

***LEAF SKELETON* SEBAGAI MATERIAL  
PERANCANGAN LAMPU DEKORATIF**



**PERANCANGAN**

Oleh:

**Muhammad Mahrus Andrian Mubarok**

**1810099027**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN PRODUK  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2023**

***LEAF SKELETON* SEBAGAI MATERIAL  
PERANCANGAN LAMPU DEKORATIF**



**PERANCANGAN**

Oleh:

**Muhammad Mahrus Andrian Mubarok**

**1810099027**

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

2023

## LEMBAR PENGESAHAN

### **LEAF SKELETON SEBAGAI MATERIAL PERANCANGAN LAMPU DEKORATIF**

Diajukan oleh Muhammad Mahrus Andrian Mubarak, NIM 1810099027, Program Studi S-1 Desain Produk, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (kode prodi: 90231), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 21 Juni 2023

**Pembimbing I/Anggota**

  
Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.

NIP. 1965052 21992031003

NIDN. 0022056503


**Pembimbing II/Anggota**

  
Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn

NIP. 19640921 1994031001

NIDN. 0021096402

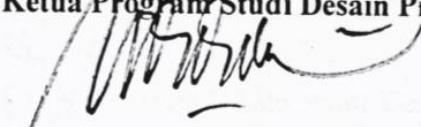
**Cognate/Anggota**

  
RA. Sekartaji Suminto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19680711 1998022001

NIDN. 0011076810


**Ketua Program Studi Desain Produk**

  
Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn

NIP. 19640921 1994031001

NIDN. 0021096402

**Ketua Jurusan/Ketua**

  
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP. 19770315 2002121005

NIDN. 0015037702

Mengetahui,  
**Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

  
Prof. Dr. Timbul Raharjo, M. Hum

NIP. 19691108 1993031001

NIDN. 0008116906



## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah* rabbi'alamini, *La haula wala quwwata illa billahil aliyil adizm*. Segala syukur senantiasa kami haturkan kepada Allah SWT karena atas segala curahan kekuatan-Nya telah dapat terselesaikan perancangan tugas akhir penciptaan yang berjudul **“LEAF SKELETON SEBAGAI MATERIAL DALAM PERANCANGAN LAMPU DEKORATIF”** dengan baik dan lancar.

Tugas akhir perancangan ini disusun untuk memenuhi kewajiban penulis sebagai mahasiswa di Program Studi Desain Produk, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Sekaligus sebagai bentuk implementasi dari segala bentuk pengajaran yang diterima penulis selama menjalankan masa studi.

Penulis menyadari penuh bahwa tugas akhir ini tidak dapat terselesaikan tanpa serangkaian do'a, kemauan, aksi, bimbingan dan kontribusi segala pihak yang secara langsung maupun tidak turut membantu dalam proses penyusunan tugas akhir ini. Oleh sebab itu, terimakasih sedalam-dalamnya kami ucapkan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Segala-Nya.
2. Kedua orang tua yang senantiasa memberikan do'a dan kasihnya kepada penulis.
3. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
4. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta Bapak Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
5. Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
6. Bapak Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn. selaku kepala Prodi Desain Produk Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sekaligus menjadi Dosen Pembimbing II yang telah membimbing penulis dalam proses penyusunan tugas akhir penciptaan ini.
7. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I atas segala saran dan masukan yang diberikan kepada penulis sehingga sangat membantu proses penyusunan tugas akhir penciptaan ini.



8. Untuk Mas Nova Effendy, Kak Rininta Isdyani, dan Kak Nindya Nareswari telah menginspirasi penciptaan karya dalam tugas akhir ini dan atas kesediaannya berbagi waktu dan pengetahuan yang luar biasa.
9. Mas Misbakhul Munir atas bimbingan, masukan, pengalaman, dan koneksinya sehingga mempermudah proses penggarapan tugas akhir ini.
10. Kang Sule yang telah bersedia membantu mewujudkan desain menjadi karya yang luar biasa, juga atas ilmunya mengenai pengolahan material bambu.
11. Segenap Kakak dan keluarga besar dirumah yang selalu mensupport penulis dengan bentuk support yang terkadang sedikit menjengkelkan.
12. Aurel, Andika, Atta, Bunga, dan Rendy telah berkenan sering direpotkan untuk *sharing* ide dan gagasan selama proses penyusunan tugas akhir ini.
13. Dina, Intan Fransiska, Azizah, Siti, Nada, Eko, Ika, Riski, dan Satoto yang banyak mensupport penulis, juga membantu proses penyusunan laporan dan penggarapan karya hingga pameran.
14. Rekan-rekan KMI lain atas segala bentuk dukungan yang penulis anggap menjadi keluarga kedua.
15. Tajul, Irfan, dan Fira yang turut serta memberi supportnya dari jauh.
16. Teman-teman “SEKAJI” Desain Produk Angkatan 2018 yang selalu menjadi teman berkeluh kesah tentang perkuliahan selama empat setengah tahun terakhir.
17. Serta seluruh pihak yang turut membantu dalam proses penggarapan tugas akhir yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Tentunya, penulis juga mengucapkan permohonan maaf sebesar-besarnya atas segala tindak tanduk penulis yang kurang berkenan dan segala kekurangan penulis dalam menjalin relasi dengan seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan untuk diberi masukan, kritik, dan saran yang nantinya dapat membangun penulis kedepannya baik secara pribadi maupun untuk kesempurnaan tugas akhir ini.

Yogyakarta, 26 Mei 2023

Muhammad Mahrus Andrian M

## LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Penulis menyatakan bahwa Tugas Akhir Perancangan dengan judul:

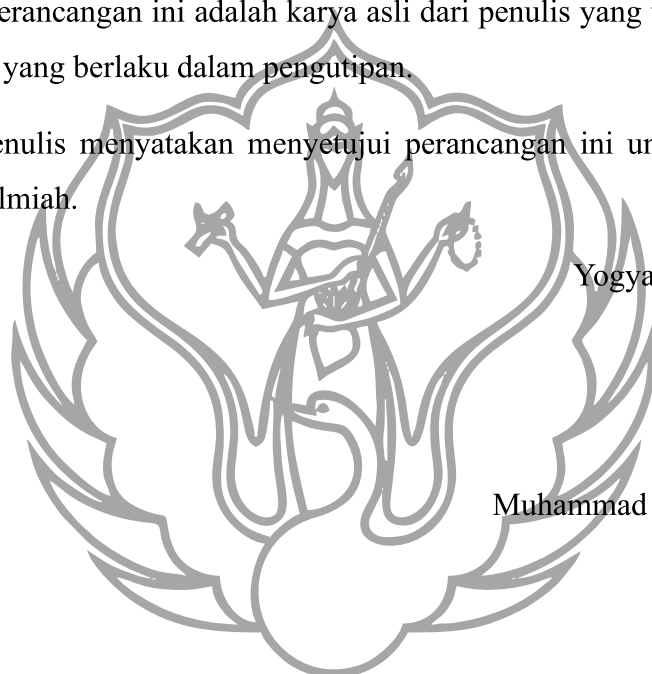
### **“*LEAF SKELETON* SEBAGAI MATERIAL DALAM PERANCANGAN LAMPU DEKORATIF”**

Adalah sebuah karya tulis ilmiah yang didasarkan pada penelitian yang telah dilakukan oleh penulis. Perancangan ini adalah karya asli dari penulis yang telah sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam pengutipan.

Dengan ini, penulis menyatakan menyetujui perancangan ini untuk dipublikasikan sebagai karya ilmiah.

Yogyakarta, 30 Mei 2023

Muhammad Mahrus Andrian M  
NIM. 1810099027



## **PERNYATAAN KEASLIAN KARYA**

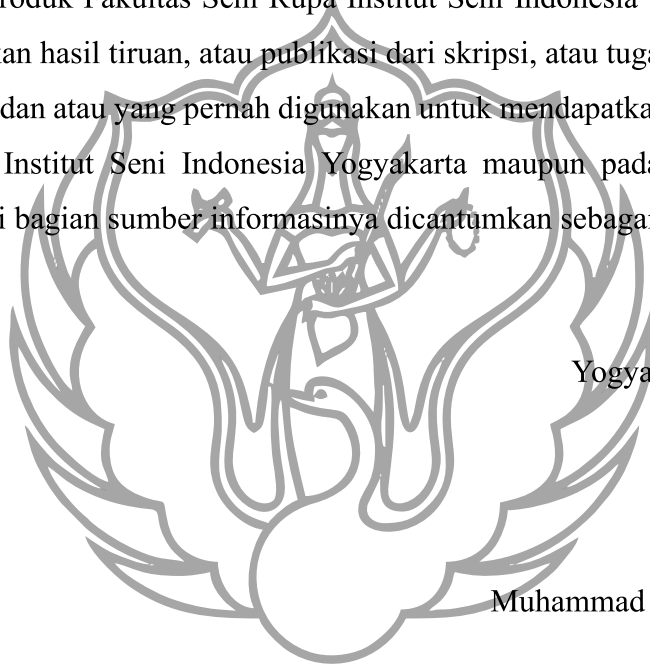
Saya menyatakan dengan sungguh bahwa tugas akhir yang berjudul:

### **“LEAF SKELETON SEBAGAI MATERIAL DALAM PERANCANGAN LAMPU DEKORATIF”**

Yang disusun untuk memenuhi persyaratan menjadi sarjana desain pada Program Studi Desain Produk Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, adalah bukan merupakan hasil tiruan, atau publikasi dari skripsi, atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan dan atau yang pernah digunakan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun pada perguruan tinggi lainnya, kecuali bagian sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 30 Mei 2023

Muhammad Mahrus Andrian M  
NIM. 1810099027



## ABSTRAK

Tumbuhan berkayu adalah jenis tumbuhan yang banyak dimanfaatkan. Saat ini, bentuk pemanfaatannya terfokus pada bagian batang tumbuhan saja, sedangkan bagian lainnya tidak termanfaatkan secara maksimal. Salah satunya adalah daun tumbuhan berkayu yang berakhir menjadi sampah organik. Bentuk pemanfaatan daun tumbuhan berkayu adalah untuk kerajinan tangan *Leaf skeleton*. *Leaf skeleton* adalah daun yang daging daunnya telah dirontokkan sehingga tersisa tulangan daun saja. Karakternya yang unik dari bentuk setiap daun yang berbeda berpotensi besar untuk dikembangkan. Perancangan ini, menggunakan *leaf skeleton* yang diolah menjadi lembaran yang akan dijadikan lampu dekoratif.

Perancangan ini bertujuan untuk memanfaatkan daun bertulang menjadi bentuk olahan lembaran *leaf skeleton* sebagai material dalam perancangan lampu dekoratif dan menghasilkan rancangan lampu dekoratif dengan menggunakan material lembaran *leaf skeleton* yang dipola. Metode perancangan yang digunakan adalah metode *design thinking* didukung metode desain berbasis praktik eksperimental. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner, wawancara, praktik eksperimen, dan dokumentasi. Hasil yang diperoleh dari perancangan ini berupa analisis material lembaran *leaf skeleton* secara fisis dan manufaktur. Material lembaran *leaf skeleton* dinilai mampu untuk dijadikan sebagai material alternatif perancangan. Dan perancangan lampu dekoratif dapat memaksimalkan penggunaan material lembaran *leaf skeleton* karena dapat menonjolkan karakteristik keunggulan material, serta menghasilkan efek pencahayaan berupa bayangan yang abstrak.

Kata Kunci: lembaran, *leaf skeleton*, pencahayaan, lampu dekoratif, abstrak

## **ABSTRAC**

*Woody plants are a type of plant that is widely utilized. Currently, the form of utilization is focused on the stem part of the plant only, while the other parts are not maximally utilized. One of them is the leaves of woody plants that end up becoming organic waste. The form of utilization of woody plant leaves is for Leaf skeleton handicrafts. A leaf skeleton is a leaf whose leaf flesh has been shed so that the remaining leaf reinforcement. The unique character of the shape of each leaf has great potential to be developed. This design uses a leaf skeleton which is processed into sheets that will be used as decorative lamps.*

*This design aims to utilize the reinforced leaves in a processed form of leaf skeleton sheet as a material in the design of decorative lamps and produce a decorative lamp design using patterned leaf skeleton sheet material. The design method used is the design thinking method supported by the experimental practice-based design method. Data collection was conducted through questionnaires, interviews, experimental practice, and documentation. The results obtained from this design are in the form of physical and manufacturing analyses of leaf skeleton sheet material. Leaf skeleton sheet material is considered capable of being used as an alternative design material. And the design of decorative lamps can maximize the use of leaf skeleton sheet material because it can highlight the superior characteristics of the material, and produce lighting effects in the form of abstract shadows.*

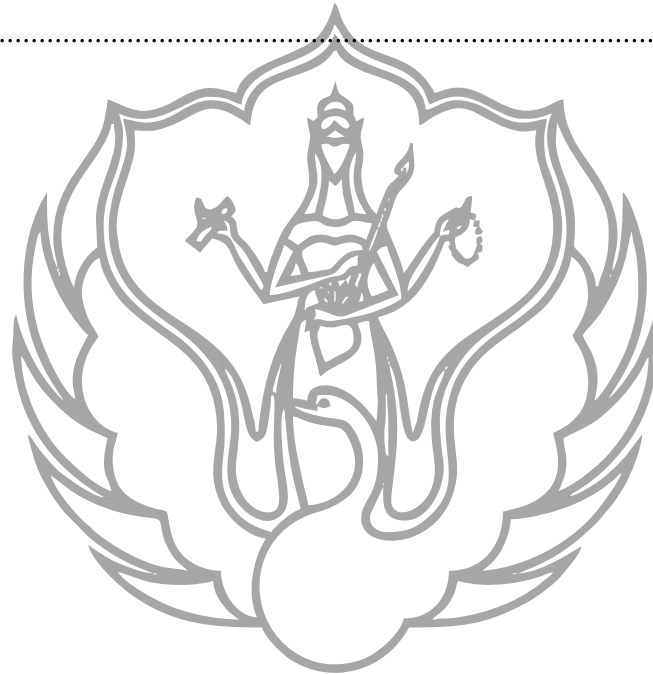
*Keywords: sheet, leaf skeleton, lighting, decorative lamp, abstrac*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan Perancangan.....	2
D. Batasan Masalah .....	3
E. Manfaat Perancangan.....	3
BAB II TINJAUAN PERANCANGAN.....	5
A. Tinjauan Produk .....	5
B. Perancangan Terdahulu .....	7
C. Landasan Teori.....	12
BAB III METODE PERANCANGAN .....	36
A. Metode Perancangan.....	36
B. Tahapan Perancangan .....	40
C. Metode Pengumpulan Data.....	41
D. Analisis Data.....	42
BAB IV PROSES KREATIF .....	78
A. Design Problem Statement.....	78
B. Brief Design .....	79
C. Image Board.....	80
D. Kajian Material, Gaya, dan Tema .....	82
E. Sketsa Desain .....	87



F. Desain Terpilih .....	92
G. Proses Produksi.....	105
H. Branding.....	110
I. Biaya Produksi.....	112
BAB V PENUTUP .....	113
A. Kesimpulan .....	113
B. Saran .....	114
DAFTAR PUSTAKA .....	116
LAMPIRAN.....	118



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tingkat Pemanfaatan Jenis Tumbuhan Berkayu Masyarakat Gili Ketapang .....	5
Gambar 2. Kotak Penyimpanan dari Daun Bauhinia.....	7
Gambar 3. <i>Green Champaka Flowers String Lights</i> .....	8
Gambar 4. Lampu Gantung Botan No Hana.....	9
Gambar 5. <i>Ambient Lantern</i> .....	10
Gambar 6. Damar Kurung Gresik.....	11
Gambar 7. Lampu Pijar.....	12
Gambar 8. Lampu Halogen.....	13
Gambar 9. Lampu <i>Fluorescent</i> .....	14
Gambar 10. Lampu LED .....	14
Gambar 11. <i>General Lighting</i> .....	15
Gambar 12. <i>Decorative Lighting</i> .....	16
Gambar 13. <i>Task Lighting</i> .....	16
Gambar 14. Jenis Lampu Berdasarkan Penggunaannya.....	17
Gambar 15. Lampu Gantung .....	18
Gambar 16. Lampu Floor Stand .....	18
Gambar 17. Lampu Meja .....	19
Gambar 18. Lampu Dinding .....	19
Gambar 19. Besarnya <i>Color Temperature</i> Mempengaruhi Warna Cahaya.....	21
Gambar 20. Contoh Penerapan <i>Color Temperature</i> Dalam Ruangan .....	22
Gambar 21. Ilustrasi Perbedaan Warna Cahaya Dalam CRI .....	22
Gambar 22. Perbedaan Tumbuhan Berkayu dan Tidak Berkayu .....	23
Gambar 23. <i>Leaf Skeleton</i> .....	24
Gambar 24. Pembuatan <i>Leaf Skeleton</i> Dengan Teknik Perendaman .....	26
Gambar 25. Pembuatan <i>Leaf Skeleton</i> Dengan Teknik Perebusan .....	27
Gambar 26. Konsep <i>Sustainability Design</i> .....	28
Gambar 27. Garis Cahaya Seimbang.....	30
Gambar 28. Arah Pencahayaan.....	31
Gambar 29. Silau Cahaya .....	31

Gambar 30. Skema Proses Desain Eksperimental Rekursif .....	35
Gambar 31. Tahapan <i>Design Thinking</i> .....	36
Gambar 32. Prinsip <i>Design Thinking</i> .....	37
Gambar 33. Skematika Perancangan .....	40
Gambar 34. Hasil Survei Jenis Kelamin Responden .....	43
Gambar 35. Hasil Survei Usia Responden.....	44
Gambar 36. Hasil Survei Status Pekerjaan Responden .....	44
Gambar 37. Hasil Survei Pengamatan Lampu Dekoratif .....	45
Gambar 38. Hasil Survei Material Lampu Dekoratif .....	46
Gambar 39. Hasil Survei Ketertarikan Terhadap Lampu Dekoratif .....	46
Gambar 40. Hasil Survei Jenis Lampu Dekoratif.....	47
Gambar 41. Hasil Survei Faktor Pertimbangan Memilih Lampu Dekoratif.....	47
Gambar 42. Hasil Survei Pilihan Bentuk Lampu Dekoratif.....	48
Gambar 43. Hasil Survei Pilihan Bentuk Lampu Dekoratif.....	49
Gambar 44. Hasil Survei Pengetahuan Tentang Pemanfaatan Daun .....	50
Gambar 45. Hasil Survei Pengetahuan Tentang <i>Leaf Skeleton</i> .....	50
Gambar 46. Hasil Survei Pengetahuan Tentang Produk Olahan <i>Leaf Skeleton</i> .....	51
Gambar 47. Hasil Survei Tentang <i>Leaf Skeleton</i> Sebagai Lampu Dekoratif.....	52
Gambar 48. Hasil Survei Ketertarikan Terhadap Lampu Dekoratif <i>Leaf Skeleton</i> ....	52
Gambar 49. Hasil Survei Unsur Pertimbangan Memilih Lampu Dekoratif <i>Leaf Skeleton</i> .....	53
Gambar 50. Hasil Eksperimen Pencahayaan Lembaran <i>Leaf Skeleton</i> Abstrak.....	75
Gambar 51. Hasil Eksperimen Pencahayaan Lembaran <i>Leaf Skeleton</i> Geometris.....	76
Gambar 52. Desain <i>Mood Board</i> .....	80
Gambar 53. Desain <i>Lifestyle Board</i> .....	81
Gambar 54. Desain <i>Style Board</i> .....	82
Gambar 55. <i>Leaf Skeleton</i> Daun Cincau .....	83
Gambar 56. Material Bambu .....	84
Gambar 57. Peta Keragaman Budaya Lampung di Indonesia.....	86
Gambar 58. Damar Kurung Gresik dan Bali .....	86
Gambar 59. Sketsa Alternatif Lampu Gantung A1 .....	87
Gambar 60. Sketsa Alternatif Lampu Gantung A2 .....	87

Gambar 61. Sketsa Alternatif Lampu Gantung A3 .....	88
Gambar 62. Sketsa Alternatif Lampu Gantung A4 .....	88
Gambar 63. Sketsa Alternatif Lampu Gantung A5 .....	89
Gambar 64. Sketsa Alternatif Lampu Meja B1 .....	89
Gambar 65. Sketsa Alternatif Lampu Meja B2 .....	90
Gambar 66. Sketsa Alternatif Lampu Meja B3 .....	90
Gambar 67. Sketsa Alternatif Lampu Meja B4 .....	91
Gambar 68. Sketsa Alternatif Lampu Meja B5 .....	91
Gambar 69. Damar Kurung Bali .....	93
Gambar 70. Damar Kurung Gresik .....	94
Gambar 71. Desain 3D Lampu Gantung .....	95
Gambar 72. Desain 3D Lampu Gantung .....	95
Gambar 73. Desain 3D Lampu Gantung Kecil .....	96
Gambar 74. Desain 3D Lampu Gantung Besar .....	96
Gambar 75. Desain 3D Lampu Gantung Besar .....	97
Gambar 76. Desain 3D Lampu Gantung Medium .....	97
Gambar 77. Desain 3D Lampu Meja dan Lampu Lantai .....	98
Gambar 78. Desain 3D Lampu Lantai .....	98
Gambar 79. Desain 3D Lampu Meja .....	99
Gambar 80. Desain 3D Lampu Meja .....	99
Gambar 81. Gambar Kerja Lampu Gantung Ukuran Kecil .....	100
Gambar 82. Gambar Kerja Lampu Gantung Ukuran Medium .....	101
Gambar 83. Gambar Kerja Lampu Gantung Ukuran Besar .....	102
Gambar 84. Gambar Kerja Lampu Meja (Ukuran Kecil) .....	103
Gambar 85. Gambar Kerja Lampu Lantai (Ukuran Besar) .....	104
Gambar 86. Proses Pencucian Daun .....	105
Gambar 87. Proses Perebusan Daun .....	105
Gambar 88. Proses Pembuatan <i>Leaf Skeleton</i> .....	106
Gambar 89. Proses Pengeringan <i>Leaf Skeleton</i> .....	106
Gambar 90. Proses Pembuatan Lembaran <i>Leaf Skeleton</i> .....	107
Gambar 91. Proses Pengeringan Lembaran <i>Leaf Skeleton</i> .....	107
Gambar 92. Proses Pembuatan Lampu Dekoratif .....	108

Gambar 93. Proses Pembuatan Lampu Dekoratif.....	108
Gambar 94. Proses Finishing Lampu Dekoratif .....	109
Gambar 95. Proses Perakitan Lampu Dekoratif .....	109
Gambar 96. <i>Logotype Caya</i> .....	110
Gambar 97. <i>Brand Color Identity Caya</i> .....	111



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Standar Pencahayaan Menurut PERMENKES No. 70 Tahun 2016.....	32
Tabel 2. Sebaran Domisili Responden Kuesioner .....	42
Tabel 3. Analisis Kesimpulan Data Kuesioner .....	52
Tabel 4. Hasil Wawancara Dengan Mbak Gaby.....	55
Tabel 5. Hasil Wawancara Dengan Ibu Farah .....	56
Tabel 6. Hasil Wawancara Dengan Bapak Purnomo.....	57
Tabel 7. Hasil Wawancara Dengan Bapak Komar .....	59
Tabel 8. Hasil Wawancara Dengan Mas Ranu .....	60
Tabel 9. Hasil Wawancara Dengan Mas Faisal .....	62
Tabel 10. Hasil Wawancara Dengan Mbak Latifah.....	63
Tabel 11. Hasil Wawancara Dengan Mbak Roro .....	65
Tabel 12. Analisis Hasil Eksperimen <i>Leaf Skeleton</i> .....	68
Tabel 13. Matriks Pemilihan <i>Leaf Skeleton</i> .....	70
Tabel 14. Analisis Hasil Eksperimen Lanjutan .....	71
Tabel 15. Material <i>Property</i> Lembaran <i>Leaf Skeleton</i> .....	76
Tabel 16. Matriks Desain Lampu Gantung.....	90
Tabel 17. Matriks Desain Lampu Meja .....	90
Tabel 18. Rincian Biaya Perlengkapan Tambahan .....	108
Tabel 18. Rincian Biaya Produksi .....	108



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Tumbuhan berkayu menjadi salah satu tumbuhan yang banyak dimanfaatkan. Pemanfaatan tumbuhan berkayu cukup beraneka ragam, namun bagian tumbuhan yang banyak dimanfaatkan hanya bagian buah sebagai bahan pangan dan bagian batang kayunya saja. Banyak bagian lain dari tumbuhan berkayu yang tidak dimanfaatkan dengan baik yang sebenarnya memiliki potensi cukup baik. Banyak bagian yang tidak termanfaatkan dan berakhir menjadi sampah organik.

Daun tumbuhan berkayu adalah salah satu bagian tumbuhan berkayu yang tidak termanfaatkan dengan baik. Setelah buah dari tumbuhan untuk dikonsumsi atau batang kayunya diambil ketika telah mencapai ukuran yang dibutuhkan, daun tumbuhan berkayu terbuang begitu saja dan berakhir menjadi sampah daun kering. Hal ini justru akan memunculkan masalah baru jika sampah daun kering dibakar. Sejatinya, daun tumbuhan berkayu memiliki potensi besar untuk diolah dan dimanfaatkan. Salah satu bentuk pemanfaatan daun tumbuhan berkayu adalah menjadi bahan kerajinan yang diantaranya ialah diolah menjadi *leaf skeleton*.

*Leaf skeleton* adalah hasil dari olahan daun yang hanya menyisakan tulang daunnya saja. *Leaf skeleton* didapatkan dari proses perebusan daun menggunakan larutan natrium karbonat yang bertujuan untuk melunakkan daun sehingga zat klorofil pada daun dapat dibersihkan dan menyisakan tulang daunnya saja. Hasil dari pengolahan tersebut akan menghasilkan *leaf skeleton* berupa tulang daun yang transparan.

Karakteristik *leaf skeleton* yang unik serta bentuk tulang daun yang dihasilkan berbeda tiap daunnya, menjadikan *leaf skeleton* memiliki potensi luar biasa untuk dimanfaatkan. Karakter yang kuat tersebut juga menjadikan *leaf skeleton* memiliki nilai ekonomi yang tinggi. Pemanfaatan *leaf skeleton* saat ini telah digunakan sebagai material dalam kerajinan tangan berupa pembatas buku, gantungan kunci, dan media karya seni. Belum adanya pengembangan lanjutan

dalam pemanfaatan *leaf skeleton* membuat material ini masih jarang diketahui oleh publik, padahal *leaf skeleton* memiliki potensi besar dengan keunggulan berupa karakteristik bawaan yang kuat.

Saat ini di pasaran telah ada produk *leaf skeleton* dalam bentuk lampu dekoratif, sementara rencana rancangan baru pemanfaatan *leaf skeleton* adalah merubah daun bertulang menjadi *leaf skeleton* yang kemudian diolah menjadi bentuk lembaran. Hasil lembaran *leaf skeleton* yang didapat selanjutnya akan dirancang menggunakan pola dan akan diaplikasikan menjadi kap lampu dekoratif. Sejauh pengamatan dan penelitian yang dilakukan, belum ditemukan kap lampu dekoratif yang menggunakan material berupa lembaran *leaf skeleton* yang menggunakan pola.

Lampu dekoratif dipilih sebagai perancangan karena cahaya yang dihasilkan lampu dapat menonjolkan keunggulan dari material *leaf skeleton* berupa untai tulang daun yang berkarakter kuat. Perpaduan lampu dengan *leaf skeleton* menghasilkan pendaran cahaya yang indah melalui sela-sela tulang daun sehingga menciptakan cahaya redup yang menciptakan suasana damai pada ruangan.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana memanfaatkan daun bertulang menjadi bentuk olahan lembaran *leaf skeleton* sebagai material dalam perancangan lampu dekoratif?
2. Bagaimana rancangan/desain lampu dekoratif dengan menggunakan material lembaran *leaf skeleton* yang dipola?

## **C. Tujuan Perancangan**

1. Memanfaatkan daun bertulang menjadi bentuk olahan lembaran *leaf skeleton* sebagai material dalam perancangan lampu dekoratif.
2. Menghasilkan rancangan lampu dekoratif dengan menggunakan material lembaran *leaf skeleton* yang dipola.

#### D. Batasan Masalah

Batasan lingkup pada karya perancangan tugas akhir ini adalah mendesain dan mengaplikasikan material *leaf skeleton* dalam bentuk lembaran yang kemudian bentuk pola dalam desain lampu dekoratif. Material lembaran *leaf skeleton* akan dikombinasikan dengan material alam lainnya sebagai pendukung untuk mewujudkan desain lampu dekoratif. Tema yang diangkat dalam perancangan ini adalah “reconnecting nature” dimana ide dasar perancangan lampu dekoratif diambil dari persebaran lampu lampion yang ada di Nusantara khususnya lampion Damar Kurung dari Gresik dan Bali namun material yang digunakan diganti dengan material *natural*. Dalam perancangan ini, lampu dekoratif ini didesain menggunakan gaya *natural*, sehingga selain berfungsi sebagai sumber cahaya ketika pengguna tidur, aspek-aspek *natural* dalam perancangan lampu tetap dipertahankan terlebih aspek visual.

#### E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat Bagi Mahasiswa
  - a. Dapat digunakan sebagai pengetahuan bagi mahasiswa mengenai karakteristik, jenis, dan pengolahan *leaf skeleton*.
  - b. Dapat digunakan sebagai referensi dan pembelajaran bagi mahasiswa yang tertarik dengan bidang pemanfaatan material alam pada desain.
  - c. Dapat digunakan sebagai referensi dan pembelajaran bagi mahasiswa mengenai perancangan lampu dekoratif.
  - d. Dapat digunakan sumber referensi bagi mahasiswa yang tertarik pada bidang *sustainable design*.
2. Manfaat Bagi Pendidikan
  - a. Sebagai tambahan sumber referensi kepustakaan maupun acuan riset tentang pemanfaatan, pengolahan dan pengembangan material alam *leaf skeleton*.
  - b. Sebagai tambahan sumber referensi kepustakaan maupun acuan riset tentang perancangan lampu dekoratif yang memanfaatkan material alam.

3. Manfaat Bagi Masyarakat
  - a. Menambah inovasi produk lampu dekoratif yang menggunakan material alam.
  - b. Memperkaya ragam jenis material alami yang dapat diolah menjadi produk yang memiliki nilai jual tinggi.
4. Manfaat Bagi Lingkungan
  - a. Membantu mengurangi produksi sampah daun yang dihasilkan oleh tumbuhan.
  - b. Mengajak masyarakat untuk lebih memanfaatkan sumber daya alam secara bijak dan maksimal.

