjadi *doff*.<br>• *Open close*<br>• Tidak tahan air |
| 3 | *Water Based* | | • Pengapilasian *water based* tidak merubah penampilan pada pelepah pisang.<br>• *Close pore*<br>• Tahan air |
| 4 | *Clear Glossy* | | • Pengaplikasian *finishing clear glossy* menyebabkan permukaan yang *glossy* pada pelepah pisang.<br>• *Close pore*<br>• Tahan air |
| 5 | Resin | | • Cocok untuk diaplikasikan pada desain dengan kelengkungan rendah dan bentuk geometris. Permukaan menjadi *glossy*.<br>• *Close pore*<br>• Tahan air |

Kesimpulan :

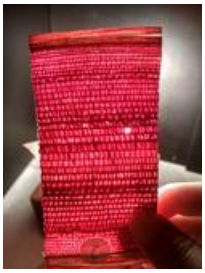
*Finishing* yang cocok diaplikasikan pada produk perancangan adalah *finishing* jenis *close pore*. Hal ini karena *finishing close pore* mampu menghambat proses penyerapan kelembaban melalui pori-pori *material* pelepah pisang. Dari lima jenis *finishing* yang dicoba, *water based* dan *clear glossy* adalah *finishing* yang cocok diaplikasikan pada produk. Sedangkan *finishing* resin walaupun *close pore* namun kurang cocok diaplikasikan karena *material* pelepah pisang menjadi

kaku dan sulit dibentuk.

### 4.6.5 Eksperimen cahaya

Pada eksperimen ini menggunakan eksperimen terhadap cahaya yang dihasilkan dari *material* yang diberi sinar. Lampu yang digunakan adalah lampu LED 5 Watt, 484 lm, *warm white* dari *brand* Krisbow. Berikut merupakan hasil eksperimen cahaya:

Tabel 4. 14 Hasil Eksperimen Cahaya
(Sumber: Penulis, 2020)

| Keterangan | Tidak diberi cahaya | Diberi cahaya |
|---|---|---|
| Pelepah pisang yang diberi pewarna alam (pasta indigo) | | |
| Pelepah pisang yang diberi pewarna buatan (*remasol* red RB) | |  |
| Pelepah pisang yang diberi struktur kawat pada bagian dalamnya | | |
| Pelepah pisang 2 lembaran | | |

| | | |
|---|---|---|
| Pelepah pisang 4 lembaran | | |
| Pelepah pisang 6 lembaran | | |
| Pelepah pisang 4 lembaran yang diaplikasikan *grafir* pada permukaannya | | |

Kesimpulan :

Dari hasil eksperimen di atas pelepah pisang dengan 1 hingga 2 lembaran masih dapat mengeluarkan cahaya. Pelepah pisang dengan 4 lembaran mengeluarkan sedikit cahaya, sedangkan pelepah pisang 6 lembaran tidak mengeluarkan cahaya. Motif *grafir* pada pelepah pisang kurang muncul karena menggunakan pelepah pisang 4 lembaran lalu *grafir* akan diganti dengan *laser cutting*.

## 4.7 Studi Bentuk

Studi bentuk dilakukan dengan menggunakan *image board*. *Image board* disusun dari beberapa gambar berdasarkan persamaan karakter bentuk, *style*, tema, dan warna. Metode *image board* ini bertujuan sebagai panduan atau inspirasi desain pada produk perancangan.

a. *Image board* bentuk dan warna

*Image board* bentuk dan warna merupakan gabungan beberapa gambar yang sesuai dengan konsep. Dari gabungan beberapa gambar tersebut dihasilkan warna-warna yang sesuai dengan *image board*. Berikut gambaran dari *image board* bentuk dan warna:

Gambar 4. 8 *Image Board Inspire*
(Sumber: Penulis, 2020)

Kesimpulan :

Dari *image board* yang dilampirkan di atas menunjukkan persamaan karakter desain *home decor* yang menggunakan bentuk *curved* seperti lingkaran atau *oval* yang dikombinasikan dengan garis-garis lurus (*clean lines*). Menggunakan gabungan dua atau lebih *material*. Pemilihan warna dilakukan dengan memperhatikan warna asli dari *material* pelepah pisang sehingga menciptakan warna sesuai dengan *image board* di atas.

b. *Image board interior style*

*Image board interior style* merupakan gabungan dari gambar-gambar yang memiliki *style* interior yang sama. Berikut merupakan *image board interior style* yang diterapkan pada butik hotel.

Gambar 4. 9 *Image Board Interior Style*
(Sumber: Penulis, 2020)

Kesimpulan :

*Interior style* yang diterapkan pada butik hotel berdasarkan gambar di atas adalah *style* komtemporer *natural* dengan warna-warna *earthy* seperti cokelat muda, cokelat tua, kemerahan, maupun hijau. Kesan *natural* terdapat pada ruangan-ruangan yang menggunakan *material* alami sebagai aksesoris maupun pengisi ruangannya. Produk *material* alam yang digunakan lebih menonjolkan teksturnya.

## 4.8 Studi *Material* Pendukung

Studi *material* pendukung dilakukan untuk mengetahui *material* yang cocok diaplikasikan pada produk perancangan. *Material* pendukung yang dimaksud yaitu *material* pada bagain badan lampu dan vas bunga. Studi *material* pendukung dilakukan dengan mengamati beberapa *website* perusahaan yang bergerak di bidang *home décor*, antara lain IKEA, WILKO, dan AMARA.

Gambar 4. 10 Produk *Home Décor* IKEA
(Sumber: https://www.ikea.co.id/en)

Gambar 4. 11 Produk *Home Décor* AMARA
(Sumber: https://www.amara.com/)

Tabel 4. 15 Perbandingan *Home Décor* IKEA, WILKO, dan AMARA
(Sumber: Penulis, 2020)

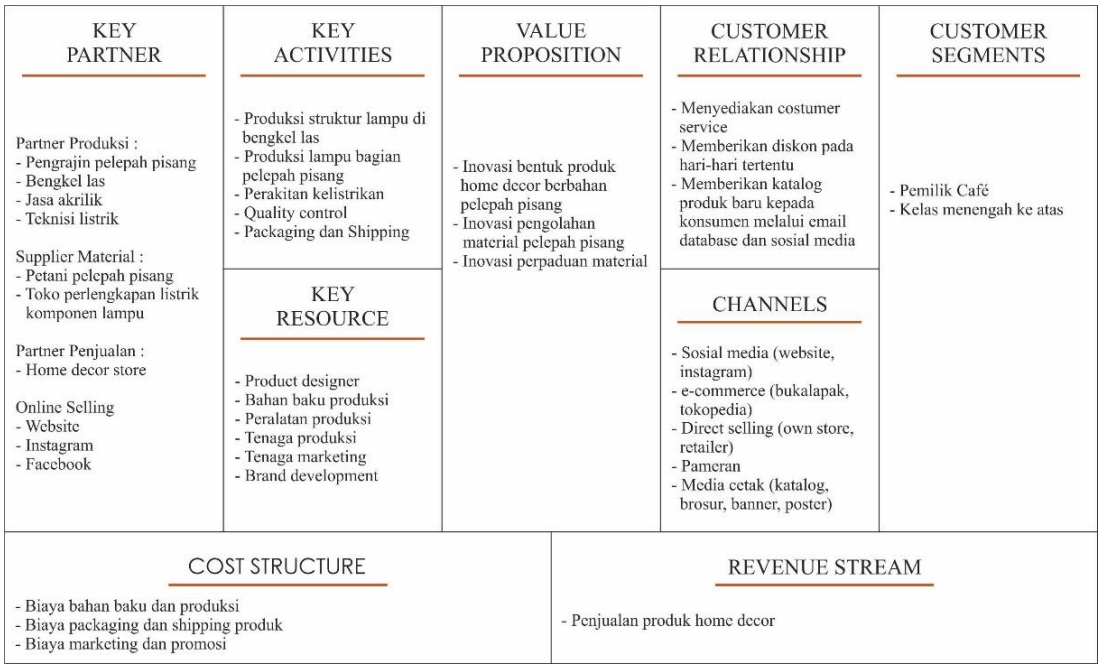
| *Home Decor* | IKEA | WILKO | AMARA |
|---|---|---|---|
| *Hanging Lamp* | <br>MISTERHULT<br>*By*. Emma Olbers<br><br>Dimensi: H40 x Ø45 cm<br>*Material*: bambu, *steel* | <br>*Cooper Ceiling Fitting*<br><br>Dimensi: H80 x Ø38 cm<br>*Material*: *metal* | <br>Jardin *Tropical Drum*<br>*By*: Mindthegap<br><br>Dimensi: H30 x Ø55 cm<br>*Material*: *metallic gold lining, linen* |
| *Table Lamp* | <br>INGARED<br><br>Dimensi: H30x Ø13 cm<br>*Material*: *steel, galvanized, acrylic coating* | <br>Archie *Table Lamp*<br><br>Dimensi: H50 x Ø34 cm<br>*Material*: *metal, polycotton* | <br>Asteria *Table Lamp*<br>*By*. Umage<br><br>Dimensi: H41.5 x Ø31 cm<br>*Material*: *aluminium, steel, acrylic* |
| *Standing Lamp* | <br>SIMRISHAMN<br>*By*: I Bermudez/H Dalrot/A Probyn<br><br>Dimensi: H158 x Ø30 | <br>Calvin *Copper*<br><br>Dimensi: H160 x Ø35 | <br>Luceo<br>*By*: AYTM<br><br>Dimensi: H140 x Ø12 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | cm<br>*Material*: *steel, chrome-plated* | cm<br>*Material*: *metal copper base* | cm<br>*Material*: *glass, steel* |
| *Wall Lamp* | <br>ARSTID<br>*By*. IKEA<br><br>Dimensi: H38 x Ø16 cm<br>*Material*: *steel, brush finish nickel-plated* | - | <br>Grant Wall Light<br>*By*. Amara<br><br>Dimensi: H16.4 x Ø14.5 cm<br>*Material*: *brass plated metal* |
| *Vase* | <br>*KAFFEBÖNA*<br><br>Dimensi: H60 x Ø30 cm<br>*Material*: bambu, *steel* | <br>Wilko *Glass Rose Gold Ombre Vase*<br><br>Dimensi: H25 x Ø12.5 cm<br>*Material*: *glass* | <br>*Metal Halo Vase*<br>*By*. Bloomingville<br><br>Dimensi: H31 x W12 x Ø7 cm<br>*Material*: *metal* |

Kesimpulan :

Dapat dilihat dari tabel di atas bahwa persamaan *material* pendukung desain *home décor* yang sering dijumpai menggunakan *material metal* dan *steel*. Selain itu juga ada yang menggunakan tembaga. Untuk *metal* dan *steel* rata-rata menggunakan lapisan (*coating*) *silver*, hitam, *gold*, dan *rose gold*. Sedangkan pada *vase* rata-rata menggunakan *material* kaca, namun dapat dijumpai juga *material* bambu dan *metal*. Hal yang penulis terapkan pada desain perancangan ini adalah penggunaan *material metal* sebagai *material* pendukungnya.

## *4.9 Bussiness Model Canvas*




Gambar 4. 12 *Business Model Canvas*
(Sumber: Penulis, 2020)

*(Halaman dikosongkan)*

# BAB V
# IMPLEMENTASI DESAIN DAN PEMBAHASAN

## 5.1 Implementasi Konsep Desain

Konsep desain merupakan dasar dari perancangan suatu produk. Konsep desain didapat melalui *brainstorming* permasalahan dan konsep serta studi dan analisis yang telah dilakukan sebelumnya.

### 5.1.1 Penjelasan Konsep Desain

Berdasarkan studi dan analisis yang telah dilakukan menghasilkan kriteria desain yang digunakan sebagai acuan dalam mendasain produk perancangan. Konsep desain yang digunakan yaitu *Natural* dan *Character*. Penjelasan dari konsep desain tersebut sebagai berikut :

a. *Natural*

Output yang dituju pada konsep *natural* yaitu pada produk yang dihasilkan menggunakan *tone* warna yang berasal dari alam (komposisi warna-warna alam). Bentuk produk yang dihasilkan berupa bentukan melengkung yang terinspirasi dari bentuk-bentuk alam. Sedangkan *treatment finishing* yang digunakan memperlihatkan karakteristik pada *material* yang dipakai.

*b.* *Character*

Output yang dituju pada konsep berkarakter adalah desain produk yang dihasilkan memiliki karakteristik yang cocok diaplikasikan pada target pasar yang dituju yaitu butik hotel. *Material* yang digunakan tidak menghilangkan tekstur dan karakternya. Selain itu digunakan struktur tambahan sebagai elemen penguat pada produk.

### *5.1.2 Objective Tree*

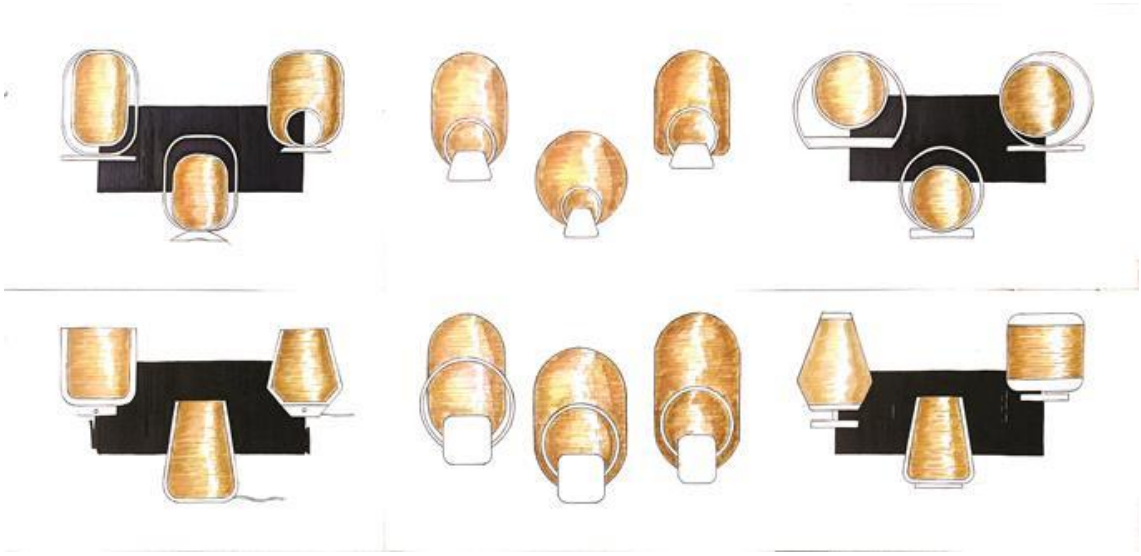
Berikut merupakan *objective tree* dari konsep desain yang dipilih.

Gambar 5. 1 Objective Tree
(Sumber: Penulis, 2020)

## 5.2 Eksplorasi Sketsa Ide

Berikut sketsa-sketsa *thumbnail* yang digunakan untuk menganalisis bentuk pada produk:

a. *Table lamp*



Gambar 5. 2 Eksplorasi Sketsa Ide *Table Lamp*
(Sumber: Penulis, 2020)

*b. Hanging lamp*

Gambar 5. 3 Eksplorasi Sketsa Ide *Hanging Lamp*
(Sumber: Penulis, 2020)

*c. Standing lamp*

Gambar 5. 4 Eksplorasi Sketsa Ide *Standing Lamp*
(Sumber: Penulis, 2020)

d. *Wall lamp*

Gambar 5. 5 Eksplorasi Sketsa Ide *Wall Lamp*
(Sumber: Penulis, 2020)

e. *Vase*

Gambar 5. 6 Eksplorasi Sketsa Ide *Vase*
(Sumber: Penulis, 2020)

## 5.3 Alternatif Desain

Berikut adalah sketsa alternatif dari produk *home decor* hotel butik yang menggunakan bahan pelepah pisang.

a. Alternatif desain 1

Gambar 5. 7 Alternatif Desain 1 *Lobby*
(Sumber: Penulis, 2020)

Gambar 5. 8 Alternatif Desain 1 *Room*
(Sumber: Penulis, 2020)

Gambar 5. 9 Alternatif Desain 1 Restauran
(Sumber: Penulis, 2020)

Pada alternatif desain 1 menggunakan *material* pelepah pisang sebagai *material* utama dan *material* kayu sonokeling sebagai *material* pendukung strukturnya. Bentuk yang diaplikasikan pada alternatif desain 1 adalah bentuk *curve* bulat dan oval. Pada *vase* terdapat bagian yang terbuat dari *material* akrilik dan bisa dilepas pasang.

b. Alternatif desain 2

Gambar 5. 10 Alternatif Desain 2 *Lobby*
(Sumber: Penulis, 2020)

Gambar 5. 11 Alternatif Desain 2 *Room*
(Sumber: Penulis, 2020)

Gambar 5. 12 Alternatif Desain 2 Restauran
(Sumber: Penulis, 2020)

Pada alternatif desain 2 menggunakan bentuk *curve* dikombinasikan dengan garis-garis lurus (*clean lines*). Bentuk terinspirasi dari fase yang terjadi pada bulan. Untuk *material* menggunakan *material* pelepah pisang dan *material metal* sebagai *material* pendukungnya, selain itu dalam beberapa desainnya menggunakan *material* kayu sonokeling sebagai aksen pada produk perancangan. *Vase* dapat digunakan

untuk meletakkan bunga kering dan bunga artificial saja, tidak untuk bunga/tanaman yang memerlukan air dalam perawatannya.

c. Alternatif desain 3

Gambar 5. 13 Alternatif Desain 3 *Lobby*
(Sumber: Penulis, 2020)

Gambar 5. 14 Alternatif Desain 3 *Room*
(Sumber: Penulis, 2020)

Gambar 5. 15 Alternatif Desain 3 Restauran
(Sumber: Penulis, 2020)

Pada alternatif desain 3 menggunakan bentuk yang *simple*, tidak *complex*, dan tidak bersudut. Persentasi penggunaan *material* pelepah pisang lebih banyak dibandingkan alternatif desain sebelumnya. Menggunakan kombinasi antara *material* pelepah pisang dan *material metal* untuk strukturnya. Pada produk vas menggunakan *material* akrilik yang bisa dilepas.

## 5.4 Matrik Pemilihan alternatif

Dari alternatif desain di atas, dipilih satu desain akhir dimana setiap desain tersebut memiliki nilai dari *scoring* pada setiap parameter. Rentang penilaian mulai dari angka 1 hingga 5. Berikut deskripsi masing-masing parameter:

1. Bentuk

Kepaduan bentuk dari produk perancangan merupakan impresi pertama yang dirasakan oleh konsumen. Bentuk *curve* dengan *clean lines* merupakan bentuk yang memiliki kesan lembut, santai, dan sedikit feminim pada produk. Selain itu produk ditujukan dengan bentukan produk yang seminimal mungkin (*simple*) dan tidak *complex*.

2. Kombinasi *material*

Kepaduan kombinasi *material* utama (pelepah pisang) dengan *material* pendukung struktur merupakan impresi selanjutnya yang menjadi parameter penilaian. Kombinansi antar*material* yang tepat akan menciptakan suatu harmoni atau kesesuaian pada produknya.

3. Pencahayaan

Parameter pencahayaan terdapat pada *hanging lamp*, *standing lamp*, *wall lamp*, dan *table lamp*. Desain yang berbeda akan menghasilkan pandaran cahaya yang berbeda-beda pula. Pandaran cahaya tersebut akan menambah nilai dari produk perancangan ini.

4. Kemudahan produksi

Indikator kemudahan produksi memiliki poin rendah karena merupakan prioritas paling terakhir.

Di bawah ini adalah matrik penilaian alternatif desain dari masing-masing parameter pada produk perancangan:

a. *Hanging lamp* pada area *lobby*

Tabel 5. 1 Matrik Pemilihan Alternatif Desain *Hanging Lamp* pada Area *Lobby* (Sumber: Penulis, 2020)

| No | Parameter | | | Alt 1 | | Alt 2 | | Alt 3 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Item | W | Deskripsi | Rate | Total | Rate | Total | Rate | Total |
| 1 | Bentuk | 0.4 | Ciri khas produk | 2 | 0.8 | 4 | 1.6 | 3 | 1.2 |
| 2 | Kombinasi *material* | 0.3 | *Material* pendukung | 2 | 0.6 | 3 | 0.9 | 3 | 0.9 |
| 3 | Cahaya | 0.2 | Pandaran Cahaya | 3 | 0.6 | 3 | 0.6 | 4 | 0.8 |
| 4 | Kemudahan produksi | 0.1 | Produsen | 2 | 0.2 | 4 | 0.4 | 3 | 0.3 |
| Total | | 1 | | | 2.2 | | 3.5 | | 3.2 |

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

Keterangan nilai:

- Pada alternatif 1 kepaduan bentuk memiliki nilai yang kurang (2) karena bentuk yang *complex*, untuk kombinasi *material* bernilai kurang (2) karena kepaduan antar *material* yang kurang, selanjutnya cahaya bernilai cukup (3), dan kemudahan produksi bernilai kurang (2) karena bentuknya yang *complex* menyebabkan proses produksi menjadi lama.
- Pada alternatif 2 kepaduan bentuk *curve* dan *clean line* memiliki nilai yang baik (4) karena bentuk yang dihasilkan sudah cukup merepresentasikan konsep produk, kombinasi *material* dan cahaya memiliki nilai yang cukup (3), dan kemudahan produksi memperoleh nilai yang baik (3).
- Pada alternatif 3 kepaduan bentuk memperoleh nilai yang cukup (3), kepaduan kombinasi *material* bernilai cukup (3), untuk parameter cahaya bernilai baik (4) dan nilai untuk kemudahan produksi bernilai cukup (3).

Dengan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk, kombinasi *material*, dan kemudahan produksi alternatif desain 2 memperoleh nilai tertinggi.

b. *Standing lamp* pada area *lobby*

Tabel 5. 2 Matrik Pemilihan Alternatif Desain *Standing Lamp* pada Area *Lobby*
(Sumber: Penulis, 2020)

| No | Parameter | | | Alt 1 | | Alt 2 | | Alt 3 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Item | W | Deskripsi | Rate | Total | Rate | Total | Rate | Total |
| 1 | Bentuk | 0.4 | Ciri khas produk | 2 | 0.8 | 4 | 1.6 | 3 | 1.2 |
| 2 | Kombinasi *material* | 0.3 | *Material* pendukung | 3 | 0.9 | 4 | 1.2 | 3 | 0.9 |
| 3 | Cahaya | 0.2 | Pendaran Cahaya | 3 | 0.6 | 2 | 0.4 | 4 | 0.8 |
| 4 | Kemudahan produksi | 0.1 | Produsen | 2 | 0.2 | 3 | 0.3 | 2 | 0.2 |
| Total | | 1 | | | 2.5 | | 3.5 | | 3.1 |

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

Keterangan nilai:

- Pada alternatif 1 kepaduan bentuk *curve* dan *clean line* memiliki nilai yang kurang (2) karena bentuk yang *complex* dan berlebihan, untuk kombinasi *material* bernilai cukup (3), untuk cahaya bernilai cukup (3) karena cahaya dapat berpendar dengan baik namun untuk kemudahan produksi bernilai kurang (2) karena bentuknya yang *complex* menyebabkan proses produksi menjadi sulit.
- Pada alternatif 2 kepaduan bentuk *curve* dan *clean line* memiliki nilai yang baik (4) karena bentuk yang dihasilkan sudah cukup merepresentasikan konsep produk, kombinasi *material* dan cahaya memiliki nilai yang baik (4) karena terdapat kayu sonokeling pada bagian bawah sebagai aksen produk, kemudahan produksi memperoleh nilai yang cukup (3), namun untuk cahaya bernilai kurang (2).
- Pada alternatif 3 kepaduan bentuk dan kombinasi *material* memperoleh nilai yang cukup (3), untuk parameter cahaya bernilai baik (4) karena motif pelepah pisang yang disinari cahaya terlihat jelas, namun untuk kemudahan produksi bernilai kurang (2).

Dengan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk, kombinasi *material*, dan kemudahan produksi alternatif desain 2 memperoleh nilai tertinggi.

c. *Table lamp* pada area *lobby*

Tabel 5. 3 Matrik Pemilihan Alternatif Desain *Table Lamp* pada Area *Lobby*
(Sumber: Penulis, 2020)

| No | Parameter | | | Alt 1 | | Alt 2 | | Alt 3 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Item | W | Deskripsi | Rate | Total | Rate | Total | Rate | Total |
| 1 | Bentuk | 0.4 | Ciri khas produk | 3 | 1.2 | 3 | 1.2 | 4 | 1.6 |
| 2 | Kombinasi *material* | 0.3 | *Material* pendukung | 3 | 0.9 | 4 | 1.2 | 3 | 0.9 |
| 3 | Cahaya | 0.2 | Pendaran Cahaya | 4 | 0.8 | 2 | 0.4 | 3 | 0.6 |
| 4 | Kemudahan produksi | 0.1 | Produsen | 3 | 0.3 | 3 | 0.3 | 2 | 0.2 |
| Total | | | | | 3.2 | | 3.1 | | 3.3 |

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

Keterangan nilai:

- Pada alternatif 1 kepaduan bentuk dan kombinasi *material* memiliki nilai yang baik (3), untuk cahaya bernilai baik (4) karena motif pelepah pisang yang terlihat jelas saat disinari oleh cahaya lampu, dan kemudahan produksi bernilai cukup (3) karena proses produksi yang tidak terlalu lama dalam pengerjaannya.
- Pada alternatif 2 kepaduan bentuk *curve* dan *clean line* memiliki nilai yang cukup (3), kombinasi *material* memiliki nilai yang baik (4), untuk kemudahan produksi memperoleh nilai yang baik (3) karena pengerjaan produksi yang tidak terlalu lama, namun untuk cahaya memiliki nilai yang kurang (2).
- Pada alternatif 3 kepaduan bentuk *curve* dan *clean line* memperoleh nilai yang baik (4) karena bentuknya yang *simple*, tidak *complex* serta memiliki kesan yang lembut dan santai pada produknya, kepaduan kombinasi *material* dan cahaya bernilai cukup (3), namun untuk kemudahan produksi bernilai kurang (2) karena pengerjaan rangka produk yang lebih lama dibandingkan alternatif sebelumnya.

Dengan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk, kombinasi *material*, dan kemudahan produksi alternatif desain 3 memperoleh nilai tertinggi.

d. *Vase* pada area *lobby*

Tabel 5. 4 Matrik Pemilihan Alternatif Desain *Vase* pada Area *Lobby*
(Sumber: Penulis, 2020)

| No | Parameter | | | Alt 1 | | Alt 2 | | Alt 3 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Item | W | Deskripsi | Rate | Total | Rate | Total | Rate | Total |
| 1 | Bentuk | 0.5 | Ciri khas produk | 3 | 1.5 | 4 | 2.0 | 2 | 1.0 |
| 2 | Kombinasi *material* | 0.3 | *Material* pendukung | 2 | 0.6 | 3 | 0.9 | 4 | 1.2 |
| 3 | Kemudahan produksi | 0.2 | Produsen | 4 | 0.8 | 3 | 0.6 | 2 | 0.4 |
| Total | | 1 | | | 2.9 | | 3.5 | | 2.6 |

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

Keterangan nilai:

- Pada alternatif 1 kepaduan bentuk *curve* dan *clean line* memiliki nilai yang cukup (3), untuk kemudahan produksi bernilai baik (4), namun untuk nilai kombinasi *material* bernilai kurang (2) karena memberikan kesan gelap pada produk.
- Pada alternatif 2 kepaduan bentuk *curve* dan *clean line* memiliki nilai yang baik (4) karena bentuk yang dihasilkan sudah cukup merepresentasikan konsep bentuk yang diacu, untuk kombinasi *material* dan kemudahan produksi memperoleh nilai yang cukup (3).
- Pada alternatif 3 kepaduan bentuk memperoleh nilai yang kurang (2) karena bentuk dan ciri khas produk kurang sesuai, untuk kepaduan kombinasi *material* bernilai baik (4) karena terdapat bagian vas yang terbuat dari kaca/akrilik yang dapat diangkat, namun untuk kemudahan produksi bernilai kurang (2).

Dengan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk, kombinasi *material*, dan kemudahan produksi alternatif desain 2 memperoleh nilai tertinggi.

e. *Table lamp* pada area kamar

Tabel 5. 5 Matrik Pemilihan Alternatif Desain *Table Lamp* pada Area Kamar
(Sumber: Penulis, 2020)

| No | Parameter | | | Alt 1 | | Alt 2 | | Alt 3 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Item | W | Deskripsi | Rate | Total | Rate | Total | Rate | Total |
| 1 | Bentuk | 0.4 | Ciri khas produk | 3 | 1.2 | 2 | 0.8 | 4 | 1.6 |
| 2 | Kombinasi *material* | 0.3 | *Material* pendukung | 3 | 0.9 | 4 | 1.2 | 3 | 0.9 |
| 3 | Cahaya | 0.2 | Pendaran Cahaya | 3 | 0.6 | 2 | 0.4 | 3 | 0.6 |
| 4 | Kemudahan produksi | 0.1 | Produsen | 4 | 0.4 | 3 | 0.3 | 2 | 0.2 |
| Total | | 1 | | | 3.1 | | 2.7 | | 3.3 |

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

Keterangan nilai:

- Pada alternatif 1 kepaduan bentuk pada produk memiliki nilai yang cukup (3) karena bentukannya yang tidak rumit dan untuk kombinasi *material* bernilai cukup (3). Untuk nilai parameter cahaya bernilai 3 karena motif pada pelepah pisang yang terkena cahaya terlihat jelas dan untuk kemudahan produksi bernilai baik (4).
- Pada alternatif 2 kepaduan bentuk memiliki nilai yang kurang (2), kombinasi *material* bernilai baik (4) dengan aksen kayu pada produk, untuk nilai cahaya bernilai kurang (2), dan kemudahan produksi bernilai cukup (3).
- Pada alternatif 3 kepaduan bentuk memperoleh nilai yang baik (4) karena bentuk yang *simple* dan memungkinkan pengguna untuk langsung mengetahui cara operasional produk, untuk kepaduan kombinasi *material* bernilai cukup (3), untuk cahaya bernilai cukup (3) karena motif pada pelepah pisang yang terkena cahaya terlihat jelas namun nilai untuk kemudahan produksi bernilai kurang (2).

Dengan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk, kombinasi *material*, dan kemudahan produksi alternatif desain 3 memperoleh nilai tertinggi.

f. *Wall lamp* pada area kamar

Tabel 5. 6 Matrik Pemilihan Alternatif Desain *Table Lamp* pada Area Kamar (Sumber: Penulis, 2020)

| No | Parameter | | | Alt 1 | | Alt 2 | | Alt 3 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Item | W | Deskripsi | Rate | Total | Rate | Total | Rate | Total |
| 1 | Bentuk | 0.4 | Ciri khas produk | 3 | 1.2 | 4 | 1.6 | 2 | 0.8 |
| 2 | Kombinasi *material* | 0.3 | *Material* pendukung | 2 | 0.6 | 4 | 1.2 | 3 | 0.9 |
| 3 | Cahaya | 0.2 | Pendaran Cahaya | 3 | 0.6 | 3 | 0.6 | 4 | 0.8 |
| 4 | Kemudahan produksi | 0.1 | Produsen | 4 | 0.4 | 3 | 0.3 | 2 | 0.2 |
| Total | | 1 | | | 2.8 | | 3.7 | | 2.7 |

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

Keterangan nilai:

- Pada alternatif 1 kepaduan bentuk *curve* pada produk memiliki nilai yang cukup (3) karena bentukannya yang tidak rumit dan untuk kombinasi *material* bernilai kurang (2). Untuk nilai parameter cahaya bernilai 3 karena cahaya dapat berpendar dan untuk kemudahan produksi bernilai baik (4).
- Pada alternatif 2 kepaduan bentuk memiliki nilai yang baik (4), kombinasi *material* bernilai baik (4) dengan aksen kayu pada produk, untuk nilai cahaya bernilai cukup (3), dan kemudahan produksi bernilai cukup (3).
- Pada alternatif 3 kepaduan bentuk memperoleh nilai yang kurang (2) karena bentuk dan ciri khas produk yang monoton dan kurang sesuai, untuk kepaduan kombinasi *material* bernilai cukup (3), untuk cahaya bernilai baik (4) karena cahaya dapat berpendar dengan baik pada produknya, dan nilai untuk kemudahan produksi bernilai kurang (2).

Dengan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk, kombinasi *material*, dan kemudahan produksi alternatif desain 2 memperoleh nilai tertinggi.

g. *Vase* pada area kamar

Tabel 5. 7 Matrik Pemilihan Alternatif Desain *Vase* pada Area Kamar
(Sumber: Penulis, 2020)

| No | Parameter | | | Alt 1 | | Alt 2 | | Alt 3 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Item | W | Deskripsi | Rate | Total | Rate | Total | Rate | Total |
| 1 | Bentuk | 0.5 | Ciri khas produk | 4 | 2.0 | 2 | 1.0 | 2 | 1.0 |
| 2 | Kombinasi *material* | 0.3 | *Material* pendukung | 2 | 0.6 | 4 | 1.2 | 3 | 0.9 |
| 3 | Kemudahan produksi | 0.2 | Produsen | 4 | 0.8 | 3 | 0.6 | 2 | 0.4 |
| Total | | 1 | | | 3.4 | | 2.8 | | 2.3 |

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

Keterangan nilai:

- Pada alternatif 1 kepaduan bentuk *curve* dan *clean line* memiliki nilai yang baik (4) karena bentukannya yang tidak rumit, untuk kemudahan produksi bernilai baik (4), namun untuk nilai kombinasi *material* bernilai kurang (2).
- Pada alternatif 2 kombinasi *material* memiliki nilai yang baik (4) karena kepaduan antar *material* yang terlihat baik dengan kayu sebagai aksen pada bagian vasnya, kemudahan produksi memperoleh nilai yang cukup (3), namun dalam hal bentuk memiliki nilai yang kurang (2).
- Pada alternatif 3 kepaduan bentuk memperoleh nilai yang kurang (2) karena bentuk dan ciri khas produk yang monoton dan kurang sesuai, untuk kepaduan kombinasi *material* bernilai cukup (3) dan nilai untuk kemudahan produksi bernilai kurang (2).

Dengan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk, kombinasi *material*, dan kemudahan produksi alternatif desain 1 memperoleh nilai tertinggi.

h. *Hanging lamp* pada area restauran

Tabel 5. 8 Matrik Pemilihan Alternatif Desain *Hanging Lamp* pada Area Restauran (Sumber: Penulis, 2020)

| No | Parameter | | | Alt 1 | | Alt 2 | | Alt 3 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Item | W | Deskripsi | Rate | Total | Rate | Total | Rate | Total |
| 1 | Bentuk | 0.4 | Ciri khas produk | 3 | 1.2 | 3 | 1.2 | 2 | 0.8 |
| 2 | Kombinasi *material* | 0.3 | *Material* pendukung | 3 | 0.9 | 4 | 1.2 | 3 | 0.9 |
| 3 | Cahaya | 0.2 | Pendaran Cahaya | 3 | 0.6 | 3 | 0.6 | 4 | 0.8 |
| 4 | Kemudahan produksi | 0.1 | Produsen | 4 | 0.4 | 3 | 0.3 | 2 | 0.2 |
| Total | | 1 | | | 3.1 | | 3.3 | | 2.7 |

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

Keterangan nilai:

- Pada alternatif 1 kepaduan bentuk *curve* dan *clean line* memiliki nilai yang cukup (3), untuk kemudahan produksi bernilai baik (4) karena *material* dan struktur yang digunakan tidak terlalu banyak sehingga proses produknya bisa cepat selesai. Kepaduan kombinasi *material* dan cahaya bernilai cukup (3).
- Pada alternatif 2 kepaduan bentuk memiliki nilai yang cukup (3), kombinasi *material* memiliki nilai yang baik (4) karena kepaduan antar *material* yang terlihat baik dengan kayu sebagai aksen pada bagian *fitting* lampu, dan kemudahan produksi memperoleh nilai yang cukup (3) karena terdapat 3 kombinasi *material* sehingga proses produksi sedikit agak lama dibandingkan alternatif 1.
- Pada alternatif 3 kepaduan bentuk memperoleh nilai yang kurang (2) karena bentuk dan ciri khas produk yang monoton dan kurang sesuai. Kepaduan kombinasi *material* bernilai cukup (3) dan nilai untuk kemudahan produksi bernilai kurang (2) karena dalam pengerjaan rangka memakan waktu yang cukup lama jika dibandingkan dengan alternatif sebelumnya dan nilai untuk poin cahaya bernilai baik (4).

Dengan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk, kombinasi *material*, dan kemudahan produksi alternatif desain 2 memperoleh nilai tertinggi.

i. *Vase* pada area restauran

Tabel 5. 9 Matrik Pemilihan Alternatif Desain *Vase* pada Area Restauran
(Sumber: Penulis, 2020)

| No | Parameter | | | Alt 1 | | Alt 2 | | Alt 3 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Item | W | Deskripsi | Rate | Total | Rate | Total | Rate | Total |
| 1 | Bentuk | 0.5 | Ciri khas produk | 3 | 1.5 | 4 | 2.0 | 2 | 1.0 |
| 2 | Kombinasi *material* | 0.3 | *Material* pendukung | 2 | 0.6 | 4 | 1.2 | 3 | 0.9 |
| 3 | Kemudahan produksi | 0.2 | Produsen | 4 | 0.8 | 3 | 0.6 | 2 | 0.4 |
| Total | | 1 | | | 2.9 | | 3.8 | | 2.3 |

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

Keterangan nilai:

- Pada alternatif 1 kepaduan bentuk *curve* dan *clean line* memiliki nilai yang cukup (3), untuk kemudahan produksi bernilai baik (4) karena *material* dan struktur yang digunakan tidak terlalu banyak sehingga proses produknya bisa cepat selesai, namun untuk nilai kombinasi *material* bernilai kurang (2) karena perpaduan antara kayu sonokeling dan pelepah pisang terlihat gelap.
- Pada alternatif 2 kepaduan bentuk memiliki nilai yang baik (4), kombinasi *material* memiliki nilai yang baik (4) karena kepaduan antar *material* yang terlihat baik dengan kayu sebagai aksen pada bagian vasnya, dan kemudahan produksi memperoleh nilai yang cukup (3) karena terdapat 3 kombinasi *material* sehingga proses peoduksi sedikit agak lama dibandingkan alternatif 1.
- Pada alternatif 3 kepaduan bentuk memperoleh nilai yang kurang (2) karena bentuk dan ciri khas produk yang monoton dan kurang sesuai, untuk kepaduan kombinasi *material* bernilai cukup (3) dan nilai untuk kemudahan produksi bernilai kurang (2).

Dengan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk, kombinasi *material*, dan kemudahan produksi alternatif desain 2 memperoleh nilai tertinggi.

Tabel 5. 10 Total *Scoring* Pemilihan alternatif Desain
(Sumber: Penulis, 2020)

| Produk Perancangan | | Alternatif 1 | Alternatif 2 | Alternatif 3 |
|---|---|---|---|---|
| | *Lobby* | | | |
| a | *Hanging lamp* | 2.2 | 3.5 | 3.2 |
| b | *Standing lamp* | 2.5 | 3.5 | 3.1 |
| c | *Table lamp* | 3.2 | 3.1 | 3.3 |
| d | *Vase* | 2.9 | 3.5 | 2.6 |
| | Kamar | | | |
| e | *Table lamp* | 3.1 | 2.7 | 3.3 |
| f | *Wall lamp* | 2.8 | 3.7 | 2.7 |
| g | *Vase* | 3.4 | 2.8 | 2.3 |
| | Restauran | | | |
| h | *Hanging lamp* | 3.1 | 3.3 | 2.7 |
| i | *Vase* | 2.9 | 3.8 | 2.3 |
| Total | | 26.1 | 29.9 | 25.5 |

Kesimpulan :

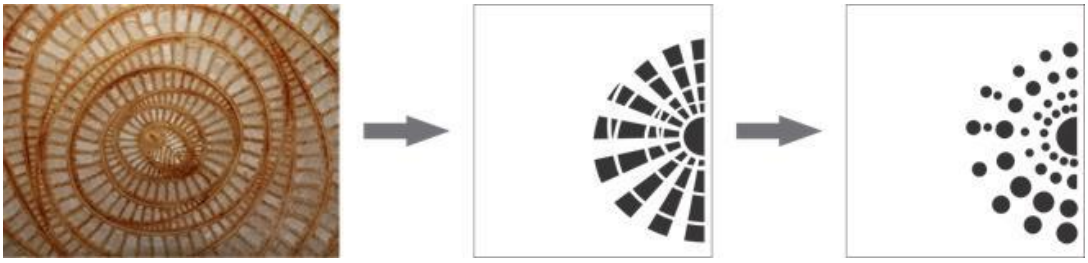
Berdasarkan matrik penilaian alternatif dari 9 produk perancangan yang telah dilakukan sebelumnya, total nilai tertinggi yaitu alternatif desain 2 dengan total nilai 29.9 kemudian alternatif desain 2 akan dikembangkan menjadi desain final.

## 5.5 Pengembangan Desain

### 5.5.1 Pengembangan Motif

Gambar 5. 16 Penampang Batang Pisang
(Sumber: https://praneesthaikitchen.com/tag/can-you-eat-banana-trunk/)

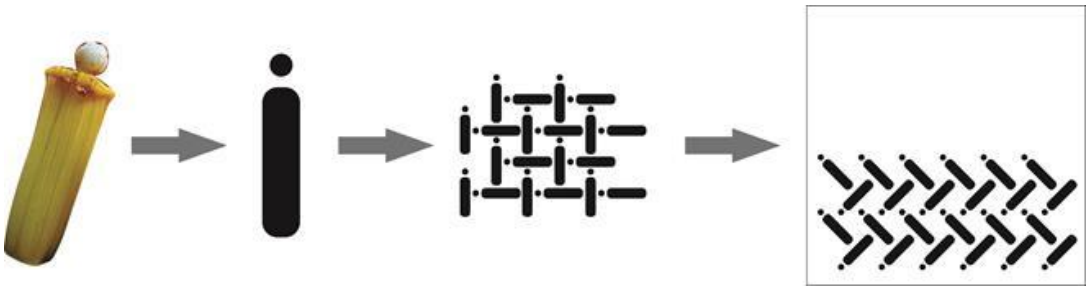
Motif pertama diadaptasi dari penampang batang pisang yang telah dipotong. Setelah itu bentuk disederhanakan menjadi seperti berikut:



Gambar 5. 17 Motif Penampang Batang Pisang
(Sumber: Penulis, 2020)

Gambar 5. 18 Bunga Pisang
(Sumber: https://wildlifeofhawaii.com/flowers/1432/musa-ornata-flowering-banana/)

Motif berikutnya diadaptasi dari bunga yang terdapat pada jantung pisang. Setelah itu bentuk disederhanakan menjadi seperti berikut:

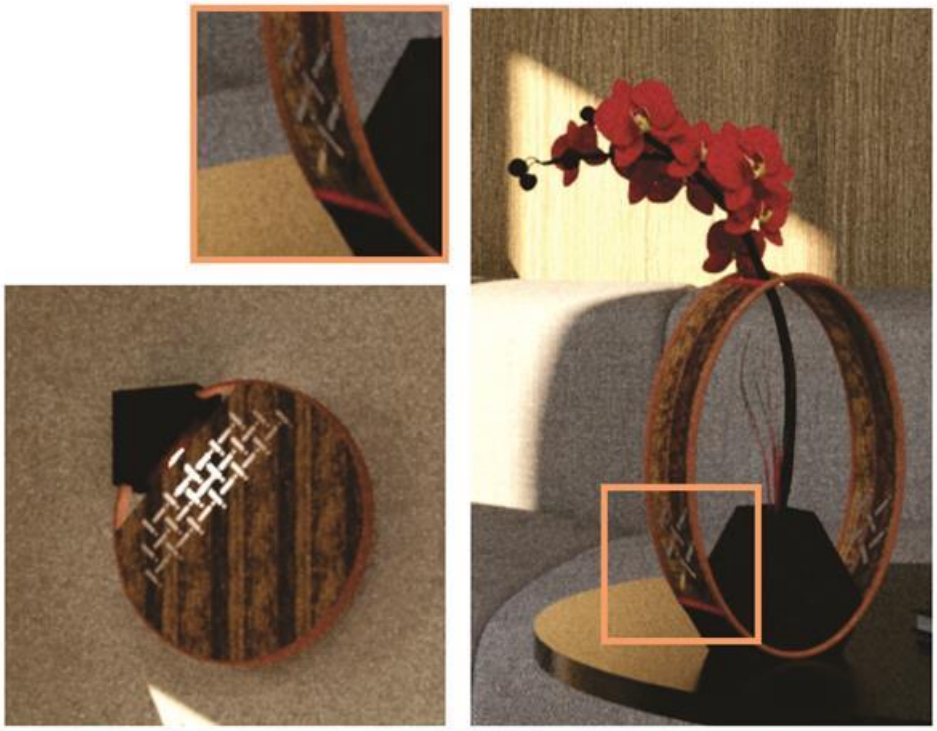


Gambar 5. 19 Motif Bunga Pisang
(Sumber: Penulis, 2020)

Kesimpulan :

Dari kedua motif di atas, dipilih satu alternatif motif untuk diaplikasikan. Motif bunga pisang dipilih dikarenakan bentuk dan visualisasinya yang lebih sistematis dan terukur. Selain itu motif yang dipilih mendukung *square idea board* konsep yaitu *simple* dan *curve*.

Setelah pengembangan motif terpilih, maka motif diaplikasikan pada produk perancangan. Pengaplikasian motif menggunakan *laser cutting* pada metarial pelepah pisang dengan 4 lembaran. Motif yang telah diaplikasikan dapat dilihat seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 5. 20 Pengembangan Motif
(Sumber: Penulis, 2020)

## 5.6 Final Desain

Setelah matriks pemilihan alternatif dilakukan di atas, maka didapat satu final desain. Final desain ini diberi nama “The Moon Collection”. Terinspirasi dari bentuk bulan dan suasana yang diciptakan oleh bulan itu sendiri. Terdapat 9 produk yang terdiri dari *hanging lamp*, *table lamp*, *standing lamp*, *wall lamp*, dan *vase*.

### 5.6.1 Gambar 3D Model dan *Rendering*

Berikut merupakan gambar 3D *Rendering* dari desain terpilih produk *home decor* berbahan pelepah pisang.

Gambar 5. 21 3D *Rendering Hanging Lamp* (*Lobby*)
(Sumber: Penulis, 2020)

Final desain yang pertama yaitu *hanging lamp* pada area *lobby*. *Hanging lamp* merupakan lampu yang digantung pada langit-langit plafon. Menggunakan pelepah pisang dengan 2 lembaran dan material *metal* sebagai material pendukung strukturnya. *Hanging lamp* ini memiliki ukuran 30x12x38 cm. Dalam penerapannya *hanging lamp* dapat dijumpai di area meja pendaftaran dan pusat informasi pada butik hotel.

Gambar 5. 22 3D *Rendering Table Lamp* (*Lobby*)
(Sumber: Penulis, 2020)

Final desain yang kedua yaitu *table lamp* pada area *lobby*. Menggunakan pelepah pisang dengan 2 lembaran dan material *metal* sebagai material pendukung strukturnya. Selain itu juga terdapat material kayu sonokeling pada bagian alas yang berfungsi sebagai aksen pada produk. *Table lamp* ini memiliki ukuran 30x16x42 cm.

Gambar 5. 23 3D *Rendering Standing Lamp* (*Lobby*)
(Sumber: Penulis, 2020)

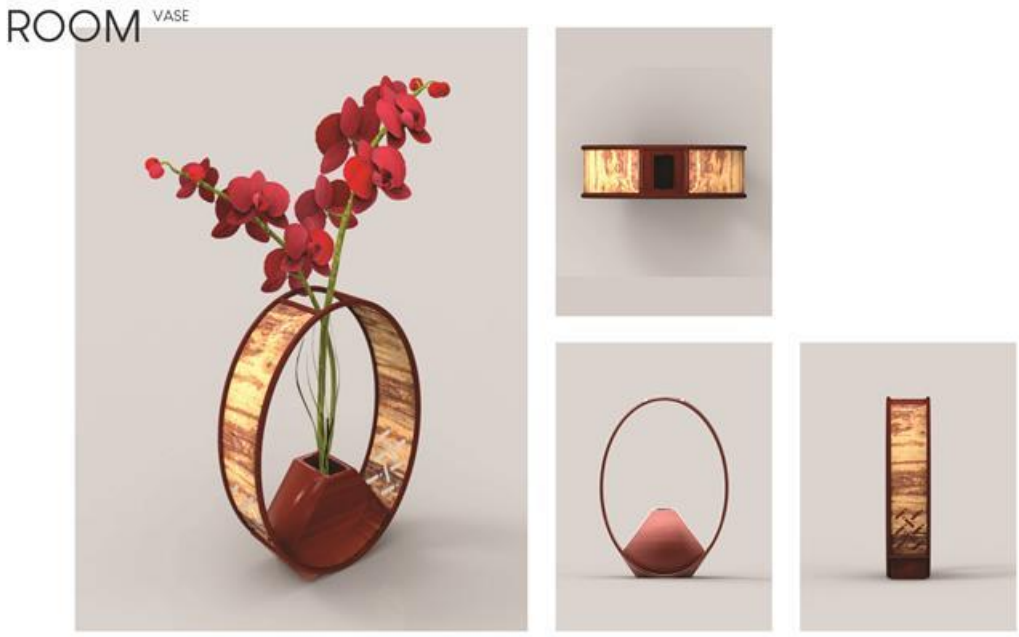
Final desain yang ketiga yaitu *standing lamp* pada area *lobby* dengan ukuran 30x30x120 cm. *Standing lamp* menggunakan pelepah pisang dengan 2 lembaran dan material *metal* sebagai material pendukung strukturnya. Terdapat material kayu sonokeling pada bagian alas yang berfungsi sebagai aksen pada produk Dalam penerapannya *standing lamp* dapat dijumpai pada pojok-pojok ruangan di area *lobby*.

Gambar 5. 24 3D *Rendering Vase* (*Lobby*)
(Sumber: Penulis, 2020)

Final desain yang keempat yaitu *vase* pada area *lobby*. *Vase* yang terdapat di area *lobby* memiliki ukuran 16x11x21 cm. Berfungsi untuk meletakkan rangkaian bunga kering dan bunga *artificial*. Tidak direkomendasikan untuk bunga asli atau bunga yang memerlukan air dalam perawatannya. *Laser cutting* diaplikasikan pada bagian bawah pelepah pisang dengan 4 lembaran. Pada bagian bawah terdapat kaki untuk menjaga keseimbangan *vase*. *Vase* dapat diletakkan pada bagian meja administrasi dan meja tamu pada area *lobby*.

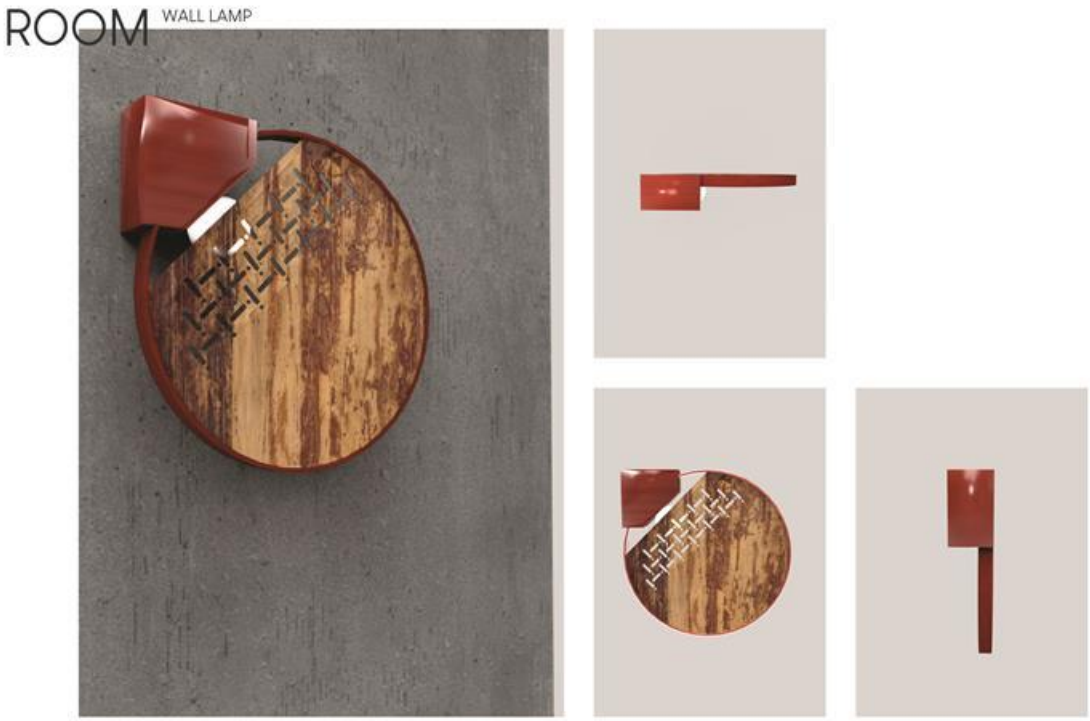
Gambar 5. 25 3D *Rendering Table Lamp* (*Room*)
(Sumber: Penulis, 2020)

Final desain kelima adalah *table lamp* dengan ukuran 25x8x24 cm pada area kamar tamu. *Table lamp* merupakan lampu yang diletakkan di atas meja untuk berbagai keperluan. Seperti pada vas, lampu meja juga terdapat motif yang menggunakan *laser cutting* pada *material* pelepah pisang dengan 4 lembaran.




Gambar 5. 26 3D *Rendering Vase* (*Room*)
(Sumber: Penulis, 2020)

Final desain keenam adalah *vase* bunga dengan ukuran 16x6x24 cm yang terdapat pada area kamar tamu. *Vase* merupakan suatu wadah yang berfungsi untuk meletakkan rangkaian bunga. Dalam pemakaiannya, *vase* bunga dapat digunakan untuk meletakkan bunga kering dan bunga *artificial*. Terdapat motif yang menggunakan *laser cutting* pada *material* pelepah pisang bagian kiri dan kanan *vase*. Pelepah pisang yang digunakan adalah pelepah pisang dengan 4 lembaran. Vas ini dapat diletakkan di atas meja atau di sudut-sudut ruangan pada kamar tamu.

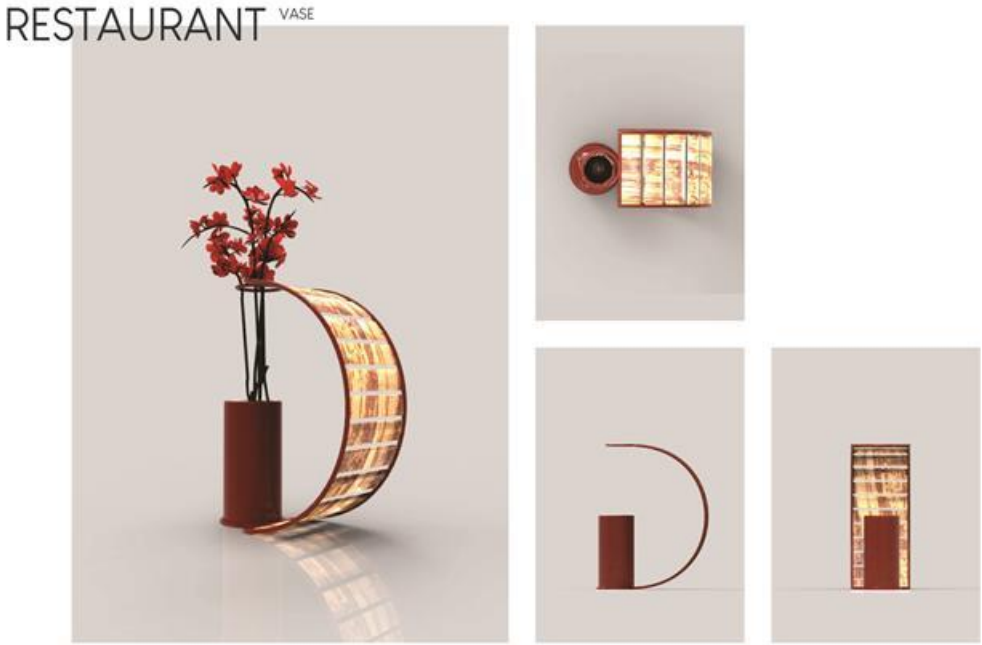



Gambar 5. 27 3D *Rendering Wall Lamp* (*Room*)
(Sumber: Penulis, 2020)

Final desain ketujuh yaitu *wall lamp* pada area kamar tamu. *Wall lamp* memiliki ukuran 30x6x30 cm. *Wall lamp* merupakan lampu yang dipasang pada dinding dan menggunakan *bracket* yang menghubungkan pelat pada lampu dengan dinding. Terdapat motif yang menggunakan *laser cutting* pada *material* pelepah pisang. Pelepah pisang yang digunakan adalah pelepah pisang dengan 4 lembaran.

Gambar 5. 28 3D *Rendering Hanging Lamp* (Restauran)
(Sumber: Penulis, 2020)

Final desain kedelapan yaitu *hanging lamp* pada area restauran. *Hanging lamp* merupakan lampu yang digantung pada langit-langit plafon. Menggunakan pelepah pisang dengan 2 lembaran dan material *metal* sebagai material pendukung strukturnya. Selain itu pada bagian fitting lampu menggunakan kayu sonokeling sebagai aksen pada produknya. *Hanging lamp* ini memiliki ukuran 30x12x25 cm.




Gambar 5. 29 3D *Rendering Vase* (Restauran)
(Sumber: Penulis, 2020)

Final desain yang terakhir yaitu vas pada area restauran. Menggunakan pelepah pisang dengan 4 lembaran dan material *metal* sebagai material pendukung strukturnya. Selain itu pada bagian *vase* menggunakan kayu sonokeling sebagai aksen pada produknya. Dalam pemakaiannya, *vase* bunga dapat digunakan untuk meletakkan bunga kering dan bunga *artificial*. Diletakkan di atas meja dan memiliki ukuran 19x10x26 cm.

### 5.6.2 Gambar Suasana

Berikut adalah gambar suasana pada butik hotel. Gambar suasana terbagi menjadi 3 yaitu area *lobby*, area kamar, dan area restauran. Pada area *lobby* terdapat 4 produk yaitu *hanging lamp*, *standing lamp*, *table lamp*, dan *vase*.

Gambar 5. 30 Gambar Suasana pada Area *Lobby* (1)
(Sumber : Penulis, 2020)

Gambar 5. 31 Gambar Suasana pada Area *Lobby* (2)
(Sumber : Penulis, 2020)

Gambar 5. 32 Gambar Suasana pada Area *Lobby* (3)
(Sumber : Penulis, 2020)

Pada area kamar hotel butik terdapat 3 produk, yaitu *table lamp*, *wall lamp*, dan *vase*.

Gambar 5. 33 Gambar Suasana pada Area Kamar (1)
(Sumber : Penulis, 2020)

Gambar 5. 34 Gambar Suasana pada Area Kamar (2)
(Sumber : Penulis, 2020)

Pada area restauran hotel butik terdapat 2 produk yaitu *hanging lamp* dan *vase* dengan gambar suasana seperti pada gambar di bawah ini:

Gambar 5. 35 Gambar Suasana pada Area Restauran
(Sumber : Penulis, 2020)

## 5.7 Implementasi *Branding* pada Produk

*Branding* digunakan sebagai media untuk menyampaikan konsep produk kepada target market atau konsumen. Dengan menggunakan *branding* yang tepat maka akan menguatkan konsep produk yang ingin disampaikan. Pembuatan *branding* diawali dengan memberikan nama *brand*, logo *brand*, *tagline*, dan karakter lainnya yang mewakili produk.

### a. Nama *brand*

Pada nama *brand* diharapkan dapat menyampaikan pesan dari *brand* itu sendiri. Nama yang dipilih sebagai nama *brand* produk ini “Ariera” yang berarti pisang dalam bahasa Latin.

b. Logo *brand*

Logo *brand* “Ariera” menggunakan font “Louis George Café”.

Gambar 5. 36 Logo *Brand*
(Sumber: Penulis, 2020)

c. Kartu nama

Kartu nama dapat digunakan untuk menyampaikan informasi suatu *brand*. Kartu nama berisi logo, *tagline*, serta akun sosial media *brand* tersebut.

Gambar 5. 37 Kartu Nama
(Sumber: Penulis, 2020)

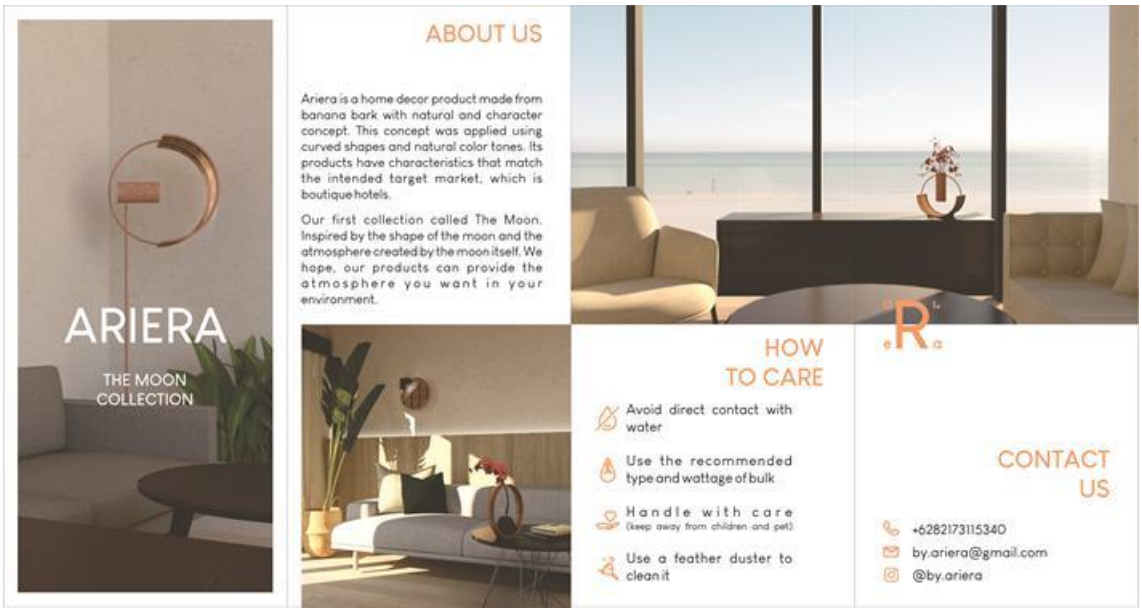
d. *Hang tag* produk

*Hang tag* (*label*) merupakan *label* yang berisi informasi-informasi mengenai produk seperti cara perawatan, harga, dan spesifikasi produk.

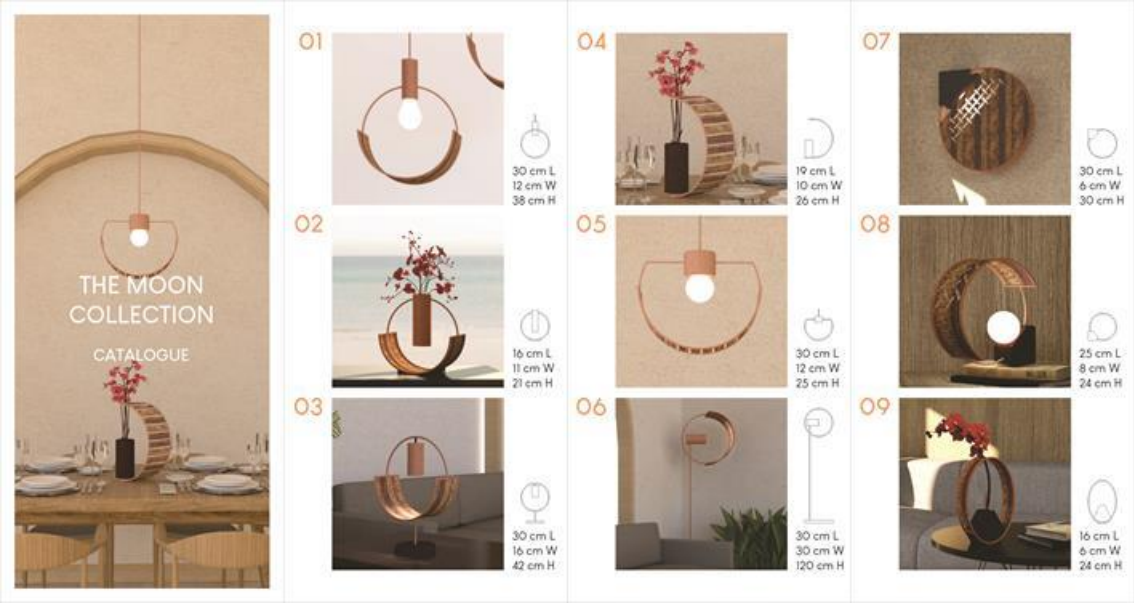
Gambar 5. 38 *Hang Tag* pada Produk
(Sumber: Penulis, 2020)

e. Katalog

Katalog berfungsi sebagai media promosi yang digunakan untuk menginformasikan produk yang dijual kepada konsumen/target market. Katalog berisi informasi tentang satu series dari produk Ariera yang dinamakan "The Moon Collection". Terdiri dari *hanging lamp*, *table lamp*, *standing lamp*, *wall lamp*, dan *vase*. Selain itu katalog juga berisi informasi tentang *brand* Ariera dan cara perawatan produknya.




Gambar 5. 39 Katalog Bagian Depan
(Sumber: Penulis, 2020)

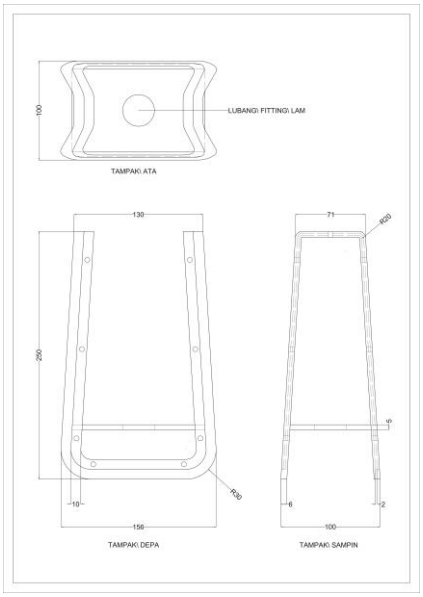



Gambar 5. 40 Katalog Bagian Depan
(Sumber: Penulis, 2020)

## 5.8 Proses Pembuatan Studi Model

Studi model yang dibuat yaitu studi model *table lamp* dari alternatif desain 3 yang memperoleh nilai tertinggi pada matrik pemilihan alternatif desain *table lamp* pada area kamar (Tabel 5.5). berikut merupakan proses pembuatan studi model tersebut:

Tabel 5. 11 Proses Pembuatan *Prototype*
(Sumber: Penulis, 2020)

| Langkah 1 | Langkah 2 |
|---|---|
|   | |
| Pembuatan gambar teknik yang dicetak 1:1 untuk mempermudah membuat pola | Setelah pola dicetak bagian dalam dan luar, bagian dalam dipotong |

| Langkah 3 | Langkah 4 |
|---|---|
| | |
| Rangka yang telah dipotong bagian dalamnya lalu dilubangi pada bagian sisi-sisinya | Rangka yang telah dilubangi |
| Langkah 5 | Langkah 6 |
| | |
| Proses selanjutnya yaitu proses *finishing* menggunakan *spray paint metallic* warna *crome*. | Rangka yang sudah diaplikasikan *finishing* kemudian dijemur hingga kering |

Gambar 5. 41 Studi Model *Table Lamp* Alternatif 3
(Sumber: Penulis, 2020)

## 5.9 Gambar Teknik

(Terlampir pada Lampiran 6)

# BAB VI
# PENUTUP

## 6.1 Kesimpulan

Berdasarkan eksperimen dan analisis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Meterial pelepah pisang memungkinkan untuk digunakan dan dikembangkan sebagai produk *home décor*, seperti *home décor* lampu dan vas bunga.
2. Menggunakan konsep *natural* dan *character* pada produk *home décor* yang dihasilkan. Konsep *natural* mengacu pada *material*, bentuk dan *finishing* yang digunakan. Desain yang dihasilkan memiliki karakteristik yang cocok diaplikasikan pada target pasar yang dituju yaitu butik hotel untuk mengangkat konsep *character*.
3. Mengkombinasikan *material* pelepah pisang dengan *material* pendukung dapat menambah nilai *value* dari *material* pelepah pisang itu sendiri. Selain itu juga dapat memberi kekuatan struktur terhadap *material* utama. Contoh *material* yang dapat dikombinasikan adalah *metal*.
4. Bentuk yang dikembangkan adalah bentuk *curve shape* dan dikombinasikan dengan garis-garis lurus (*clean lines*) sesuai dengan *trend design* yang diacu.
5. Desain yang dihasilkan pada Tugas Akhir ini adalah "The Moon Collection", yaitu sembilan produk *home décor* yang meliputi *hanging lamp*, *standing lamp*, *wall lamp*, *table lamp*, dan vas bunga dengan menggunakan *material* pelepah pisang. Tiga dari sembilan produk itu diaplikasikan motif yang menggunakan *laser cutting*.
6. *Finishing* yang digunakan adalah *finishing* water based dengan tipe *close pore*. Pemilihan *finishing* ini didasari karena sifat *finishing close pore* yang dapat menghambat proses penyerapan kelembaban melalui pori-pori pelepah pisang dan memiliki kadar racun yang rendah sehingga aman untuk digunakan.

## 6.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, penulis mendapatkan beberapa saran yang dapat dikembangkan pada penelitian berikutnya, antara lain:

1. Kemungkinan pengembangan bentuk produk *home décor material* pelepah pisang masih sangat luas untuk dilakukan kembali.
2. Melakukan penelitian lanjutan mengenai *finishing* yang sesuai atau *treatment* khusus untuk menambah ketahanan produk *material* pelepah pisang.
3. Melakukan pengembangan terhadap fitur teknologi lampu untuk diaplikasikan pada produk dengan *material* pelepah pisang.
4. Kombinasi *material* masih dapat dikembangkan lagi seperti kombinasi dengan *material* rotan, bambu, dan lain-lain.

# DAFTAR PUSTAKA


Albaqi, M. A. (2018). *Pengembangan Manik-Manik Kaca untuk Home Decor dengan Konsep Modern-Natural.*

Alexander, H. B. (2015, Februari 18). Bangun 159 Hotel, Indonesia Nomer 2 di Asia.

Benya, J., & Karlen, M. (2006). *Dasar-Dasar Desain Pencahayaan.* Erlangga.

Dekoruma, K. (2018, Januari 8). *Bagaimana Cara Memilih dan Menghitung Watt Lampu yang Tepat?* Retrieved Agustus 14, 2020, from Dekoruma: https://www.dekoruma.com/artikel/27979/tips-memilih-lampu

Dewi Pugersari, A. S. (2013). Eksperimen Pengembanagn Produk Fungsional Bernilai Komersial Berbahan Baku Temputung Kelapa Berusia Muda dengan Teknik Pelunakan. *ITB Journal of Visual Art and Design*.

Ilminnuri, S. (2019). Eksplorasi *Material* Bambu sebagai Produk Home Decor dengan Konsep *Natural* Kontemporer.

Juanda, A. (2019, Juni 16). *Kamar Tidur Butuh Cahaya Lampu Sekitar 7-9 Watt! Ini Alasannya*. Retrieved Agustus 15, 2020, from https://idea.grid.id/read/091756258/kamar-tidur-butuh-cahaya-lampu-sekitar-7-9-watt-ini-alasannya?page=all

Khodijah. (2012). *Desain Serial Tas Wanita dengan Material Eceng Gondok Berkonsep Modern Natural untuk Meningkatkan Daya Saing Pembuat Tas.* Surabaya.

Kreatif, B. E. (2017). *Data Statistik dan Hasil Survey Ekonomi Kreatif.*

Nugrahani, D. A. (2015). *Pengembangan Desain Produk Lampu Hias Berbasis Material Rotan.*

Permanasari, M. D., Larasati, D., & Widiawati, D. (2014). Banana Bark as A Part of Acoustic Design Unit by Hibrid Technology Application. *Journal of Visual Art and Design, Institut Teknologi Bandung,* 143-150.

Pertanian, K. (2014). *Outlook Komoditi Pisang.* Jakarta.

Putri, D. H. (2019). *Smart Lighting dengan Eksplorasi Motif Pantulan Cahaya.*

Raharjo, N. L. (2014). Perencanaan Interior Butik Hotel, Surakarta dengan Pendekatan Konsep Cerita Rakyat Dewi Sri.

Rohim, F. (2017). Eksplorasi *Material* Kayu Kopi pada Produk *Home Décor* dan urban Innovation Product.

Susi Hartanto, R. &. (2015). Pemanfaatan Serat Alami Resam dalam Perancangan Aksesoris Rumah. *Jurnal Dimensi Seni Rupa dan Desain, Vol.12- No.2.*

Susi Hartanto, T. R. (2017). Penelitian Secang sebagai Pewarna Alami Rotam dan Aplikasinya pada Produk *Home Décor*. *Jurnal Dimensi Seni Rupa dan Desain, Vol.14- No.1*.

Tristiyono, B., Soewito, B. M., Susandari, H., Kristianto, T. A., & Anggraita, A. W. (2018). Pengembangan Desain Produk Berbahan Pelepah Pisang untuk Meningkatkan Daya Saing Usaha Kecil. *Jurnal Desain Idea : Jurnal Desain Produk Industri Institut Teknologi Sepuluh Nopember*.

LAMPIRAN 1

Jadwal Perancangan dan Administrasi Tugas Akhir

Agenda Riset Desain

| MG | Uraian | Tugas Mahasiswa |
|---|---|---|
| 1 | *Introduction*, silabus, kontrak kuliah | - |
| 1, 2, 3 | Riset data + desain (primer, sekunder) | *Survey*, observasi/*shadowing*, *deep interview*/persona, kuisioner, eksperimen/*treatment* |
| 1, 2, 3 | Riset data + desain (primer, sekunder) | *Survey*, observasi/*shadowing*, *deep interview*/persona, kuisioner, eksperimen/*treatment* |
| 2, 3, 4 | Usulan judul + pembimbing | Presentasi proposal |
| 2, 3, 4 | Usulan judul + pembimbing | Presentasi proposal |
| 5 | Usulan judul + pembimbing | Pengumpulan proposal akhir |
| 6, 7 | Pengolahan hasil riset | Analisis, grafik, *tabeling*, klasifikasi, rekapitulasi, *mind mapping*, matrik, dsb |
| 6, 7, 8 | Pengolahan hasil riset (revisi proposal) | Analisis, grafik, *tabeling*, klasifikasi, rekapitulasi, *mind mapping*, matrik, dsb |
| 6, 7, 8 | Eksplorasi ide, sketsa, alternatif desain | Gambar manual |
| 6, 7, 8 | Eksplorasi ide, sketsa, alternatif desain | Gambar manual |
| 9 | Pra gartek, 3D Render, bab 1 | Gambar digital |
| 9 | Studi model/mockup/simulasi digital, bab 2 | Pilih salah satu |
| 10, 11 | Porto desain (konsep + proses), bab 3 | *Compose* digital |
| 10, 11 | Porto desain (konsep + proses), bab 4 | *Compose* digital |
| 12, 13, 14 | Laporan akhir + artikel ilmiah, bab 5 | Sesuai ketentuan |
| 12, 13, 14 | Laporan akhir + artikel ilmiah, bab 6 | Sesuai ketentuan |
| 12, 13, 14, 15, 16 | Sidang K1 | Presentasi PPT |

Jadwal Tugas Akhir

| MG | Uraian | Tugas Mahasiswa |
|---|---|---|
| 1 | *Introduction*, silabus, kontrak kuliah | - |
| 5 | Sketsa ide awal | 30 lembar |
| 10 | Evaluasi kelengkapan K2 | Laporan 75%<br>Sketsa alternatif<br>3D model dan *render* > 10 lembar<br>Gartek > 5 lembar<br>Model/*prototype* > 40%<br>Portofolio 75% |
| 10-11 | Kolokium 2 | |
| 16 | Evaluasi kelengkapan K3 | Laporan 75%<br>Sketsa alternatif<br>3D model dan *render* > 15 lembar<br>Gartek > 15 lembar<br>Model/*prototype* > 100%<br>Portofolio 99%<br>Poster 100%<br>*Standing banner* 100%<br>Video *profile* produk 100% |
| 17 | Kolokium 3 | |
| 19 | Evaluasi kelengkapan K4 | Laporan 99%<br>Sketsa alternatif<br>3D model dan render > 15 lembar<br>Gartek > 15 lembar<br>Model/*prototype* > 100%<br>Portofolio 100%<br>Poster 100%<br>*Standing banner* 100%<br>Video *profile* produk 100%<br>Draf desain industri 100%<br>Draf paten sederhana 100% |
| 20 | Kolokium 4 | |

LAMPIRAN 2

Foto Dokumentasi *Survey*

Ibu Ati Wahyanti dari Greesyant art

Kondisi *workshop* Greesyant art

Salah satu contoh produk Greesyant art

Toko Palem Craft di Yogyakarta

LAMPIRAN 3

Rekap Hasil Wawancara/*Survey*

Wawancara atau *deep interview* dilakukan dengan tiga pengrajin yang menggunakan pelepah pisang. Hasil dari wawancara yaitu sebagai berikut :

a. Ati Wahyanti dari Greesyant art

Contoh Produk Greesyant Art

Wawancara dilakukan pada Selasa, 28 November 2017 di Jalan Soetomo no. 44, Gresik, Jawa Timur. Melalui wawancara ini, penulis memperolah data mengenai proses pengolahan pelepah pisang hingga menjadi suatu produk. Produk yang dihasilkan yaitu produk *fashion* (tas wanita, sandal, dan peci), produk *kitchenware* (wadah buah, tudung saji, toples, nampan, dan piring-piringan), dan produk *home decor* (cermin, *vase*, *standing lamp*, *table lamp*, *hanging lamp*, tempat tisu, figura, dan keranjang). Dimulai dari pencarian pelepah pisang yang baru ditebang lalu dibuka perlapisan dari ruas-ruasnya. Setelah menjadi lembaran, pelapah pisang dijemur di bawah matahari hingga kering. Pelepah pisang yang telah kering dibuka dan dipisahkan antara bagian dalam dan bagian luarnya. Setelah itu dapat diolah menjadi tali tampar dan tali lelesam dengan cara dipilin menggunakan mesin.

Untuk pembuatan tali dapat menggunakan pelepah pisang jenis apapun, sedangkan untuk lembaran menggunakan pelepah pisang yang tidak gampang rusak dan memiliki motif yang lebih bagus seperti pisang susu, pisang raja, dan pisang

kapok. Tali tampar, tali lelesam, dan pelepah pisang kering sudah dapat digunakan sebagai *material* dalam membuat produk. Pelepah pisang tidak dapat berdiri sendiri, harus dibantu dengan media seperti triplek, duplek, dan lain-lain yang dilem menggunakan lem putih (lem rajawali). Pelepah pisang dapat digunakan langsung dan dapat dianyam. Setelah itu dilakukan *finishing* pada pelepah pisang dengan cara dipernis. Untuk produk yang bersentuhan dengan makanan menggunakan *finishing water based* karena memiliki kadar racun yang lebih rendah. Untuk produk yang tidak bersentuhan dengan makanan dapat menggunakan *finishing* kayu pada umumnya. Sedangkan untuk mewarnai pelepah pisang dapat menggunakan pewarna makanan.

b. Leny dari Leny Collection

Contoh produk Leny Collection

Wawancara dilakukan pada Jumat, 12 Januari 2018 di Jalan Dupak Bangunsari no. 18, Surabaya, Jawa Timur. Leny merupakan pelaku UKM eceng gondok dan pelepah pisang. Namun lebih banyak menghasilkan produk berbahan eceng gondok. Produk berbahan pelepah pisang yang dihasilkan hanya sebatas tempat pensil, *vase*, dan tempat tisu. Media yang akan dipakai yaitu kardus dan karton dipola terlebih dahulu.

Pelepah pisang lembaran dilem menggunakan lem putih (lem rajawali) mengikuti pola yang telah dibuat. Langkah selanjutnya yaitu *finishing* menggunakan *vernis*. Selain menggunakan lembaran pelepah pisang dalam bentuk polos, Leny juga mengayam lembaran pelepah pisang seperti tikar.

c. Tuti dari Palemcraft

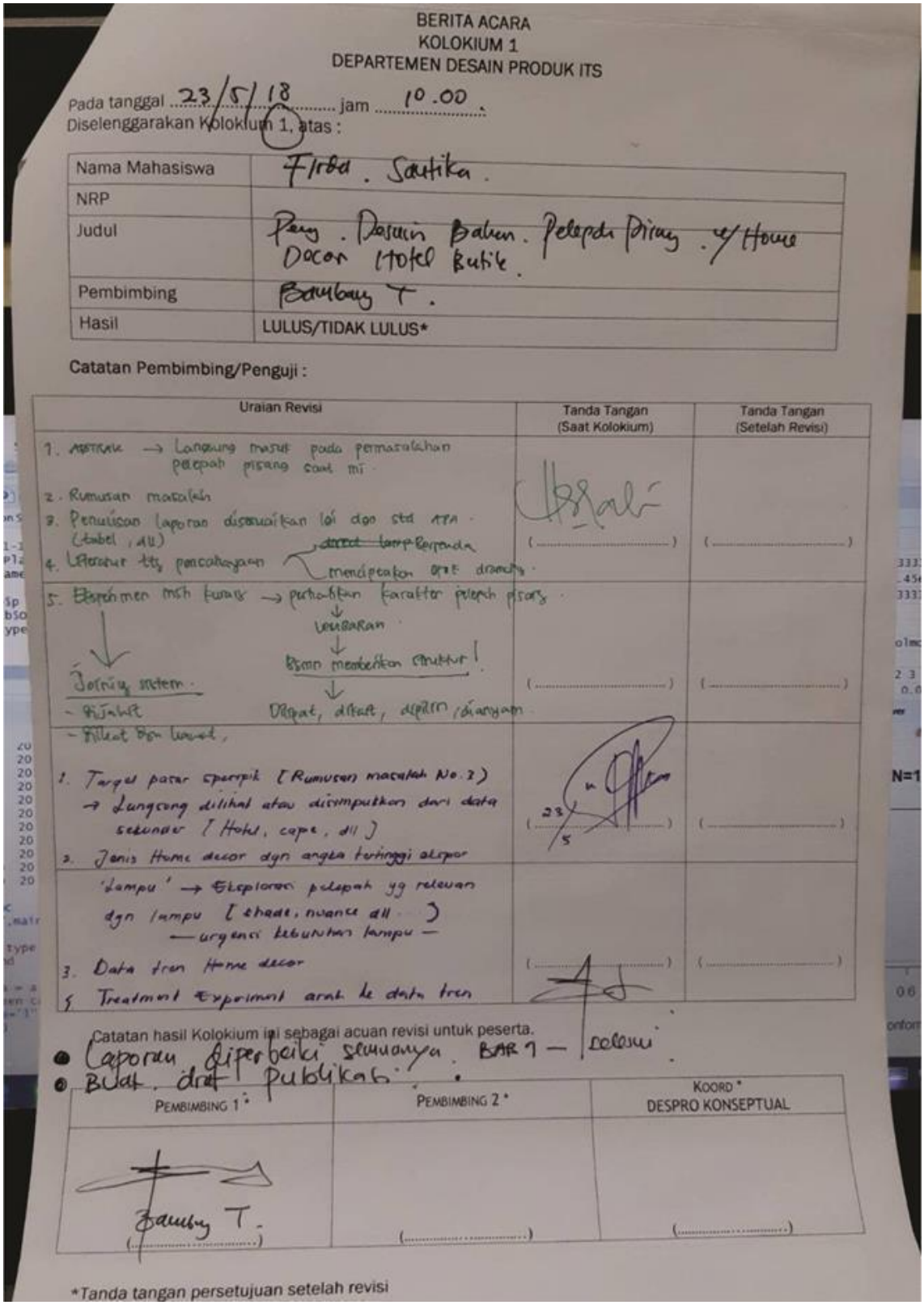
Wawancara dilakukan pada Jumat, 16 Maret 2018 di Jalan Kha. Dahlan 8, Yogyakarta. Tuti merupakan salah satu staf dari Palemcraft Jogja. Produk Palemcraft tidak hanya menggunakan pelapah pisang, namun juga menggunakan *material* alam lain seperti kayu, biji mahoni, kerang, bambu, batu apung, dan lain-lain. Produk yang dihasilkan menggunakan pelepah pisang antara lain *vase*, lampu, *wall decor*, dan keranjang. Untuk *material*nya, Palemcraft membeli pelepah pisang pada *supplyer* langganan dan menggunakan pelepah pisang jenis apapun yang tidak mudah sobek dan koyak. Pelepah pisang yang digunakan lebih banyak jenis lembaran daripada tali. Tali digunakan pada produk seperti keranjang (*basket*) dan lilitan atas pada lampu.

Dalam pembuatan *vase*, biasanya menggunakan media terakota (tanah liat) yang dilapisi oleh pelepah pisang. Untuk pembuatan tanah liat memerlukan waktu sekitar 1-2 minggu tergantung cuaca. Setelah tanah liat kering, baru dilapisi oleh pelepah pisang lalu melakukan *finishing*. *Finishing* menggunakan cat *water based* yang aman dari *toxic* dan tidak berbahaya. *Finishing* yang digunakan ada 2 jenis, yaitu *finishing natural* dan *finishing* warna menggunakan cat pewarna khusus.

*(Halaman dikosongkan)*

LAMPIRAN 4

Dokumentasi Berita Acara Kolokium



BERITA ACARA
KOLOKIUM 1
DEPARTEMEN DESAIN PRODUK ITS

Pada tanggal 23/5/18 jam 10.00.
Diselenggarakan Kolokium 1, atas :

| | |
|---|---|
| Nama Mahasiswa | Firda . Sautika . |
| NRP | |
| Judul | Peng . Desain Baku . Pelepah Pisang . u/ Home Decor Hotel Butik . |
| Pembimbing | Bambang T . |
| Hasil | LULUS/TIDAK LULUS* |

Catatan Pembimbing/Penguji :

| Uraian Revisi | Tanda Tangan (Saat Kolokium) | Tanda Tangan (Setelah Revisi) |
|---|---|---|
| 1. Metode → Langsung masuk pada permasalahan pelepah pisang saat ini. 2. Rumusan masalah 3. Penulisan laporan disesuaikan lagi dgn std TPA. (tabel, dll) 4. Literatur tts pencampuran → ~~draft lamp Berpanda~~ mendiskusikan draft dramatis. | (.....) | (.....) |
| 5. Eksperimen masih kurang → perhatikan karakter pelepah pisang. ↓ lemaran ↓ bisa membentuk struktur! ↓ Dilipat, ditekan, dipilin, dianyam. Jaring sistem. - Rijalit - Rilekat dan lunak, | (.....) | (.....) |
| 1. Target pasar sperpik (Rumusan masalah No. 2) → Langsung dilihat atau disimpulkan dari data sekunder (Hotel, cafe, dll) 3. Jenis Home decor dgn angka tertinggi ekspor | (23/5) | (.....) |
| 'lampu' → Eksplorasi pelepah yg relevan dgn lampu (shade, nuance dll.) — urgensi kebutuhan lampu — 3. Data tren Home decor 5. Treatment Experiment arah ke data tren | (.....) | (.....) |

Catatan hasil Kolokium ini sebagai acuan revisi untuk peserta.

- Laporan diperbaiki semuanya. BAB 1 — selesai.
- Buat draft publikasi.

| PEMBIMBING 1* | PEMBIMBING 2* | KOORD* DESPRO KONSEPTUAL |
|---|---|---|
| Bambang T. (.....) | (.....) | (.....) |

*Tanda tangan persetujuan setelah revisi

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
DEPARTEMEN DESAIN PRODUK
Kampus ITS Sukolilo, Surabaya 60111 Telp: (031) 5931147 Fax: (031) 5931147, PABX: 1228, 1258
Email: despro@its.ac.id; http://www.despro.its.ac.id

## BERITA ACARA KOLOKIUM DUA

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Pada hari | : | Rabu | tanggal | : | 29 April 2020 |
| Pukul | : | 14:00 - 15:00 WIB | ruang | : | via ZOOM |

Departemen Desain Produk FCREABIZ – ITS telah menyelenggarakan Kolokium 2 (dua) Periode Semester Genap tahun Akademik 2019/2020 atas:

| | | |
|---|---|---|
| Nama Mahasiswa | : | Firda Saufika |
| NRP | : | 08311340000022 |
| Judul TA | : | Pengembangan Desain Berbahan Pelepah Pisang untuk Produk Home Decor Butik Hotel dengan Konsep Natural dan Berkarakter |
| Dosen Pembimbing | : | 1. Bambang Tristiyono, S.T., M.Si.<br>2. |
| Hasil Sidang | : | **Lulus** / ~~**Tidak Lulus**~~ *) |

*) coret yang tidak perlu

**Catatan:**

| No | Nama Dosen | Uraian Revisi |
|---|---|---|
| 1 | Bambang Tristiyono, S.T., M.Si. | DESAIN AKHIR/FINAL DESAIN (9 produk)<br>dibuat seperti ini:<br>3 produk berbasis lembaran utuh (ekpose texture dan bentuk, tetap bisa tembus cahaya)<br>3 produk berbasis pengolahan lembaran (di bilah-bilah, dipatern, disusun, dsb), menimbulkan efek cahaya dan bentuk.<br>3 produk berbasis pola mapping light (dilubangi, laser cut, diplong, dsb), menimbulkan berkas cahaya.<br>KELENGKAPAN GAMBAR-BANYAK KURANG/DILENGKAPI<br>sketsa ide/ideasi<br>gambar alternatif, masing-masing 2 saja (2x9=18)<br>desain akhir 9 buah<br>gambar 3D modeling 9 buah, Rendering Produk (9x3=27 view), Rendering Suasana di hotel dg lampu-lampu yg menyala (9 view).<br>Rendering Animasi 1 menit (single produk dan suasana-walkthrouh)<br>Gambar teknik 9 Produk (tampak, potongan, detil)<br>HASIL EKSPERIMEN/PERCOBAAN<br>SUDAH OK, YANG KURANG (EKPLORASI BENTUK DESAIN, ditambahi lagi, dengan studi model/mockup, alhamdullah kalau bisa buat contoh prototipe 3 buah saja)<br>STUDI DAN ANALISIS (BANYAK YG BELUM DITULIS)<br>analisis bentuk (dijelaskan alasan pencarian bentuk; bisa analogi, stilasi, semiologi, dsb)<br>analisis eksperimen bentuk dari pengolahan/ekplorasi material.<br>analisis eksperimen bentuk dari melubangi material untuk mapping light.<br>analisis ukuran, analisis struktur dan material, analisis pembuatan/manufaktur, analisis finishing, analisis branding, analisis biaya HPP dan jual.<br>LAPORAN DI LENGKAPI (BANYAK YG MASIH KURANG DAN KOSONG)<br>AYO SEMANGAT..!! |
| 2 | Ari Dwi Krisbianto, S.T., M.Ds. | 1. Pemilihan alternatif<br>2. Pembentukan pelepah pisang<br>3. Lihat eksperimen Monica Faiza untuk alternatif pembentukan material sejenis<br>4. Eksperimen berhubungan dengan material dan cahaya<br>5. Finishing sesuai karakter pelepah pisang |
| 3 | Hertina Susandari, S.T., M.T. | 1. Eksplorasi bahan lembaran dengan berbagai cara, misal: digunting (tanpa meninggalkan kesan pelepah pisang) dan dirangkai; dilipat seperti origami/ bentukan kertas, dll)<br>2. Laporan dan gambar teknik dilengkapi<br>3. Pemilihan material penunjang berdasarkan apa? |

Catatan hasil kolokium ini sebagai acuan revisi untuk peserta.

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir,

Bambang Tristiyono, S.T., M.Si.
NIP. 19700703 199702 1 001

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
DEPARTEMEN DESAIN PRODUK
npus ITS Sukolilo, Surabaya 60111 Telp: (031) 5931147 Fax: (031) 5931147, PABX: 1228, 1258
Email: despro@its.ac.id; http://www.despro.its.ac.id

**LEMBAR CATATAN REVISI**
**TUGAS AKHIR MAHASISWA**

| | | |
|---|---|---|
| Nama | : | Firda Saufika |
| NRP | : | 08311340000022 |
| Judul TA | : | Pengembangan Desain Berbahan Pelepah Pisang untuk Produk Home Décor Butik Hotel dengan Konsep Natural dan Berkarakter |
| Tanggal Sidang | : | Kamis, 23 Juli 2020 |

| URAIAN REVISI | Tanda Tangan (Saat Sidang) | Tanda Tangan (Setelah Revisi) |
|---|---|---|
| 1) Detail struktur, 2) Technical aspects; 3) Exposed material; 4) Eksplorasi (produk eksisting berpola revolved shapes); 5) Material besi kenapa? ; 6) Finishing? | (Ari Dwi Krisbianto, S.T., M.Ds.) | (Ari Dwi Krisbianto, S.T., M.Ds.) Tgl. 8/21/202 |
| 1) Gambar teknik; 2) Semua hasil harus ada analisisnya pada bab 4 (pemilihan material, bentuk); 3) Kesesuaian bab 1 dengan bab 6 | (Hertina Susandari, S.T., M.T.) | 2020.08.24 19:45:11 +07'00' (Hertina Susandari, S.T., M.T.) Tgl. ..... |
| 1) Laporan TA (analisis yang kurang) 2) Artikel Jurnal 3) Gambar Teknik 4) Rendering photorealistic 5) Studi Model Akhir (bahan yang mewakili) 6) Draft HKI (paten dan desain industri) 7) Video animasi profile produk | (Ba..... S.T., M.Si.) Date: 2020.08.21 22:10:58 +07'00' | (E S.T., M.Si.) Tgl. .... Date: 2020.08.21 22:11:30 +07'00' |
| | (.....) | (.....) Tgl. ..... |

Lembar Catatan Revisi ini merupakan persyaratan untuk pengesahan Buku Laporan Tugas Akhir, upload jurnal POMITS/sains & seni, sebagai syarat Yudisium Departemen dan ITS.

Setuju menyelesaikan revisi
tanggal 20 AGUSTUS 2020

**Dosen Pembimbing,**

(Bambang Tristyono, S.T., M.Si.)
NIP. 197007031997021001
Digitally signed by Bambang Tristyono
DN: cn=Bambang Tristyono, o=DESPRO, ou=ITS, email=pakmbi@gmail.com, c=ID
Date: 2020.08.21 22:12:10 +07'00'

**Mahasiswa,**

(Firda Saufika)
NRP. 08311340000022

*(Halaman dikosongkan)*

LAMPIRAN 5

Foto Dokumentasi Studi Model

Proses pembuatan studi model dari besi 2 mm sebelum dipotong bagian tengahnya.

Proses pembuatan studi model setelah bagian tengah terpotong.

Rangka studi model yang telah selesai

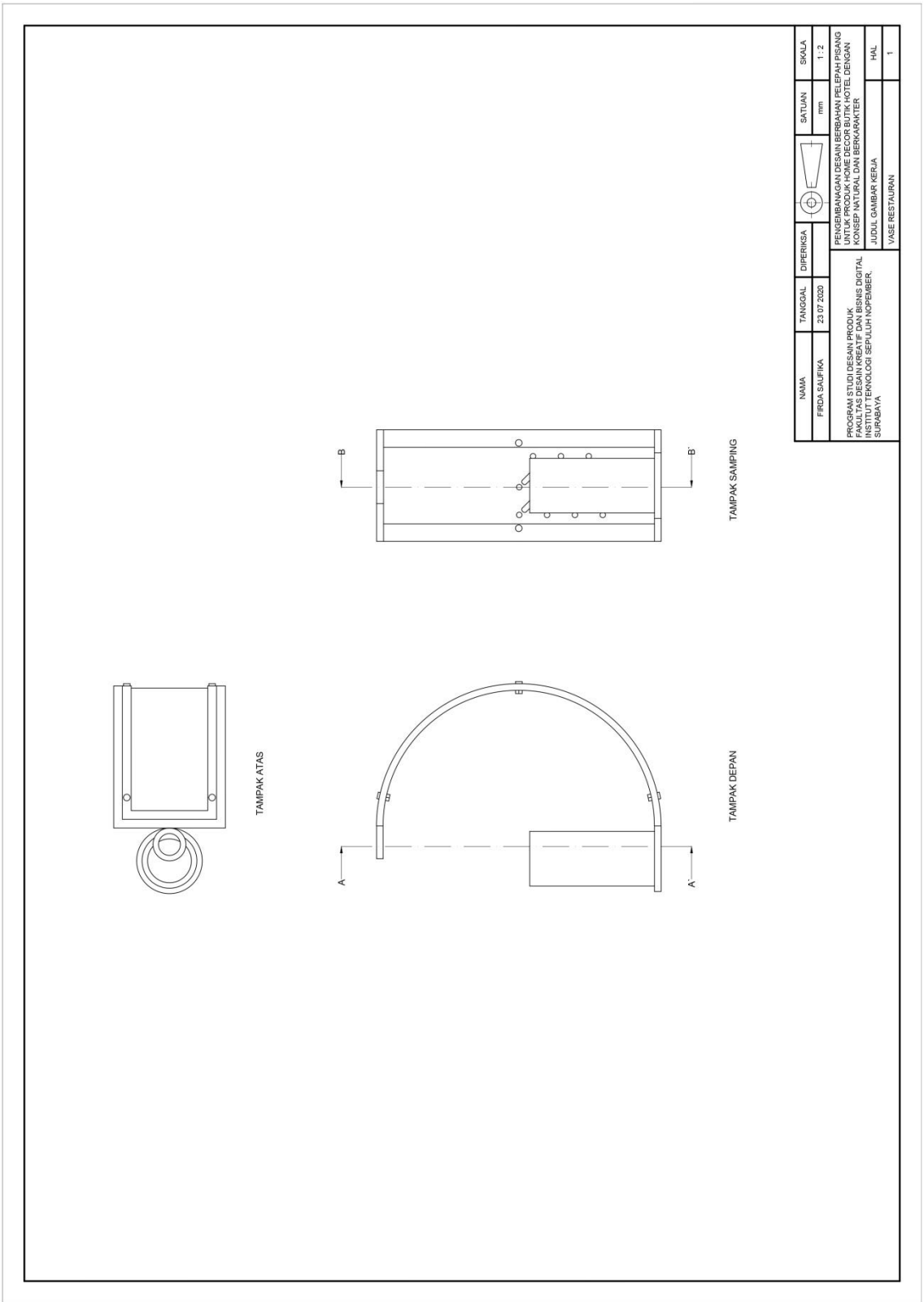
Studi model yang telah dilapisi oleh pelepah pisang namun bagian dalamnya masih menggunakan kertas

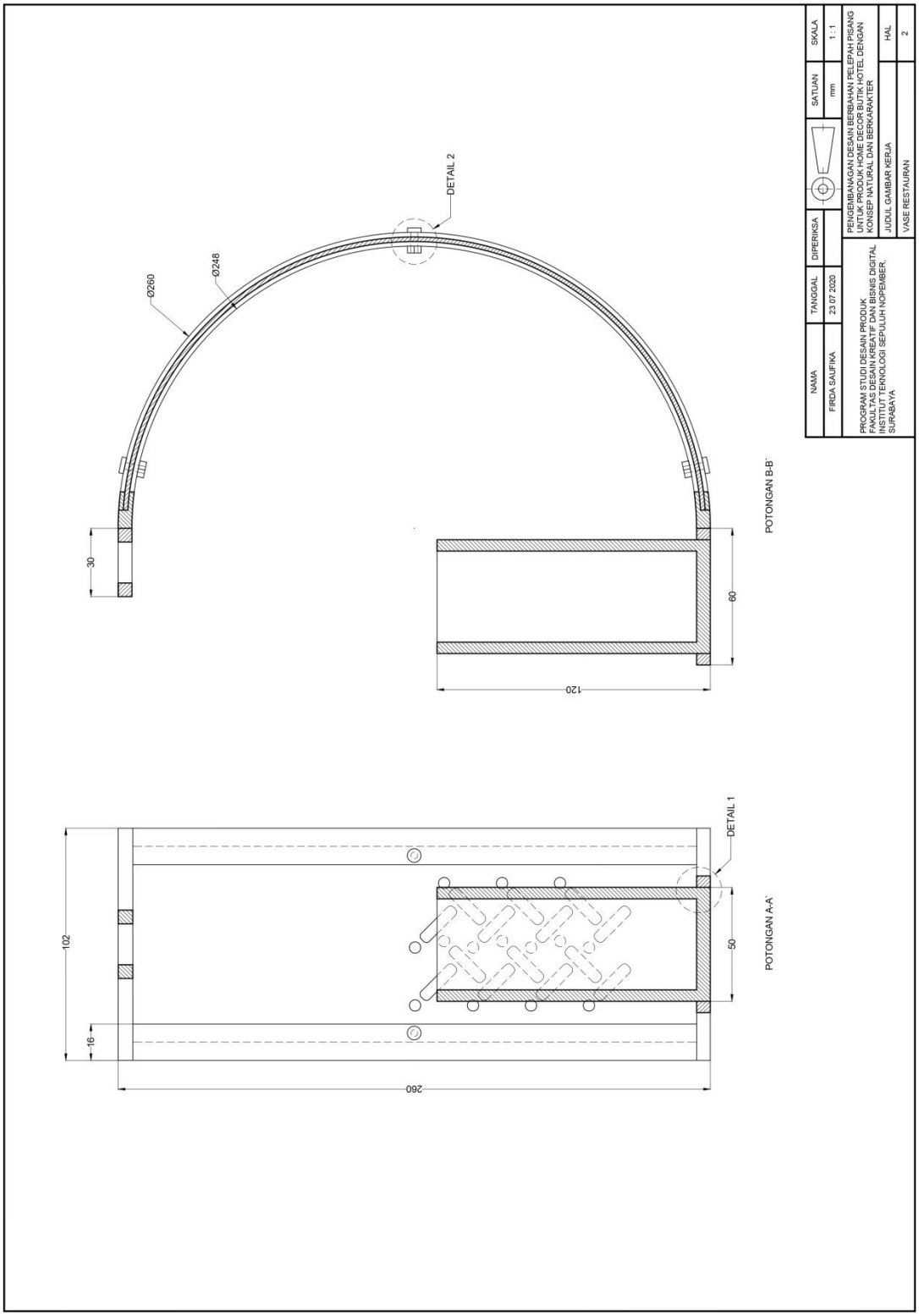
Penampakan studi model jika lampu dinyalakan pada malam hari.

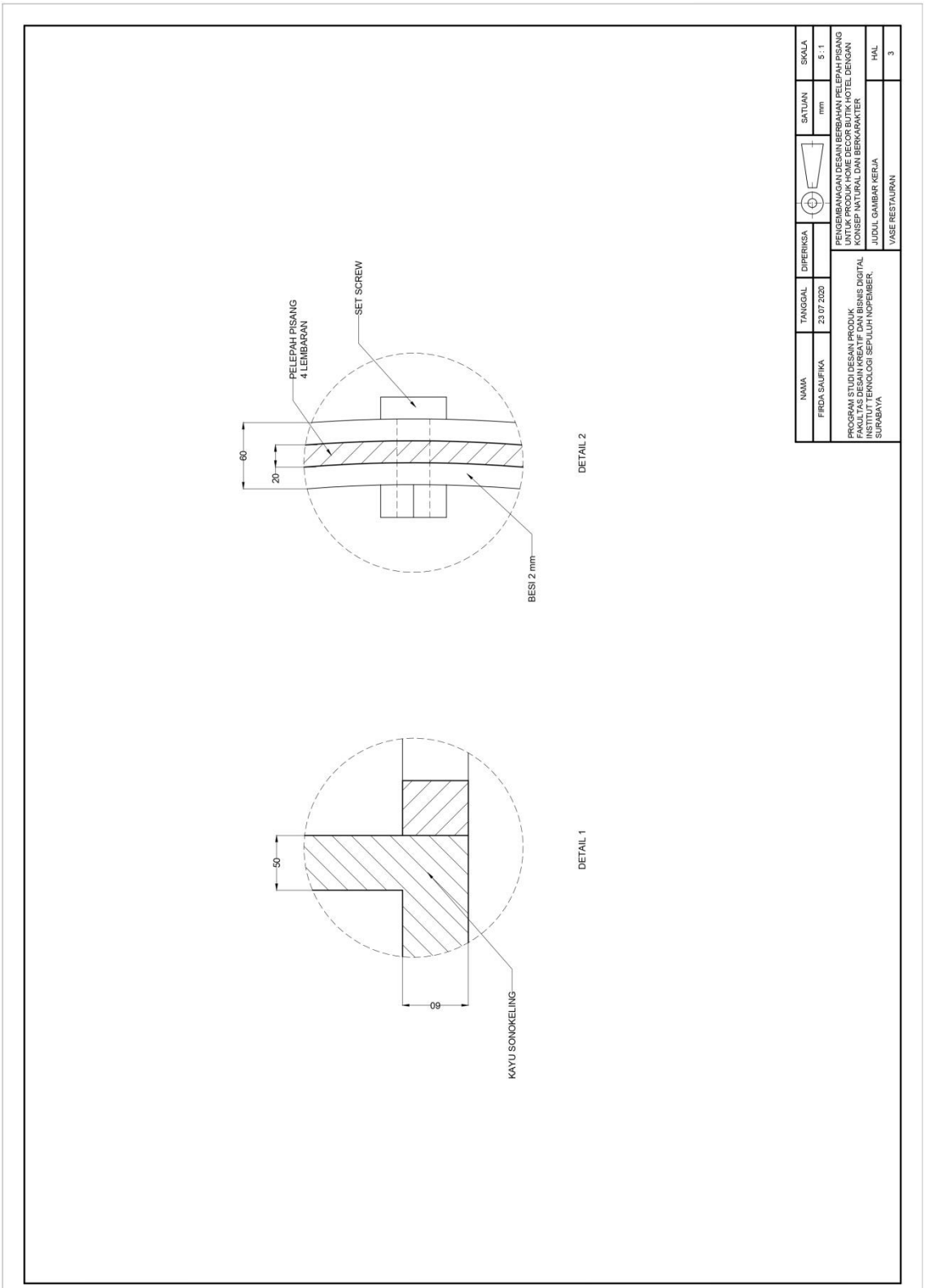
*(Halaman dikosongkan)*

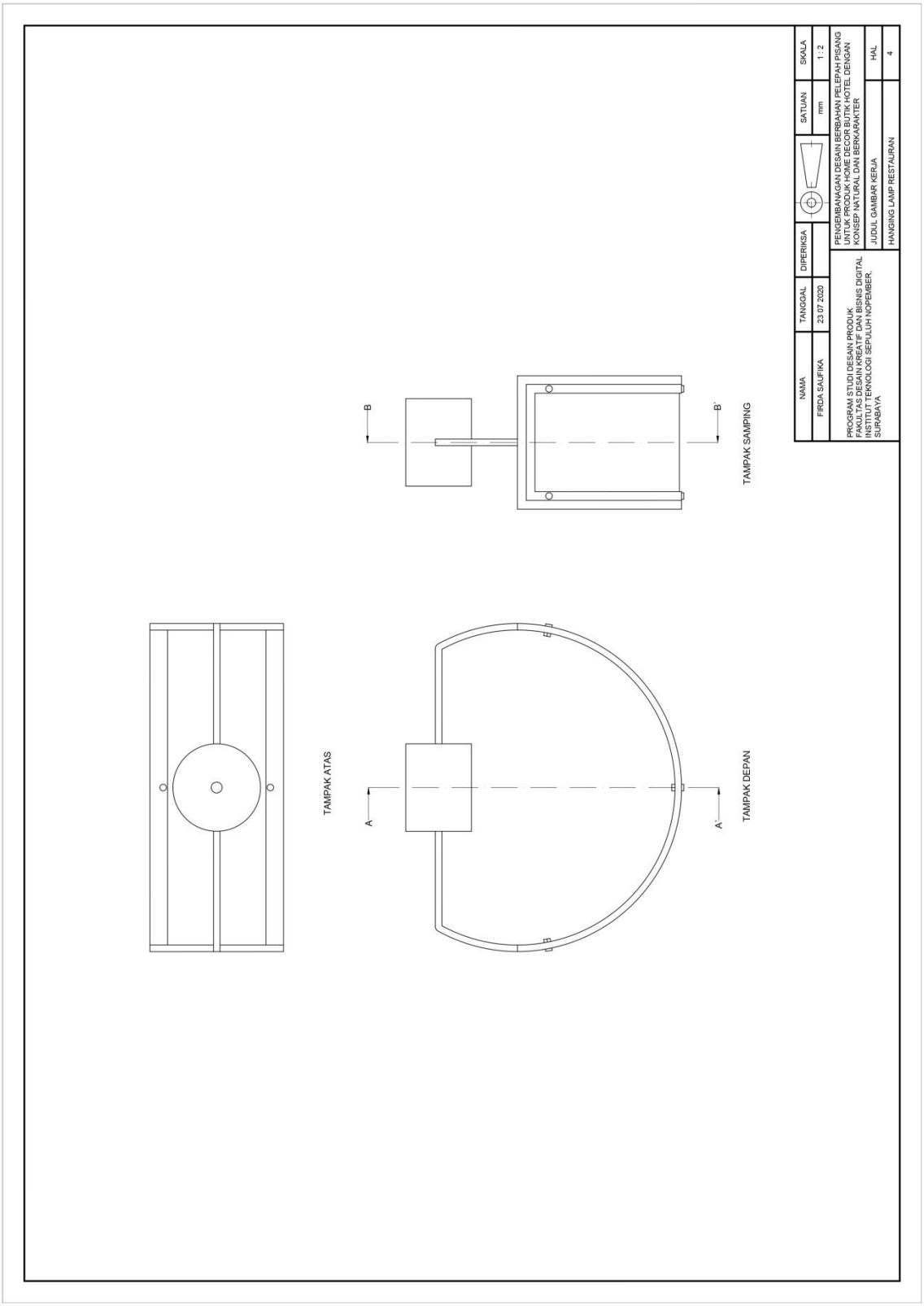
LAMPIRAN 6

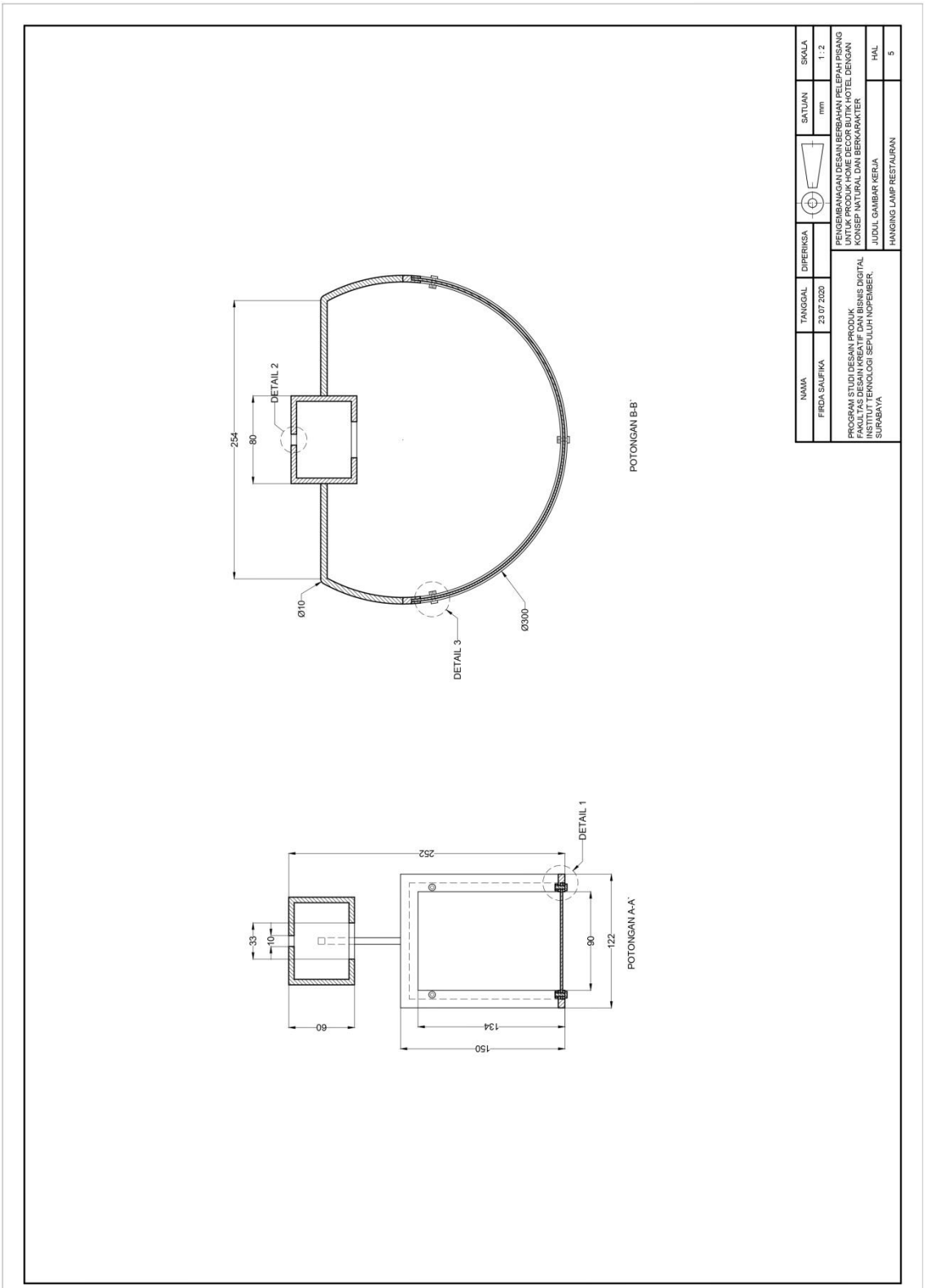
Dokumentasi Gambar Teknik

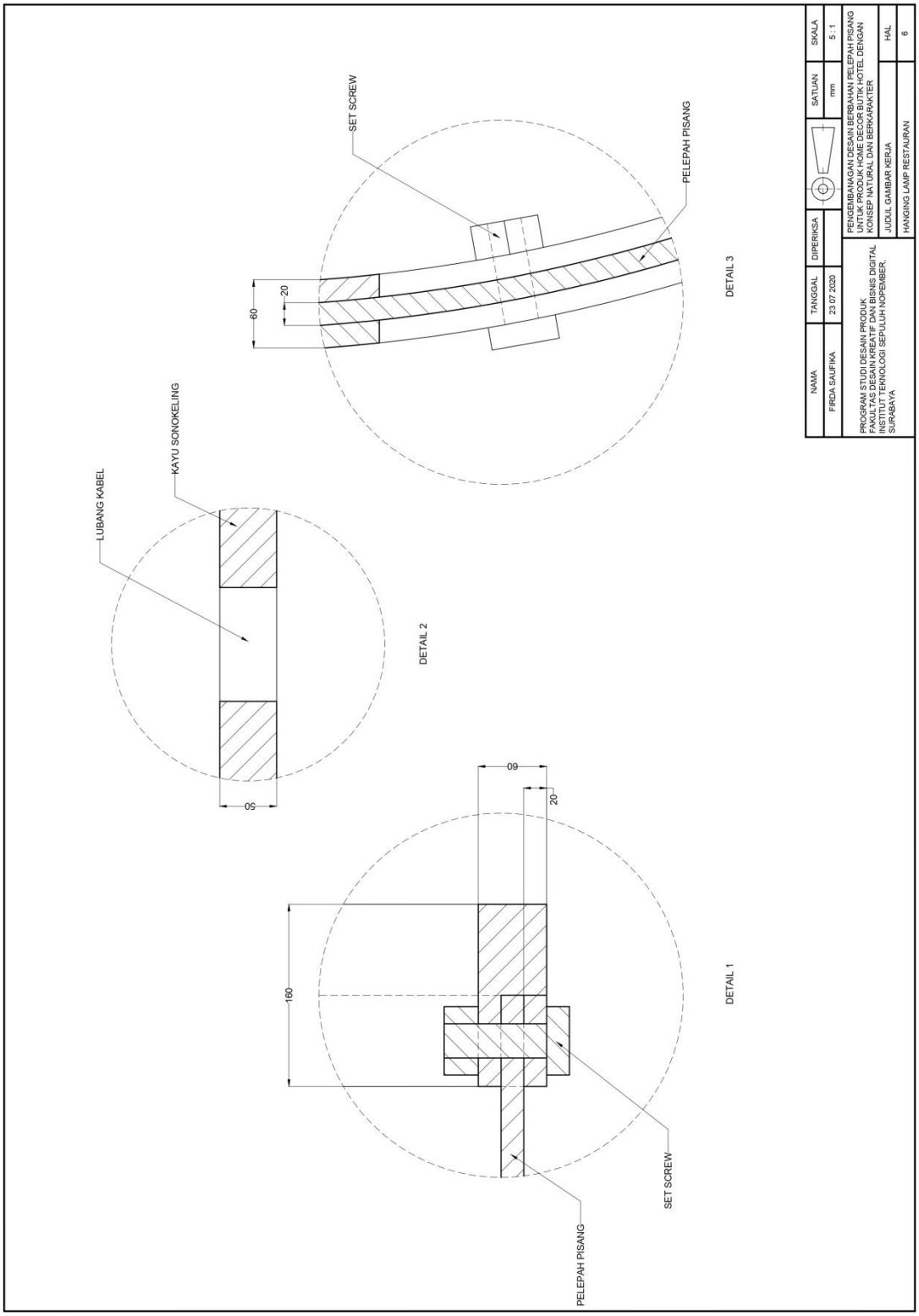


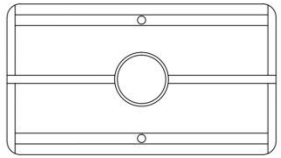

DETAIL 2
Ø260
Ø248
30
60
120
POTONGAN B-B'
DETAIL 1
102
16
260
50
POTONGAN A-A'
NAMA
FIRDA SAUFIKA
TANGGAL
23 07 2020
DIPERIKSA
SATUAN
mm
SKALA
1 : 1
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER,
SURABAYA.
PENGEMBANGAN DESAIN BERBAHAN PELEPAH PISANG
UNTUK PRODUK HOME DECOR BUTIK HOTEL DENGAN
KONSEP NATURAL DAN BERKARAKTER
JUDUL GAMBAR KERJA
VASE RESTAURAN
HAL
2


PELEPAH PISANG
4 LEMBARAN
SET SCREW
60
20
BESI 2 mm
DETAIL 2
50
60
KAYU SONOKELING
DETAIL 1
NAMA
FIRDA SAUFIKA
TANGGAL
23 07 2020
DIPERIKSA
SATUAN
mm
SKALA
5 : 1
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER,
SURABAYA
PENGEMBANGAN DESAIN BERBAHAN PELEPAH PISANG
UNTUK PRODUK KAFE BERCORAK KOTEL DENGAN
KONSEP NATURAL DAN BERKARAKTER
JUDUL GAMBAR KERJA
VASE RESTAURAN
HAL
3

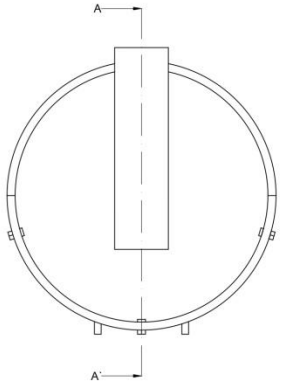

TAMPAK ATAS
A
A'
TAMPAK DEPAN
B
B'
TAMPAK SAMPING
NAMA
FIRDA SAUFIKA
TANGGAL
23 07 2020
DIPERIKSA
SATUAN
mm
SKALA
1 : 2
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER,
SURABAYA.
PENGEMBANAGAN DESAIN BERBAHAN PELEPAH PISANG
UNTUK PRODUK HOME DECOR BUTIK HOTEL DENGAN
KONSEP NATURAL DAN BERKARAKTER
JUDUL GAMBAR KERJA
HANGING LAMP RESTAURAN
HAL
4


254
80
DETAIL 2
Ø10
DETAIL 3
Ø300
POTONGAN B-B'
252
33
10
60
DETAIL 1
90
122
134
150
POTONGAN A-A'
NAMA
FIRDA SAUFIKA
TANGGAL
23 07 2020
DIPERIKSA
SATUAN
mm
SKALA
1 : 2
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN SENI DAN BISNIS DIGITAL
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER,
SURABAYA
PENGEMBANGAN DESAIN BERBAHAN PELEPAH PISANG
UNTUK PRODUK KOLEKSI DECORBUTIK HOTEL DENGAN
KONSEP NATURAL DAN BERKARAKTER
JUDUL GAMBAR KERJA
HANGING LAMP RESTAURAN
HAL
5

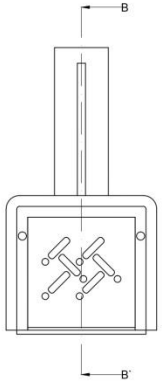

SET SCREW
PELEPAH PISANG
60
20
DETAIL 3
KAYU SONOKELING
LUBANG KABEL
DETAIL 2
50
60
20
160
DETAIL 1
SET SCREW
PELEPAH PISANG
NAMA
FIRDA SAUFIKA
TANGGAL
23 07 2020
DIPERIKSA
SATUAN
mm
SKALA
5 : 1
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER,
SURABAYA.
PENGEMBANGAN DESAIN BERBAHAN PELEPAH PISANG
UNTUK PRODUK HOME DECOR BUTIK HOTEL DENGAN
KONSEP NATURAL DAN BERKARAKTER
JUDUL GAMBAR KERJA
HANGING LAMP RESTAURAN
HAL
6



TAMPAK ATAS

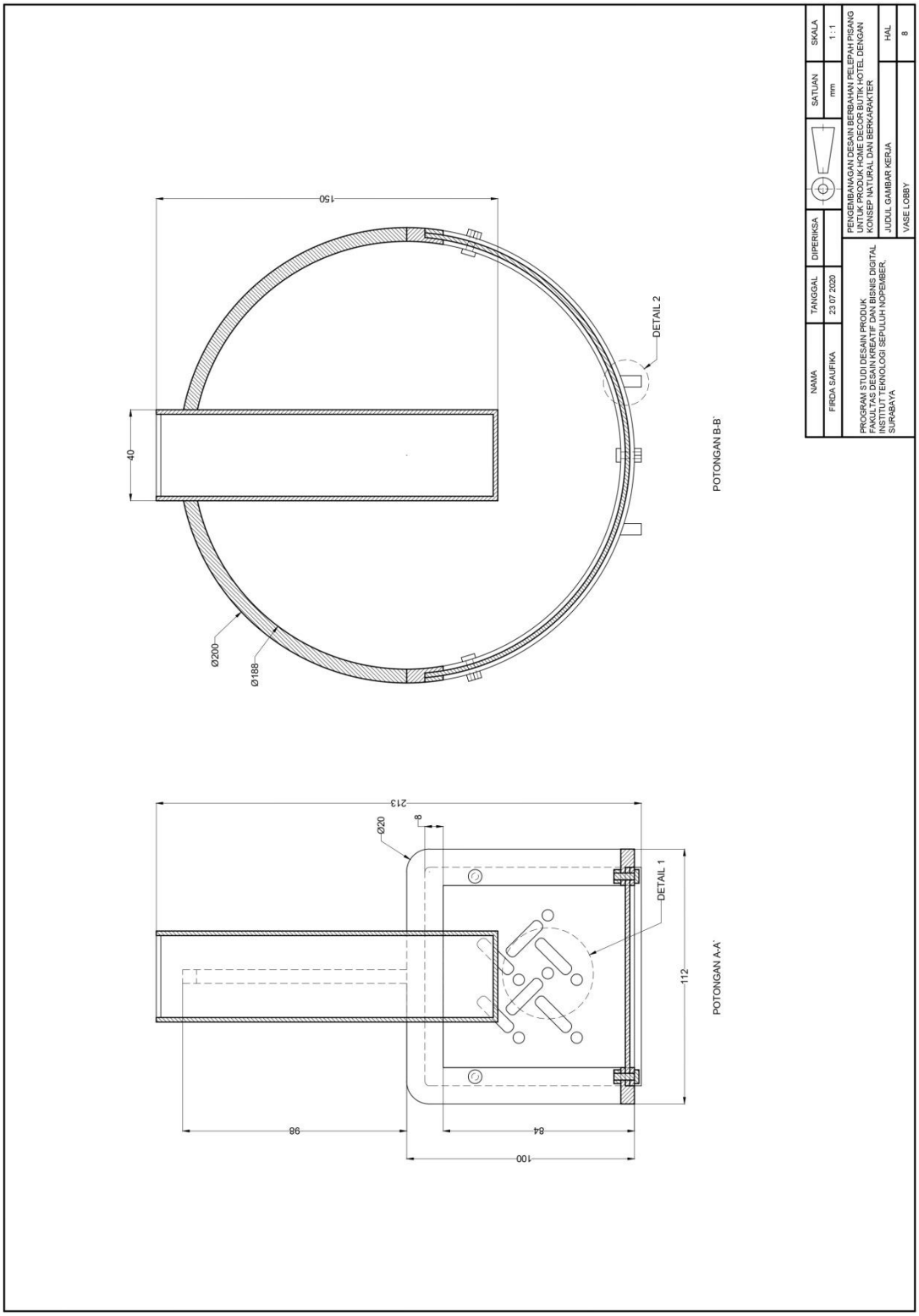


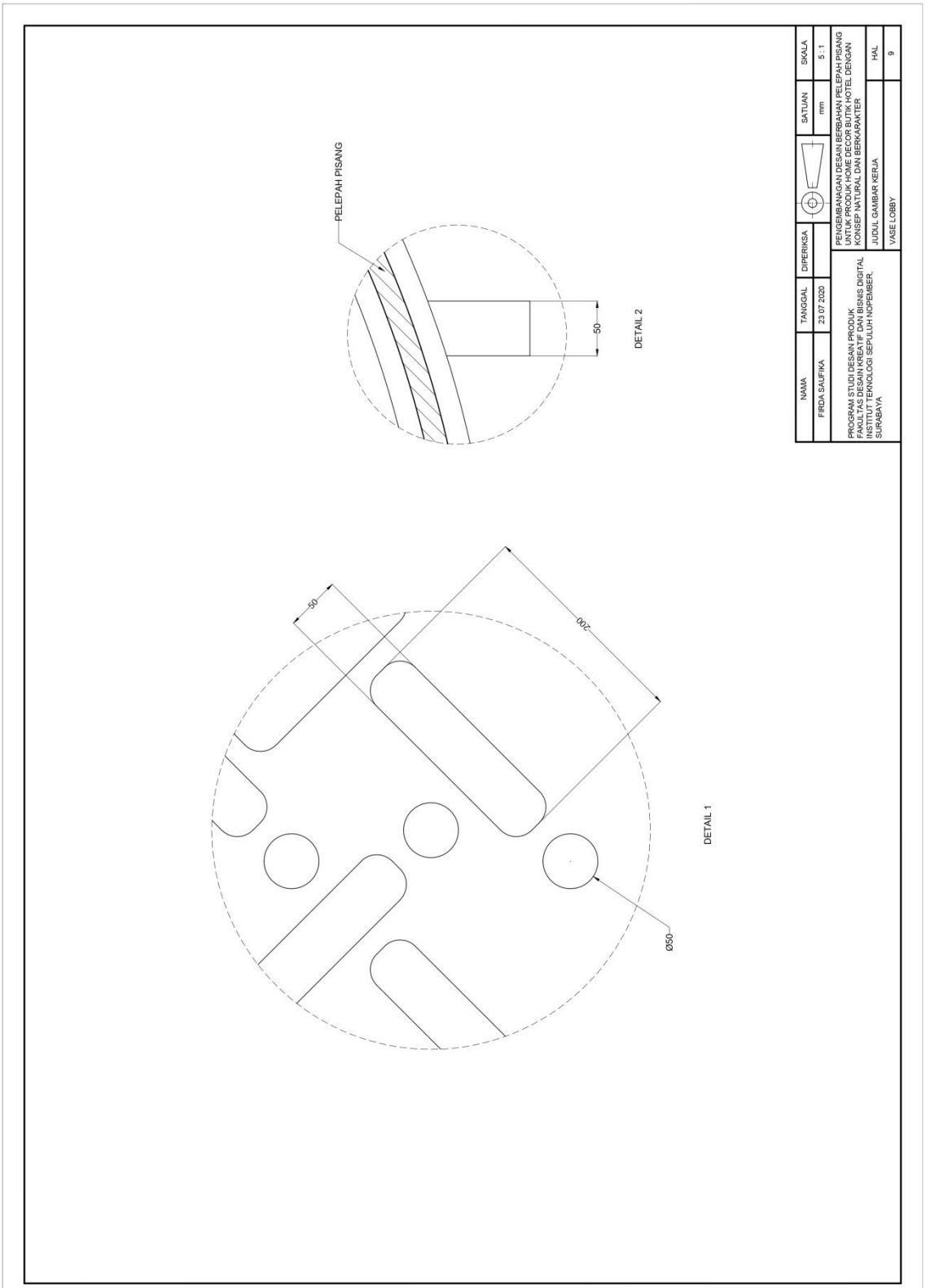

TAMPAK DEPAN

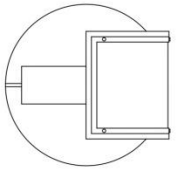



TAMPAK SAMPING

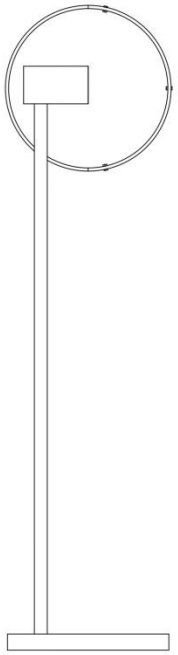
| NAMA | TANGGAL | DIPERIKSA | | SATUAN | SKALA |
|---|---|---|---|---|---|
| FIRDA SAUFIKA | 23 07 2020 | | | mm | 1 : 2 |
| PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK<br>FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL<br>INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER,<br>SURABAYA | | | PENGEMBANAGAN DESAIN BERBAHAN PELEPAH PISANG UNTUK PRODUK HOME DECOR BUTIK HOTEL DENGAN KONSEP NATURAL DAN BERKARAKTER | | |
| | | | JUDUL GAMBAR KERJA | | HAL |
| | | | VASE LOBBY | | 7 |


150
40
Ø200
Ø188
DETAIL 2
POTONGAN B-B'
213
Ø20
8
DETAIL 1
112
98
84
100
POTONGAN A-A'
NAMA
FIRDA SAUFIKA
TANGGAL
23 07 2020
DIPERIKSA
SATUAN
mm
SKALA
1 : 1
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER,
SURABAYA.
PENGEMBANGAN DESAIN BERBAHAN PELEPAH PISANG
UNTUK PRODUK HOME DECOR BUTIK HOTEL DENGAN
KONSEP NATURAL DAN BERKARAKTER
JUDUL GAMBAR KERJA
VASE LOBBY
HAL
8

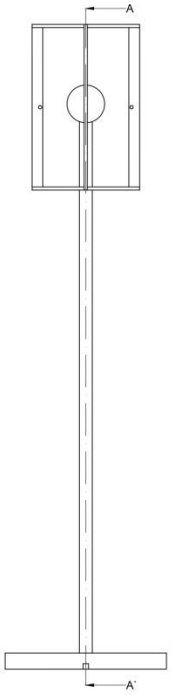

PELEPAH PISANG
50
DETAIL 2
50
200
Ø50
DETAIL 1
NAMA
FIRDA SAUFIKA
TANGGAL
23 07 2020
DIPERIKSA
SATUAN
mm
SKALA
5 : 1
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER,
SURABAYA
PENGEMBANGAN DESAIN BERBAHAN PELEPAH PISANG
UNTUK PRODUK KOSMETIK SECOND LIFE HOTEL DENGAN
KONSEP NATURAL DAN BERKARAKTER
JUDUL GAMBAR KERJA
VASE LOBBY
HAL
9



TAMPAK ATAS



TAMPAK DEPAN



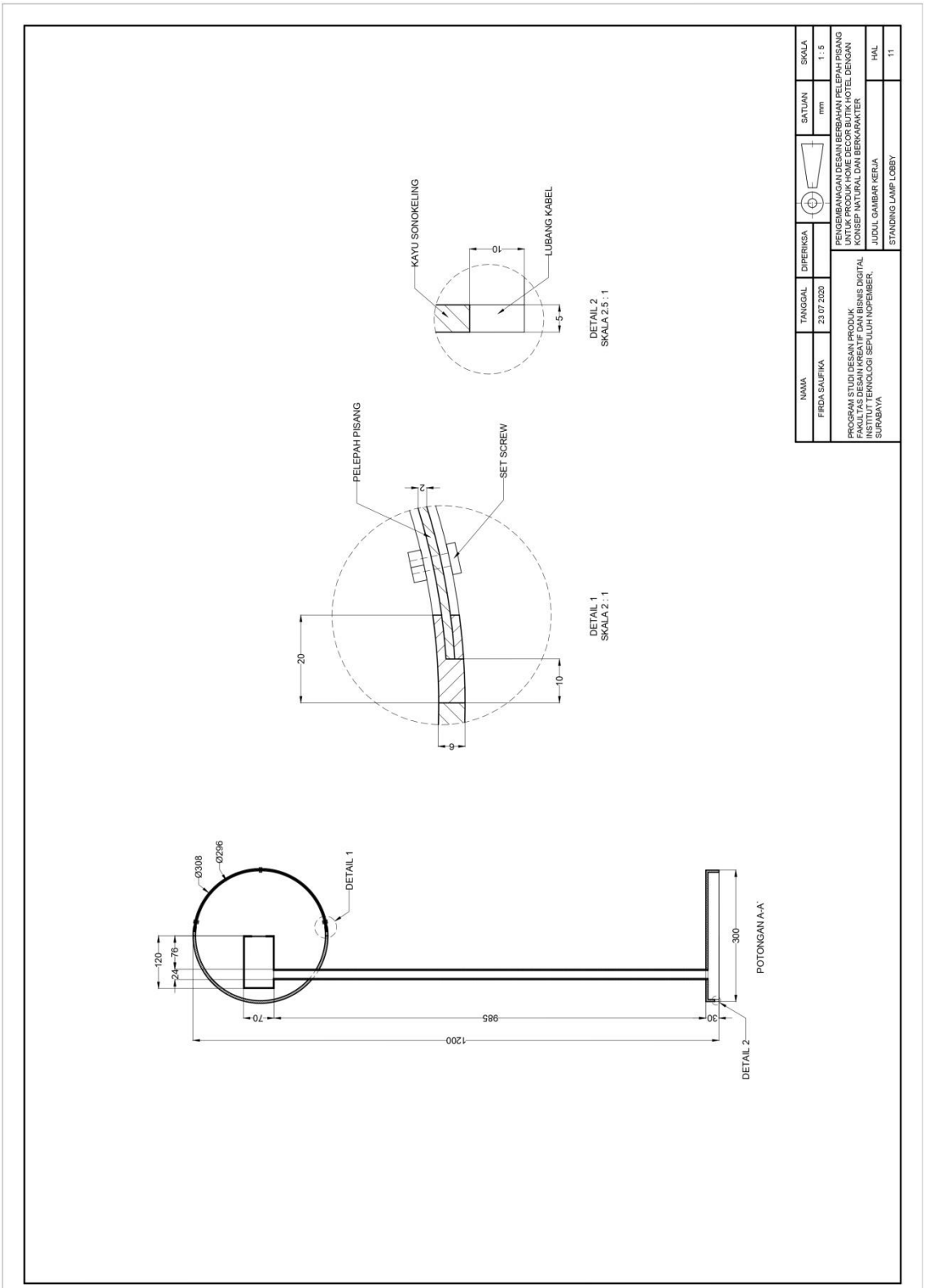

TAMPAK SAMPING

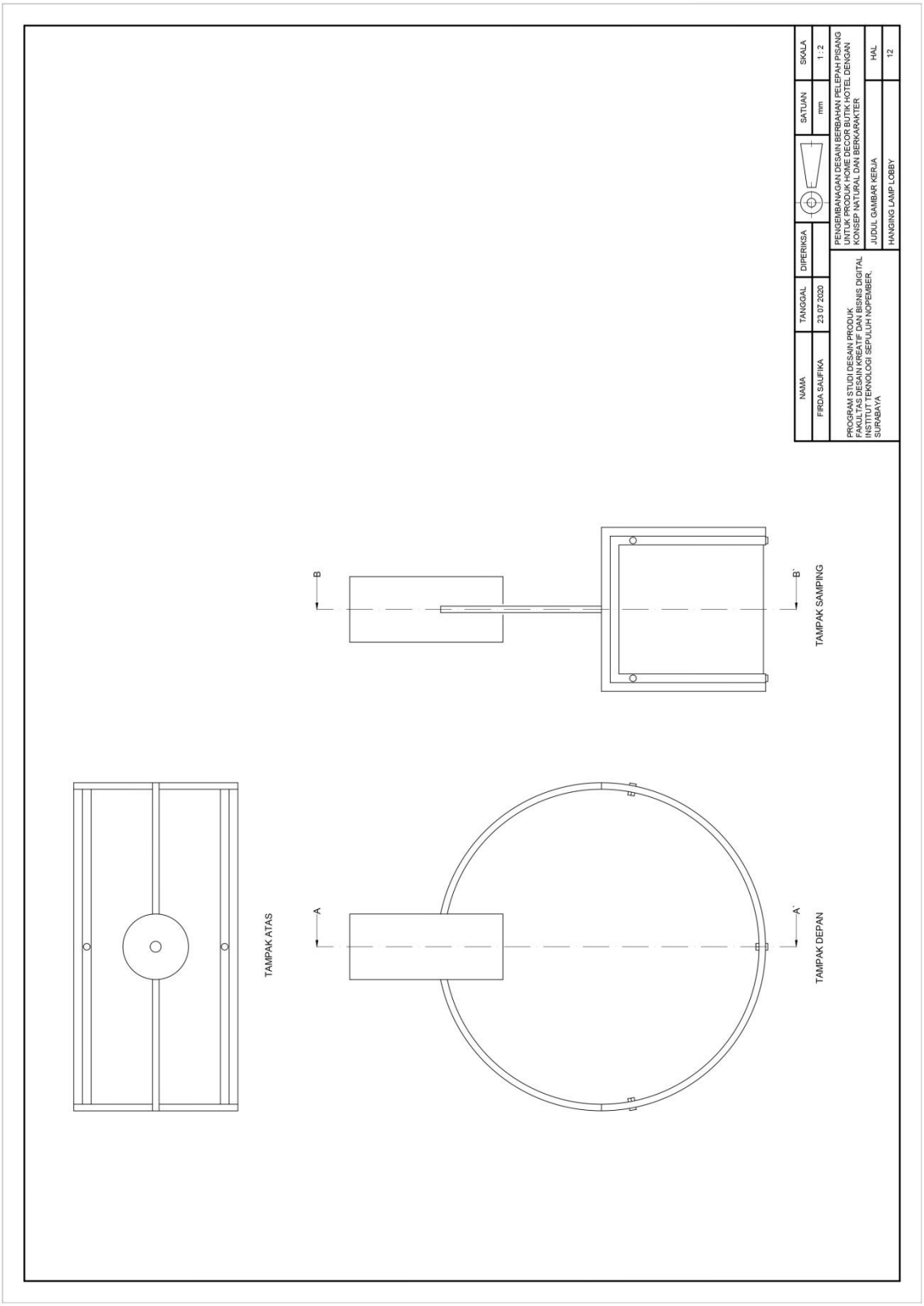
| NAMA | TANGGAL | DIPERIKSA | | SATUAN | SKALA |
|---|---|---|---|---|---|
| FIRDA SAUFIKA | 23 07 2020 | | | mm | 1 : 5 |

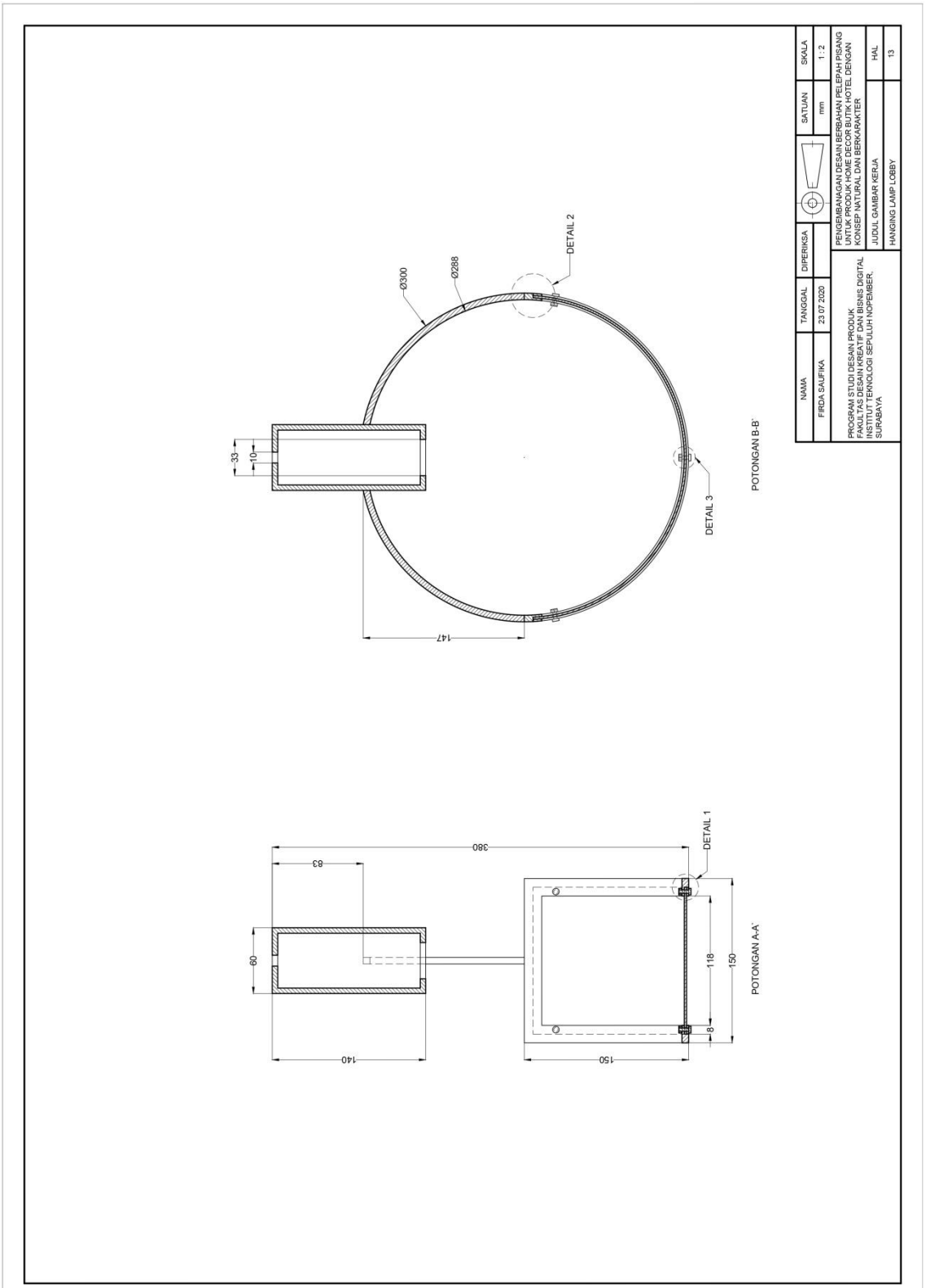
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER,
SURABAYA

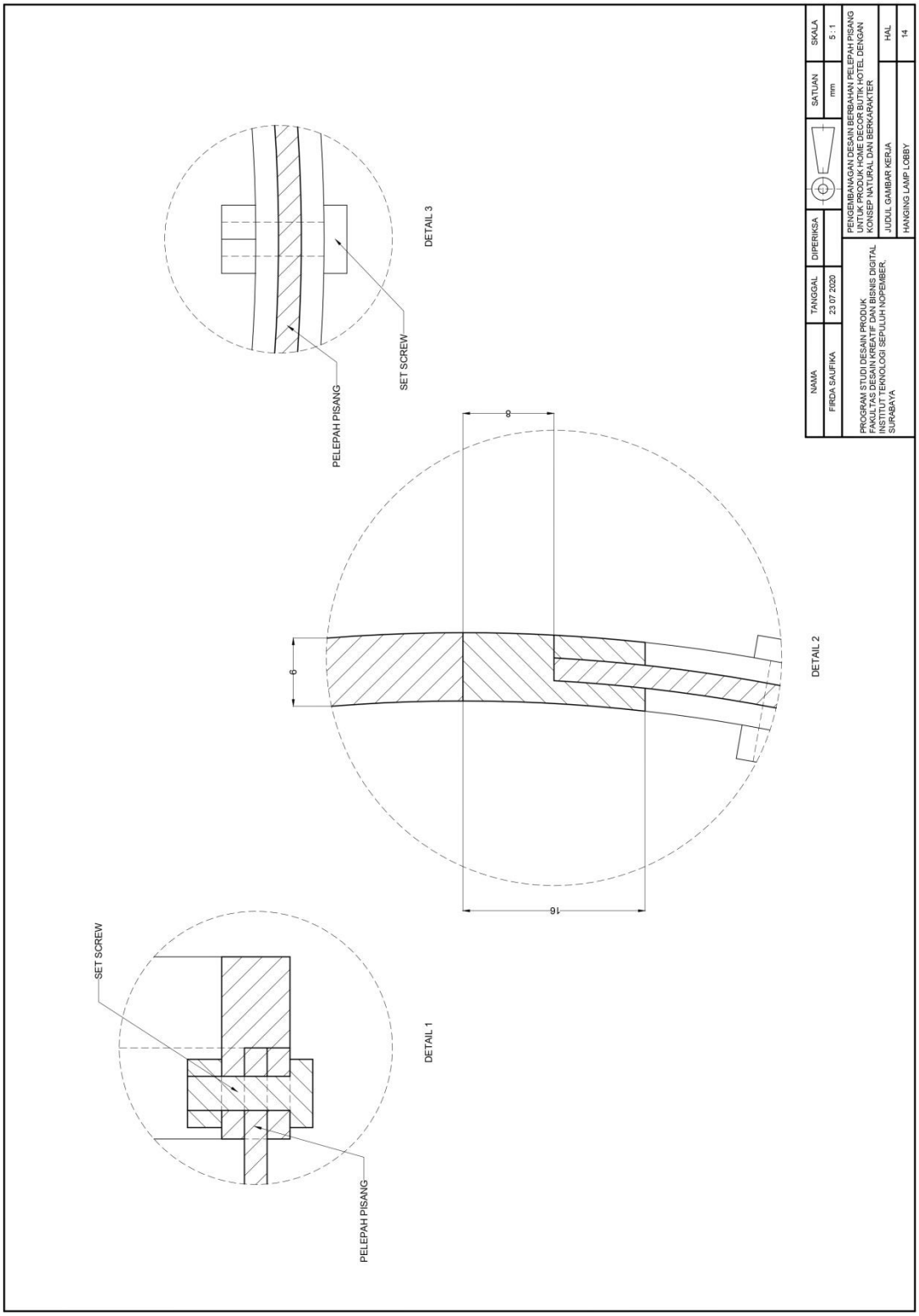
PENGEMBANAGAN DESAIN BERBAHAN PELEPAH PISANG UNTUK PRODUK HOME DECOR BUTIK HOTEL DENGAN KONSEP NATURAL DAN BERKARAKTER

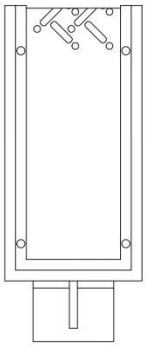
| JUDUL GAMBAR KERJA | HAL |
|---|---|
| STANDING LAMP LOBBY | 10 |


KAYU SONOKELING
LUBANG KABEL
10
5
DETAIL 2
SKALA 2.5 : 1
PELEPAH PISANG
SET SCREW
2
20
10
6
DETAIL 1
SKALA 2 : 1
Ø308
Ø296
DETAIL 1
120
76
24
70
985
30
1200
300
POTONGAN A-A'
DETAIL 2
NAMA
FIRDA SAUFIKA
TANGGAL
23 07 2020
DIPERIKSA
SATUAN
mm
SKALA
1 : 5
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER,
SURABAYA
PENGEMBANGAN DESAIN BERBAHAN PELEPAH PISANG
UNTUK PRODUK LE-ECO BUTIK HOTEL DENGAN
KONSEP NATURAL DAN BERKARAKTER
JUDUL GAMBAR KERJA
STANDING LAMP LOBBY
HAL
11

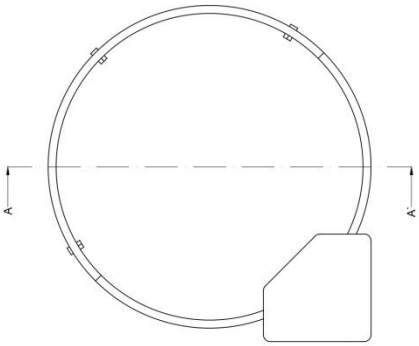

NAMA
FIRDA SAUFIKA
TANGGAL
23 07 2020
DIPERIKSA
SATUAN
mm
SKALA
1 : 2
PENGEMBANAGAN DESAIN BERBAHAN PELEPAH PISANG UNTUK PRODUK HOME DECOR BUTIK HOTEL DENGAN KONSEP NATURAL DAN BERKARAKTER
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER,
SURABAYA.
JUDUL GAMBAR KERJA
HANGING LAMP LOBBY
HAL
12
TAMPAK ATAS
TAMPAK DEPAN
TAMPAK SAMPING
A
A'
B
B'


Ø300
Ø288
DETAIL 2
33
10
147
DETAIL 3
POTONGAN B-B'
380
83
DETAIL 1
60
118
150
8
140
150
POTONGAN A-A'
NAMA
FIRDA SAUFIKA
TANGGAL
23 07 2020
DIPERIKSA
SATUAN
mm
SKALA
1 : 2
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER,
SURABAYA
PENGEMBANGAN DESAIN BERBAHAN PELEPAH PISANG
UNTUK PRODUK LE-ECO BUTIK HOTEL DENGAN
KONSEP NATURAL DAN BERKARAKTER
JUDUL GAMBAR KERJA
HANGING LAMP LOBBY
HAL
13

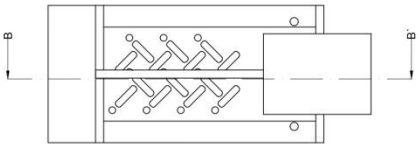

SET SCREW
PELEPAH PISANG
DETAIL 1
PELEPAH PISANG
SET SCREW
DETAIL 3
6
8
16
DETAIL 2
NAMA
FIRDA SAUFIKA
TANGGAL
23 07 2020
DIPERIKSA
SATUAN
mm
SKALA
5 : 1
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER,
SURABAYA.
PENGEMBANGAN DESAIN BERBAHAN PELEPAH PISANG
UNTUK PRODUK HOME DECOR BUTIK HOTEL DENGAN
KONSEP NATURAL DAN BERKARAKTER
JUDUL GAMBAR KERJA
HANGING LAMP LOBBY
HAL
14



TAMPAK ATAS




TAMPAK DEPAN




TAMPAK SAMPING

| NAMA | TANGGAL | DIPERIKSA | SATUAN | SKALA |
|---|---|---|---|---|
| FIRDA SAUFIKA | 23 07 2020 | | mm | 1 : 2 |

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER,
SURABAYA

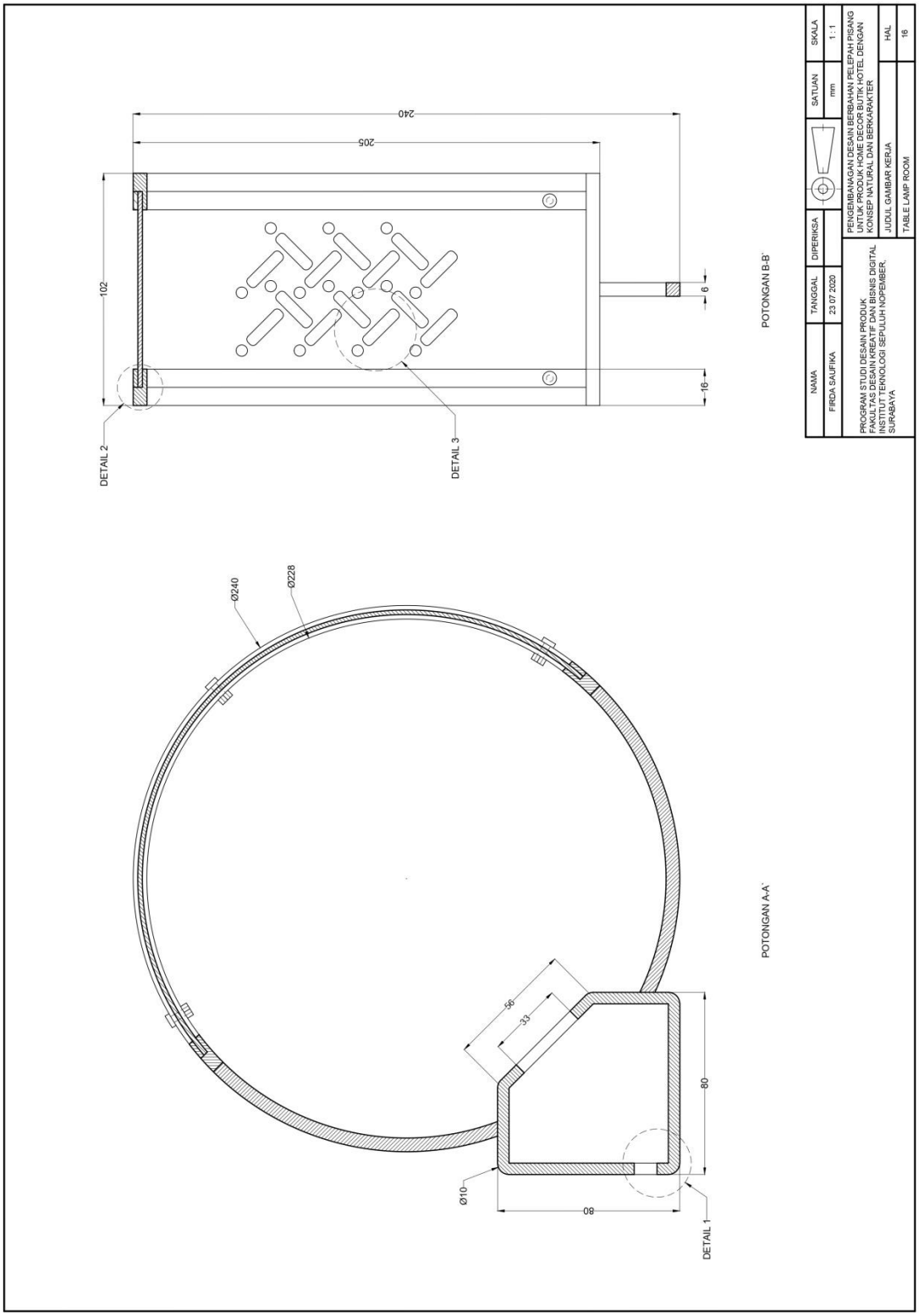
PENGEMBANGAN DESAIN BERBAHAN PELEPAH PISANG
UNTUK PRODUK FURNITURE RECORDBUTTA HOTEL DENGAN
KONSEP NATURAL DAN BERKARAKTER

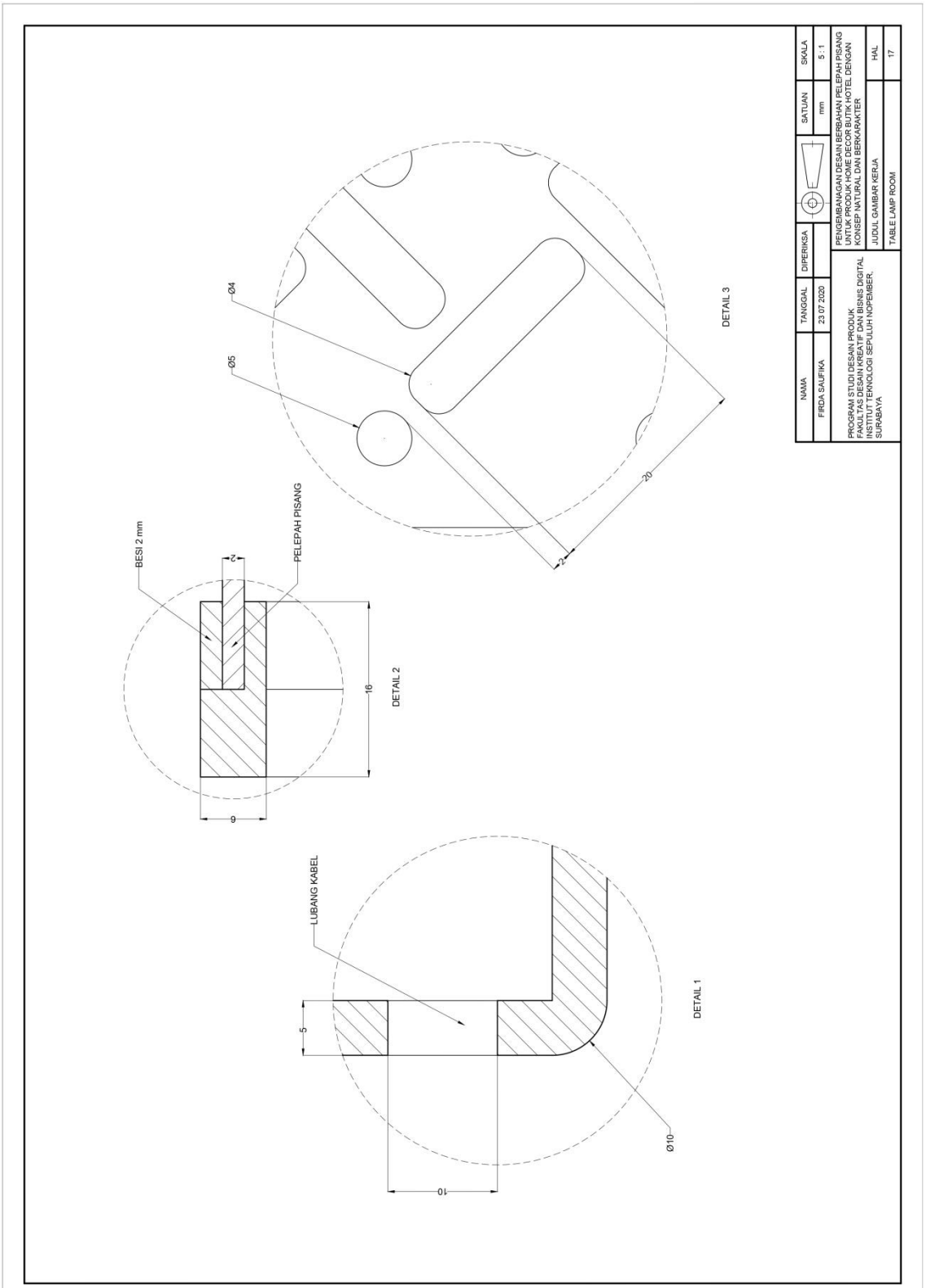
JUDUL GAMBAR KERJA

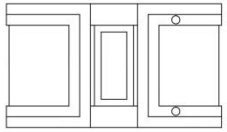
TABLE LAMP ROOM

HAL

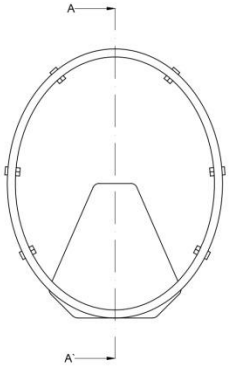
15


240
205
102
6
16
DETAIL 2
DETAIL 3
POTONGAN B-B'
Ø240
Ø228
56
33
80
Ø10
80
DETAIL 1
POTONGAN A-A'
NAMA
FIRDA SAUFIKA
TANGGAL
23 07 2020
DIPERIKSA
SATUAN
mm
SKALA
1 : 1
PENGEMBANAGAN DESAIN BERBAHAN PELEPAH PISANG UNTUK PRODUK HOME DECOR BUTIK HOTEL DENGAN KONSEP NATURAL DAN BERKARAKTER
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER,
SURABAYA
JUDUL GAMBAR KERJA
TABLE LAMP ROOM
HAL
16

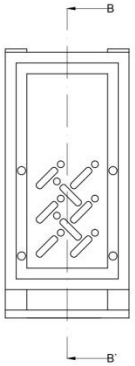

BESI 2 mm
PELEPAH PISANG
2
6
16
DETAIL 2
Ø4
Ø5
2
20
DETAIL 3
LUBANG KABEL
5
10
Ø10
DETAIL 1
NAMA
FIRDA SAUFIKA
TANGGAL
23 07 2020
DIPERIKSA
SATUAN
mm
SKALA
5 : 1
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER,
SURABAYA
PENGEMBANGAN DESAIN BERBAHAN PELEPAH PISANG
UNTUK PRODUK KERAJINAN SEBAGAI BUTIK HOTEL DENGAN
KONSEP NATURAL DAN BERKARAKTER
JUDUL GAMBAR KERJA
TABLE LAMP ROOM
HAL
17



TAMPAK ATAS



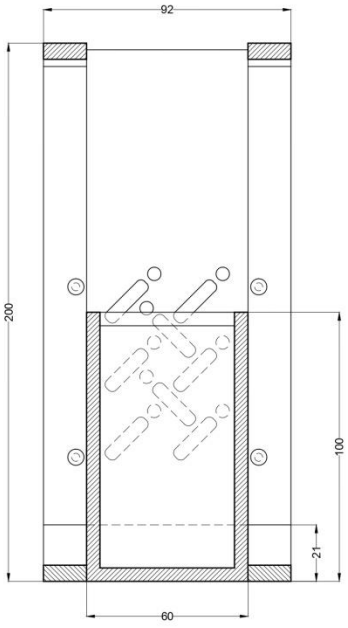

TAMPAK DEPAN



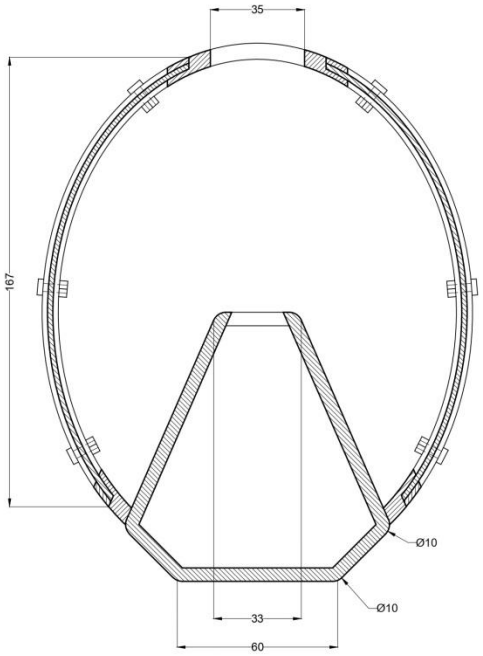

TAMPAK SAMPING

| NAMA | TANGGAL | DIPERIKSA | | SATUAN | SKALA |
|---|---|---|---|---|---|
| FIRDA SAUFIKA | 23 07 2020 | | | mm | 1 : 2 |

| | | |
|---|---|---|
| PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK<br>FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL<br>INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER,<br>SURABAYA | PENGEMBANAGAN DESAIN BERBAHAN PELEPAH PISANG UNTUK PRODUK HOME DECOR BUTIK HOTEL DENGAN KONSEP NATURAL DAN BERKARAKTER | |
| | JUDUL GAMBAR KERJA | HAL |
| | VASE ROOM | 18 |




POTONGAN A-A`




POTONGAN B-B`

| NAMA | TANGGAL | DIPERIKSA | | SATUAN | SKALA |
|---|---|---|---|---|---|
| FIRDA SAUFIKA | 23 07 2020 | | | mm | 1 : 1 |

| | | |
|---|---|---|
| PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK<br>FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL<br>INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER,<br>SURABAYA | PENGEMBANAGAN DESAIN BERBAHAN PELEPAH PISANG UNTUK PRODUK HOME DECOR BUTIK HOTEL DENGAN KONSEP NATURAL DAN BERKARAKTER | |
| | JUDUL GAMBAR KERJA | HAL |
| | VASE ROOM | 19 |

*(Halaman dikosongkan)*

BIODATA PENULIS

Firda Saufika atau akrab dipanggil Firda, lahir di Jakarta pada tanggal 1 Januari 1996. Penulis merupakan anak kedua dari empat bersaudara. Riwayat pendidikan formal yang ditempuh dimulai dari SDN 001 Batu Ampar, Batam lalu dilanjutkan di SMPN 06 Batam pada tahun 2007-2010 dan SMAN 01 Batam pada tahun 2010-2013. Kemudian melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi negeri Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital dengan program studi Desain Produk.

Selama masa perkuliahan penulis aktif mengikuti kepanitian dan bergabung dengan organisasi kemahasiswaan, yaitu Himpunan Mahasiswa IDE. Selama dua periode Himpunan Mahasiswa IDE tersebut penulis menjadi Staff Departemen Dalam Negeri (Dagri) pada periode kepengurusan 2014-2015 dan Kepala Departemen Dalam Negeri (Dagri) pada periode kepengurusan 201502016. Penulis mengikuti kerja praktek di PT.Sanoesa. Berangkat dari ketertarikannya, penulis telah menyelesaikan dan menghasilkan pengembangan produk berbasis *material* pelepah pisang, yaitu "Pengembangan Desain Berbahan Pelepah Pisang untuk Produk *Home Décor* Butik Hotel dengan Konsep *Natural* dan Berkarakter. Diharapkan kedepannya dapat terus dikembangkan serta dapat meningkatkan dan melestarikan kearifan lokal dan menambah karya kreatif di Indonesia.

Email : firdasaufikaa@gmail.com

*www.its.ac.id/despro/id/*