

**Brokoli pada Karya Lampu Dekorasi Rumah  
Berbahan Kulit**



**PENCIPTAAN**

**Amelia Isti Fahmi  
NIM:1810022222**

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2022**

**Brokoli pada Karya Lampu Dekorasi Rumah  
Berbahan Kulit**



**PENCIPTAAN**

**Amelia Isti Fahmi  
NIM: 1810022222**

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya  
2022**

Tugas Akhir Kriya berjudul:

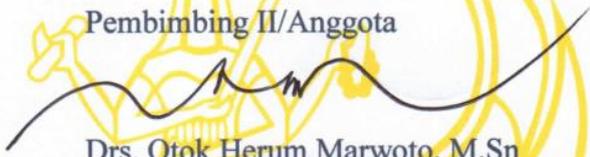
**BROKOLI PADA KARYA LAMPU DEKORASI RUMAH BERBAHAN KULIT** diajukan oleh Amelia Isti Fahmi, NIM. 1810022222, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi:90211**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir telah disetujui Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

  
Agung Wicaksono, M. Sn.

NIP. 19690110 200112 1 003/NIDN. 0010016906

Pembimbing II/Anggota

  
Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn

NIP. 19660622 199303 1 001/NIDN. 0022066610

Cognate/Anggota

  
Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn

NIP. 19640720 199303 2 001/NIDN. 0020076404

Ketua Jurusan/Program Studi S-1 Kriya/Anggota

  
Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA

NIP. 19740430 199802 2 001/NIDN. 0030047406

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Dr. Simbul Raharjo, M. Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001/NIDN. 0008116906



Tugas Akhir ini kupersembahkan  
kepada kedua orangtua dan kakak serta seluruh keluarga  
yang selalu mendukung dan memberi nasihat dalam perjalanan hidup.

*Pleasure in the jobs, Puts Perfection In the work*

“ ”

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

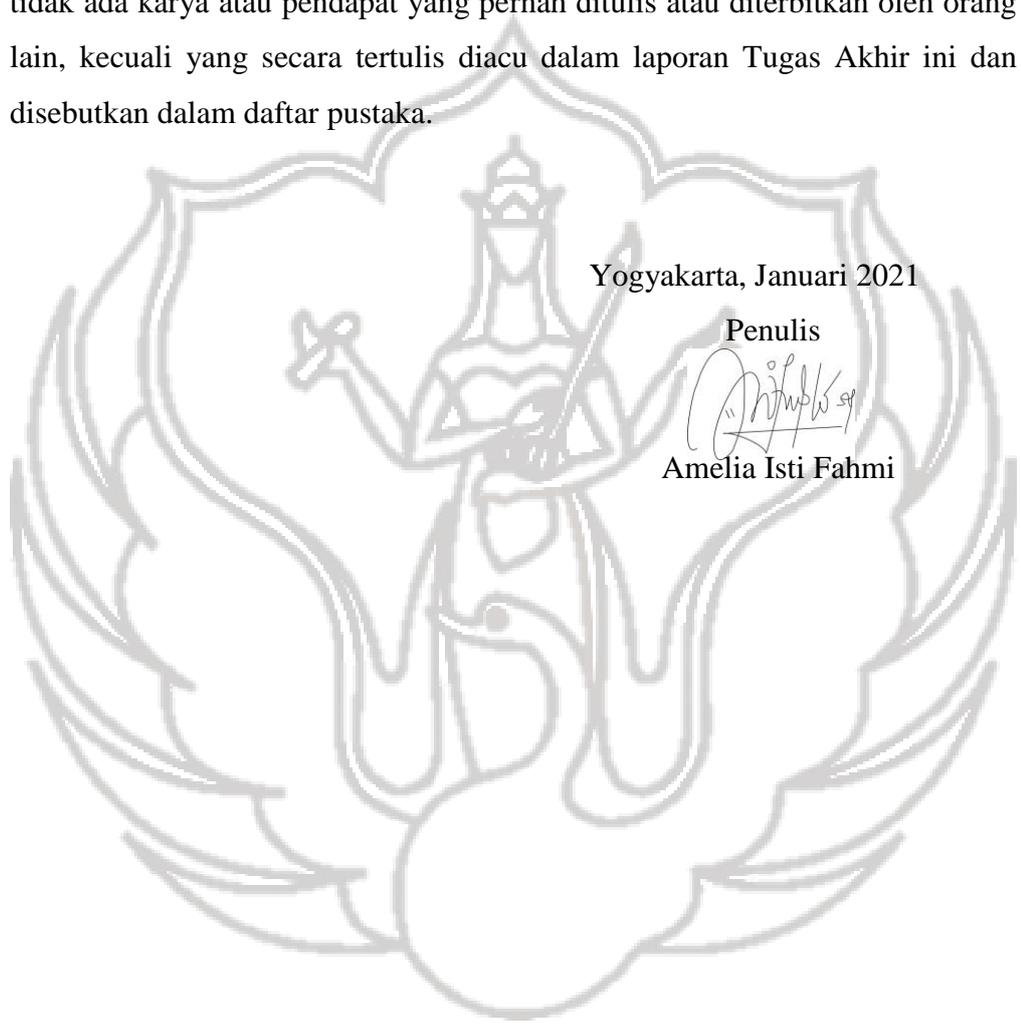
Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan disuatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Januari 2021

Penulis



Amelia Isti Fahmi



## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang selalu senantiasa melimpahkan berkat, rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini yang berjudul “Brokoli pada Karya Lampu Dekorasi Rumah Berbahan Kulit”.

Laporan ini berisi tentang proses desain dan cara mendesain serta memberikan informasi terwujudnya karya kulit ini. Dalam penyusunan dan penulisan laporan ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak yang membantu sehingga laporan ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Mukhamad Agus Burhan, M. Hum, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M. Hum, Dekan Fakultas Seni Rupa.
3. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A., Ketua Jurusan S-1 Kriya yang telah banyak membantu dalam layanan akademik, memberikan pengarahan dan pengajaran selama studi.
4. Agung Wicaksono, M.Sn, dosen pembimbing I dan dosen wali yang banyak membantu layanan akademik dan sabar dalam mengarahkan segala urusan akademik serta meluangkan waktu membimbing dan mengarahkan selama proses penyusunan laporan Tugas Akhir penciptaan karya seni dan membimbing selama masa studi.
5. Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn, dosen pembimbing II yang sabar telah membimbing dan mengarahkan, serta meluangkan waktu selama proses penyusunan laporan tugas akhir penciptaan karya seni.
6. Para dosen pengampu mata kuliah dan seluruh staf karyawan prodi Kriya yang selama masa studi telah memberikan ilmu yang menginspirasi.
7. Kedua orang tua, Bapak Ismadi dan Ibu Sri Astati .W, kakak Aditya Rahman Fadly, saudara serta keluarga yang memberi dukungan serta kasih sayang, yang sabar dan ikhlas memberi dukungan moral dan materi sehingga studi S-1 dapat tertempuh dengan lancar.

8. Teman-taman Angkatan Kriya 2018, Teman Mahasiswa Lanjutan di Kriya (Mbak Isti, Hendy, Mbak Halimah, Mas Didik, Mbak Rima, Mas Taufik). Teman seperjuangan dijogja (Cicik, Hani Unnie, Nur, Anis, Fatma, Chandra) dan Teman Baru yang selalu mengontrol dan mengingatkan perkembangan penyusunan Tugas Akhir ini (Mbak Ajeng).
9. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian laporan ini

Akhir kata penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritikan dan saran yang membangun dari semua pihak, yang nantinya dapat menyempurnakan dan membangun penulis menjadi lebih baik.



Yogyakarta, Desember 2021

Penulis

Amelia Isti Fahmi

## DAFTAR ISI

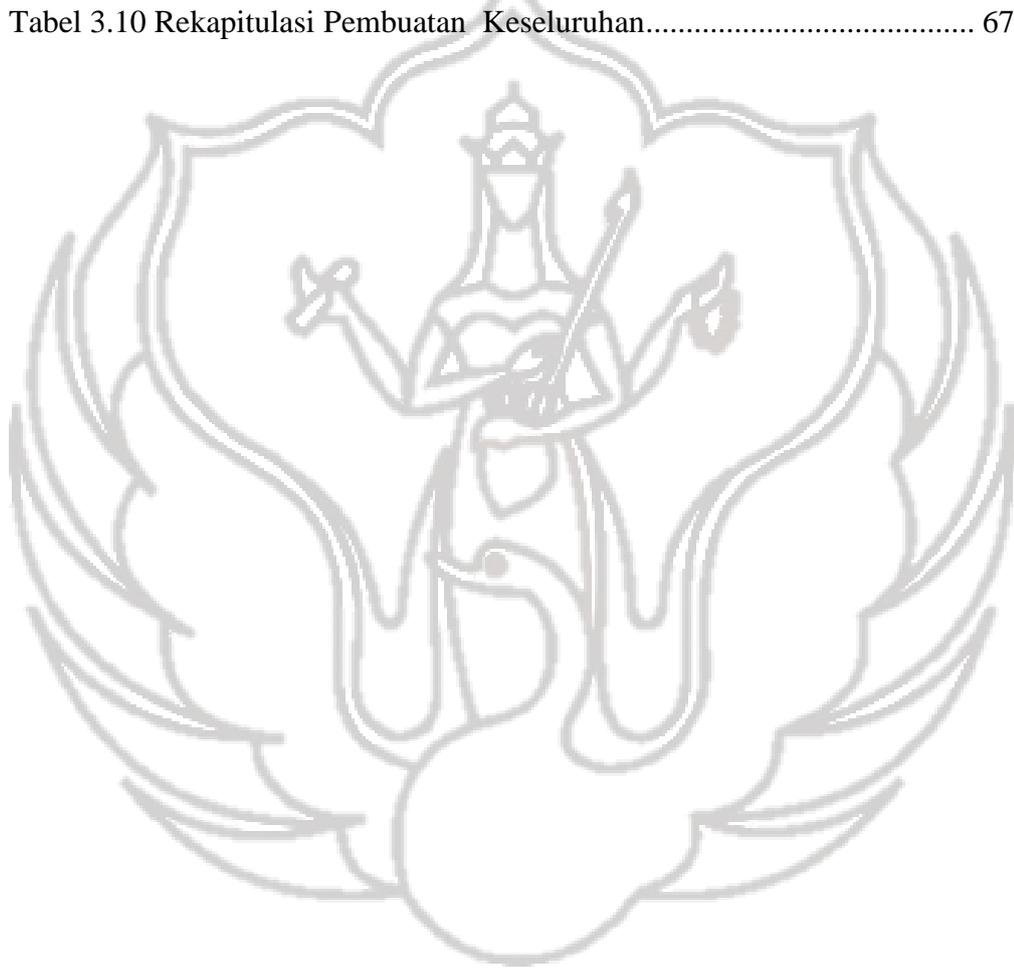
	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL LUAR</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>HALAMAN JUDUL DALAM</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO</b> ...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>INTISARI</b> .....	xiii
<b>ABSTRACT</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	3
C. Tujuan dan Manfaat .....	3
D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan .....	4
<b>BAB II KONSEP PENCIPTAAN</b> .....	8
A. Sumber Penciptaan.....	8
B. Landasan Teori.....	16
<b>BAB III PROSES PENCIPTAAN</b> .....	22
A. Data Acuan.....	22
B. Analisis Data Acuan.....	26
C. Rancangan Karya .....	35
D. Proses Perwujudan .....	45
1. Bahan dan Alat .....	45
2. Teknik Pengerjaan .....	49
3. Tahap Perwujudan.....	53
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya .....	64
<b>BAB IV TINJAUAN KARYA</b> .....	68
A. Tinjauan Umum .....	68

B. Tinjauan Khusus .....	71
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	77
A. Kesimpulan .....	77
B. Saran.....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	79
<b>DAFTAR LAMAN</b> .....	81
<b>LAMPIRAN</b> .....	82



## DAFTAR TABEL

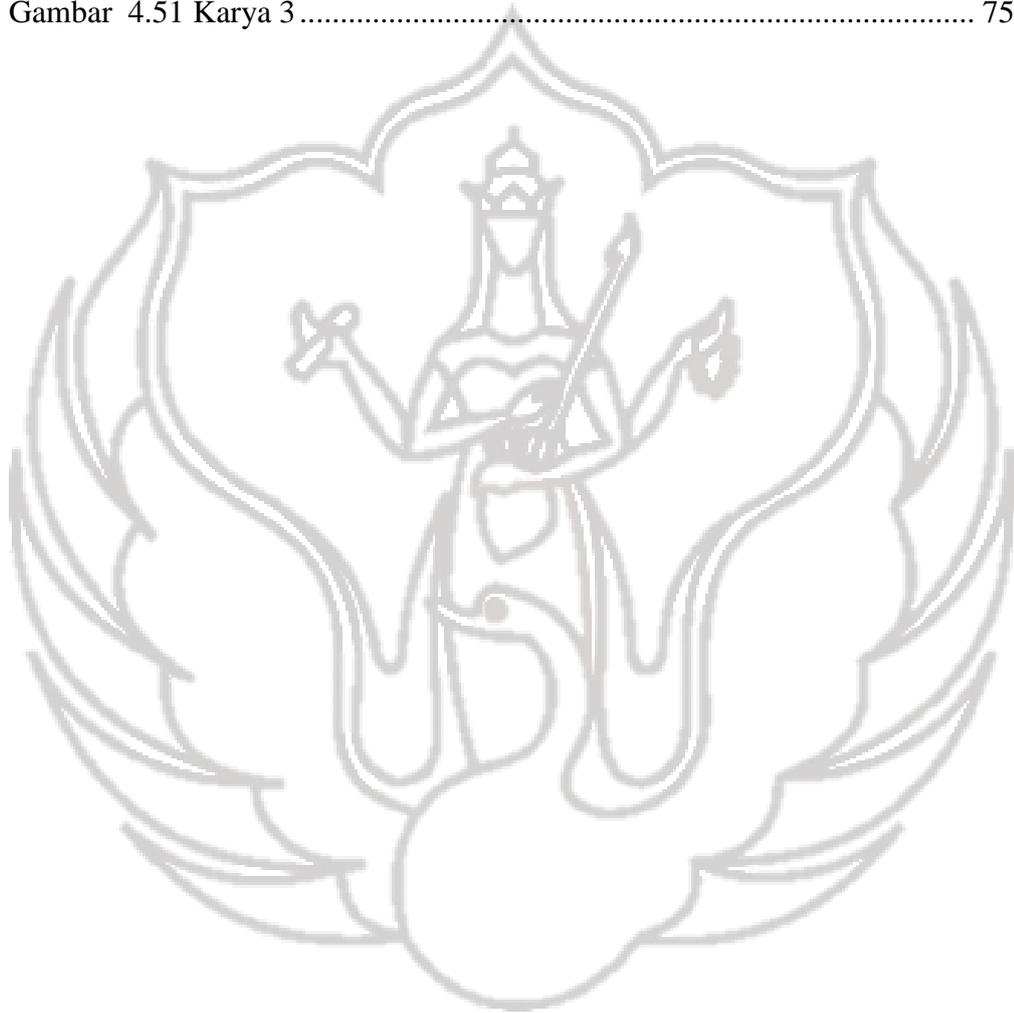
Tabel 3.1 Daya Lipat Kulit .....	31
Tabel 3.2 Analisis Konsumen/pengguna .....	33
Tabel 3.3 Bahan yang digunakan pada Karya Lampu .....	47
Tabel 3.4 Alat yang digunakan Pada Karya Lampu .....	48
Tabel 3.5 <i>Material Property</i> .....	51
Tabel 3.6 Teknik Lipatan pada Struktur Lipatan .....	52
Tabel 3.7 Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 1 .....	65
Tabel 3.8 Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 2 .....	66
Tabel 3.9 Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 3 .....	67
Tabel 3.10 Rekapitulasi Pembuatan Keseluruhan.....	67



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Anatomi Brokoli ( <i>Brassica oleracea L., var. Italica</i> ).....	9
Gambar 2.2 Ruang Makan dan Sudut Baca Rumah Alex Wess .....	10
Gambar 2.3 Tipe Lampu Berdasarkan Penggunaannya.....	15
Gambar 2.4 Fungsi Lampu Berdasarkan warna lampu.....	16
Gambar 2.5 <i>Anthropometri</i> Tubuh Manusia yang diukur Dimensinya .....	18
Gambar 3.6 <i>Mindmapping</i> .....	22
Gambar 3.7 <i>Moodboard</i> .....	23
Gambar 3.8 Potongan Bunga Brokoli .....	23
Gambar 3.9 Potongan Kuncup Bunga Vertikal Dan Horizontal.....	24
Gambar 3.10 Bunga Brokoli lengkap .....	24
Gambar 3.11 Desain Dekorasi Rumah Minimalis Modern.....	25
Gambar 3.12 <i>Lounge Set-Up</i> .....	25
Gambar 3.13 Cap lampu .....	25
Gambar 3.14 Origami <i>Headpiece</i> .....	26
Gambar 3.15 <i>Key Colour</i> Tema <i>Spirituality Modern</i> .....	28
Gambar 3.16 <i>Spirituality Modern</i> .....	28
Gambar 3.17 Tren Desain Lampu Minimalis dan Japandi .....	29
Gambar 3.18 Analisis Stilasi Brokoli .....	36
Gambar 3.19 Kumpulan Sketsa Alternatif <i>Wall Lamp 1</i> .....	37
Gambar 3.20 Kumpulan Sketsa Alternatif <i>Wall Lamp 2</i> .....	38
Gambar 3.21 Kumpulan Sketsa Alternatif <i>Standing Lamp 1</i> .....	39
Gambar 3.22 Kumpulan Sketsa Alternatif <i>Table Lamp</i> .....	40
Gambar 3.23 Sketsa Pilihan <i>Wall Lamp</i> .....	41
Gambar 3.24 Sketsa Pilihan <i>Table Lamp</i> .....	41
Gambar 3.25 Sketsa Pilihan <i>Standing Lamp</i> .....	42
Gambar 3.26 Desain Karya 1 <i>Wall Lamp</i> .....	42
Gambar 3.27 Desain Material dan Ukuran Karya 1 <i>Wall Lamp</i> .....	43
Gambar 3.28 Desain Karya 2 <i>Table Lamp</i> .....	43
Gambar 3.29 Desain Material dan Ukuran Karya 2 <i>Table Lamp</i> .....	44
Gambar 3.30 Desain Karya 3 <i>Standing Lamp</i> , Material dan Ukuran .....	44
Gambar 3.31 Pola Dasar Pembuatan Karya.....	45
Gambar 3.32 Alur Pengerjaan Karya Kulit.....	54
Gambar 3.33 Proses Pembuatan Desain Manual dan Digital .....	55
Gambar 3.34 Pembuat Pola dengan Teknik Komputer.....	56
Gambar 3.35 Hasil <i>prototype</i> .....	57
Gambar 3.36 Pematangan Pola dan Pemolaan di Bahan.....	57
Gambar 3.37 Proses Merapikan Bahan dengan Amplas.....	58
Gambar 3.38 Pemberian Tanda Lipatan .....	59
Gambar 3.39 Proses Perendaman Kulit .....	59
Gambar 3.40 Pembentukan Pola di bahan .....	60
Gambar 3.41 Hasil jadi pembentukan dan ke tahap pengeringan.....	60

Gambar 3.42 Pengolesan Cairan Akrilik di Permukaan <i>Nerf</i> /dalam .....	61
Gambar 3.43 Pewarnaan dengan <i>Spray Gun</i> .....	62
Gambar 3.44 Pengecatan Kerangka Besi .....	62
Gambar 3.45 Kerangka Besi dan Kayu.....	62
Gambar 3.46 Pengeplongan Lubang Jahitan & Jahit Manual.....	63
Gambar 3.47 Pengamplasan pinggiran dengan pola lurus dan bulat .....	64
Gambar 3.48 <i>Finishing edge</i> .....	64
Gambar 4.49 Karya 1 .....	71
Gambar 4.50 Karya 2 .....	73
Gambar 4.51 Karya 3 .....	75



## INTISARI

Dekorasi rumah merupakan sarana pendukung untuk mempercantik dan memenuhi fungsi sudut rumah. Pemilihan bahan kulit sebagai dekorasi rumah jarang ditemui terutama dalam penempatan rumah dengan konsep minimalis. Adanya ketertarikan mengembangkan dekorasi rumah menjadi dasar menerapkan refleksi brokoli menjadi ide pembuatan dekorasi rumah berupa lampu hias. Refleksi brokoli dengan menunjukkan bagian kuncup, batang serta gambaran potongan vertikal dan horizontal dari brokoli yang diwujudkan kedalam Lampu dekorasi dengan menggunakan teknik origami sebagai salah satu teknik pembuatan karya. Selain itu penciptaan karya ini bermaksud mengedukasi dan memberikan pandangan atau sisi lain dari brokoli ke masyarakat melalui sebuah karya.

Metode pendekatan yang digunakan yaitu metode estetika berupa kesatuan (*unity*), kerumitan (*complexity*), dan kesungguhan (*intensity*), sebagai panduan tercipta karya sesuai yang diharapkan. Pendekatan ergonomi yang digunakan menentukan terciptanya karya yang aman, nyaman, dan mudah dalam penggunaannya. Karya yang dihasilkan berupa lampu dekorasi berupa Lampu dinding (*wall lamp*), Lampu berdiri (*standing lamp*) dan Lampu Meja (*table lamp*) dengan bahan utama yang digunakan yaitu kulit samak nabati natural dengan komponen pendukung. Proses perwujudan menggunakan teknik manual mulai dari pewarnaan, teknik origami, dan teknik jahit manual.

Pencapaian dari penciptaan karya ini adalah menciptakan karya kulit pada dekorasi rumah ini mengacu dari bentuk potongan brokoli dengan ciri-ciri khas dari brokoli serta memunculkan nuansa alam dengan konsep minimalis modern dan mampu ditempatkan di berbagai konsep suasana dekorasi rumah. Adapun karya ini termasuk karya fungsional dekoratif yang mampu mendukung mempercantik ruangan dan membantu suasana kegiatan.

Kata Kunci: *Lampu Dekorasi, Origami, Brokoli*

## **ABSTRACT**

*Home decoration is a supporting facility to beautify and to fulfill the function of the corner of the house. The choice of leather as a home decoration is rarely found, especially in the placement of houses with a minimalist concept. Having interest in developing home decoration has sparked an idea to use a reflection of broccoli as a form of decorative lamp. The reflection of broccoli by showing the buds, stems as well as vertical and horizontal slices of broccoli which are transformed into decorative lamps using origami technique is considered as one of the techniques of making works. In addition, the creation of this work is intended to educate and to provide views or other sides of broccoli to the public through a work.*

*The method used is the aesthetic method in the form of unity, complexity, and intensity, as a guide for creating works as expected. The ergonomics approach used determines the creation of works that are safe, comfortable, and easy to use. The work produced is in the form of decorative lamps, which are wall lamps, standing lamps and table lamps with the main material used is natural vegetable tanned leather with supporting components. The embodiment process uses manual techniques ranging from coloring, origami technique, and manual sewing technique.*

*The achievement of the creation of this work is to create leather work on home decoration, referring to the shape of broccoli pieces with the characteristics of broccoli and bringing out natural nuances with a modern minimalist concept as well as being able to be placed in various concepts of home decor atmosphere. This work includes decorative functional works that are able to support beautifying the room and help the atmosphere of the activity.*

*Keywords: Decoration Lamp, Origami, Broccoli*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Manusia merupakan salah satu makhluk hidup yang memiliki kehidupan sosial yang mana memiliki keseharian yang berkecimpung dalam sosialisasi serta kebiasaan yang konsumtif. Masyarakat luas sepertihalnya masyarakat Indonesia memiliki kehidupan yang bergantung dengan makhluk hidup satu dengan lainnya. Kehidupan masyarakat Indonesia tidak lepas dari kehidupan yang membutuhkan sumber daya alam, terutama dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari. Untuk keberlangsungan kehidupan masyarakat perlulahnya memenuhi kebutuhan ekonomi untuk kebutuhan sehari-hari. Ada beberapa bentuk kebutuhan menurut tingkatan/intensitasnya yaitu kebutuhan mutlak, primer, sekunder dan tersier.

Bentuk kebutuhan menurut intensitasnya merupakan dasar untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan lainnya. Salah satu kebutuhan pokok manusia yaitu memenuhi kebutuhan nutrisi tubuh dengan cara mengkonsumsi makanan-makanan sehat seperti mengkonsumsi sayur. Indonesia sendiri memiliki berbagai macam jenis sayuran mengingat Indonesia merupakan negara agraris dengan kekayaan tanah yang subur. Adapun jenis-jenis tumbuhan dan sayuran bermacam-macam salah satunya sayuran brokoli.

Brokoli dikenal sebagai *Crown Jewel of Nutrition* karena memiliki berbagai zat gizi penting seperti vitamin, mineral, metabolit sekunder dan serat. Brokoli merupakan tanaman yang tumbuh di cuaca dingin yang mana penanaman tumbuhan ini perlu tanah yang gembur, kaya bahan organik, subur, tidak mudah tergenang air serta memiliki pH tertentu. Brokoli berasal dari daerah Laut tengah dan ada sejak masa Yunani sudah dibudidayakan. Bagian brokoli yang dikonsumsi yaitu bagian kepala bunga berwarna hijau yang tersusun rapat seperti cabang pohon dengan batang tebal yang mana sebagian kepala bunga dikelilingi dedaunan hijau. Bentuk brokoli mirip seperti miniatur

pohon beringin, jika dilihat bentuknya paling mirip dengan kembang kol yang membedakan disini yaitu kepala bunga kembang kol berwarna putih sedangkan brokoli berwarna hijau.

Kebanyakan masyarakat luas tidak menyadari akan manfaat dari sayuran ini bahkan bagi sebagian besar orang terutama anak-anak menghindari makan sayur karena rasa dan tekstur yang berbeda. Mengenai hal ini penulis ingin mengedukasi dan memberikan pandangan atau sisi lain dari brokoli ke masyarakat melalui sebuah karya dengan mengambil tema dalam penciptaan tentang refleksi bentuk brokoli pada karya dekorasi rumah berbahan kulit. Ketertarikan penulis untuk mengambil tema ini berawal dari kecintaan penulis dan keluarga yang suka mengonsumsi sayur serta dorongan keluarga yang suka bercocok tanam sayuran dan *Lacto Ovo Vegetarian*. Sehingga penulis terpikirkan sayur brokoli ini menjadi sayuran ditunggu-tunggu diantara sayuran yang lain.

Karya seni yang diusung dengan maksud edukasi memiliki nilai lebih, apalagi dengan memiliki fungsi dan estetika. Salah satu karya yang memiliki nilai seni yang terus berkembang tanpa meninggalkan unsur tradisional yaitu karya berbahan dasar kulit. Karya kulit pada umumnya menghasilkan barang produk kulit berupa tas, sepatu, jaket, wayang dengan teknik tatah sungging, hiasan dinding dan lain sebagainya. Perkembangannya produk kulit saat ini berkembang ke produk *fashion* dan terus bergeser kulit sebagai media ekspresi suatu karya salah dekorasi rumah. Penerapan kulit pada dekorasi rumah ini memunculkan nuansa alam tetapi penulis akan membuat nuansa tersebut ke dalam karya dengan konsep minimalis modern serta mengedukasi.

Sumber penciptaan brokoli ini juga pernah oleh seniman Collen Ahern, Amanda Marburg dan Lisa Rad Ford dengan tema *For You Broccoli, 2019* sebuah karya lukisan dan patung serta seniman Tanaka Tatsuya dalam karya *Miniature Life, 2013*. Namun, berbeda dengan karya yang dihasilkan oleh penulis, inspirasi brokoli ini akan dituangkan dalam sebuah karya yang berbahan kulit diterapkan dalam dekorasi rumah dengan menunjukkan minimalis disetiap sudutnya serta memberikan edukasi singkat terkait dengan

brokoli dengan mengusung konsep tersebut serta terdapat nilai estetika didalamnya.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, rumusan penciptaan ini sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep penciptaan yang bertema Brokoli pada Dekorasi Rumah?
2. Bagaiman proses penciptaan yang bertema Brokoli pada Dekorasi Rumah?
3. Apa hasil karya penciptaan yang bertema Brokoli pada Dekorasi Rumah?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

### 1. Tujuan Penciptaan

Sesuai perumusan penciptaan yang penulis kemukakan diatas, maka tujuan penciptaan ini adalah :

- a. Menjelaskan konsep penciptaan yang bertema Brokoli pada Dekorasi Rumah
- b. Menjelaskan proses penciptaan yang bertema Brokoli pada Dekorasi Rumah
- c. Hasil karya penciptaan yang bertema bencana Brokoli pada Dekorasi Rumah

### 2. Manfaat Penciptaan

- a. Meningkatkan kemampuan dan semakin ahli dalam mengolah media kulit.
- b. Menambah kreativitas berkarya khususnya berkarya dibidang kriya kulit.
- c. Menambah pengetahuan masyarakat, pembaca tentang perkembangan karya seni kriya kulit, dan teknik yang dapat digunakan dalam penciptaan karya kriya kulit khususnya dekorasi berbahan kulit.
- d. Membuka wawasan bagi masyarakat luas bahwa kulit bisa diaplikasikan dalam topeng dapat memiliki berbagai macam bentuk yang unik dan bisa difungsikan sebagai salah satu pendukung dekorasi rumah dan media edukasi.

## D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

### 1. Metode Pendekatan

Metode pendekatan yang digunakan penulis adalah pendekatan estetis dan semiotika.

#### 1. Pendekatan Estetis

Keindahan pada suatu benda memiliki daya tarik tersendiri dilihat dari berbagai macam sudut pandang. Keindahan ini dapat mencolok dan dinikmati oleh panca indra dengan merepresentasikan keindahan dalam sebuah karya. Kehati-hatian dalam pemilihan benda estetis sangat diperlukan guna meningkatkan nilai pemakai. Menciptakan konsep keindahan pembuatan karya perlu diperhatikan garis, warna, bentuk dan keseimbangan serta dengan mencari nilai keindahan dari sumber inspirasi. Kehadiran suatu keindahan dengan memunculkan bentuk yang tersusun dari beberapa garis berpedoman dari acuan konsep menjadikan keharusan.

Tersusunnya bentuk ini sangat perlu diperhatikan posisi garis, kesatuan bentuk dengan objek serta warna digunakan dengan seimbang sehingga menjadi sebuah karya yang memiliki kualitas dan keindahan yang serasi.

#### 2. Pendekatan Ergonomi

Menurut Nurmianto (2004), ergonomi dapat didefinisikan sebagai studi aspek-aspek manusia dalam lingkungan kerja yang ditinjau secara anatomi, fisiologi, psikologi, *engineering*, manajemen dan desain/perencanaan. Pada penerapannya, ergonomi berkaitan dengan optimasi, efisiensi, kesehatan, keselamatan dan kenyamanan manusia di lingkungan tempat manusia melakukan aktifitasnya. Selain itu, dalam ilmu ergonomi dibutuhkan pengetahuan mengenai suatu sistem antara manusia, fasilitas kerja dan lingkungannya saling berinteraksi dengan tujuan utama yaitu menyesuaikan suasana kerja dengan manusianya.

Dalam desain produk, hal yang harus diperhatikan dalam menentukan desain berdasarkan jenis kelamin, umur dan sasaran penggunaan. Penentuan ini mempunyai perlakuan yang berbeda-beda

sesuai dengan yang harus diperhatikan. Data pengguna seperti jenis kelamin, umur dan gaya hidup sangat diperhatikan dalam merancang produk. Karakter ini dapat menentukan bentuk, fungsi dan makna produk. Ergonomi digunakan untuk melayani kebutuhan konsumen agar mendapatkan nilai kenyamanan, kemudahan operasional dan keamanan saat menggunakan produk tersebut.

Ergonomi merupakan ilmu yang mengaplikasikan informasi terkait dengan ukuran manusia, kemampuan, karakteristik tingkah laku dan motivasi untuk merancang prosedur dan lingkungan tempat aktivitas manusia tersebut sehari-hari. Berdasarkan ketiga pendekatan tersebut, ergonomi dapat diartikan sebagai ilmu yang bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai perilaku dan karakteristik manusia serta kemampuan dan keterbatasannya yang dapat membantu dalam merancang suatu benda yang berkaitan dengan aktivitas yang dilakukannya.

### 3. Metode Penciptaan

Proses dalam pembuatan karya perlulahnya menerapkan beberapa metode salah satunya metode penciptaan. Metode penciptaan disebut juga cara atau usaha dan tindakan yang berdasarkan suatu sistem tertentu. Adapun proses dalam menciptakan ini perlu beberapa tahapan guna terwujudnya karya yang sesuai dengan ide dan tema. Secara Metodologis (Ilmiah) terdapat tiga tahapan yaitu, tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan (Gustami, 2007:329).

#### a. Tahap Eksplorasi

Eksplorasi merupakan usaha penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data, dan pencarian referensi, serta pengolahan dan analisis data acuan, dengan tujuan menghasilkan data sebagai dasar membuat rancangan atau desain.

Pada dasarnya rencana produk merupakan jabaran dari konsep desain yang bersifat sangat teknis dan mengandalkan kemampuan rasio (akal untuk menyelesaikannya). Adapun konsep desain yang bersifat tidak teknis yaitu mengandalkan rasa untuk menyelesaikannya. Teknis

yang digunakan perencanaan desain bukan hanya mengandalkan otak (akal) dalam mengeksploitasi kemampuan berfikir perencana melainkan juga menguji kemampuan dalam menyatakan berbagai gagasan, konsep, pemikiran dan keterampilannya untuk merealisasikannya ke dalam bentuk yang lebih nyata. Dalam proses eksplorasi ini perlu halnya adanya proses refleksi (pencerminan) Refleksi itu bukan sesederhana menghubungkan masa lalu, masa kini dan masa depan, meskipun itu juga penting. Tetapi juga terlebih dahulu mempersiapkan sebuah pengalaman (*reflection before-action*), memperbaiki sebuah momen “masa kini” (*reflection-in-action*) dalam sebuah cara sedemikian rupa yang dapat dipelajari (*reflection-on-action*), proaktif bagi masa depan (*reflection for action*) dan belajar dari (*reflection beyond-action*) sebuah proses seumur hidup dengan tujuan menuju pembelajaran yang transformatif (Edwards, 2017).

Penyelesaian dalam lingkup eksplorasi ide mempertimbangkan sosiologi desain serta perilaku konsumen. Mengenai perilaku konsumen Jhon C. Mowen dan Michael Minor (2001) berpendapat semakin besar risiko yang dirasakan berhubungan dengan suatu produk maka semakin mungkin para konsumen terlibat dalam pemecahan masalah dan pencarian yang ekstensif. Sosiologi desain menurut Sachari (2002) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari perilaku individu, sekelompok orang atau masyarakat yang dipengaruhi oleh karya desain tertentu atau sebaliknya, yaitu karya-karya desain yang menciptakan situasi sosial tertentu dengan pendekatan-pendekatan secara komprehensif.

b. Tahap Perancangan

Perancangan merupakan proses penggambaran hasil dari pencarian atau pendalaman atau riset data yang dituangkan dalam berbagai alternatif desain (sketsa). Dari beberapa alternatif desain kemudian ditentukan rancangan atau desain terpilih yang mana dibuat dalam pembuatan rancangan akhir atau gambar teknik, dan kemudian dijadikan acuan dalam proses perwujudan karya.

c. Tahap Perwujudan

Perwujudan merupakan mewujudkan atau pelaksanaan desain terpilih menjadi model *prototype* sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain/ide. Pembuatan model ini biasanya dalam bentuk yang sama dengan menggunakan bahan ringan bukan bahan utama kedalam karya yang sebenarnya. Jika wujud hasil model tersebut dianggap sempurna maka diteruskan dengan pembuatan karya yang sesungguhnya. Proses ini biasa dilakukan dalam pembuatan karya - karya fungsional.

