

**PERANCANGAN LAMPU DEKORATIF DENGAN
PEMANFAATAN MATERIAL LIMBAH KULIT
JAGUNG**



PERANCANGAN

Oleh :

Renaldy Kevin Rizky Putra

1810115027

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

2024

**PERANCANGAN LAMPU DEKORATIF DENGAN
PEMANFAATAN MATERIAL LIMBAH KULIT
JAGUNG**



PERANCANGAN

Oleh :

Renaldy Kevin Rizky Putra

1810115027


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
2024

LEMBAR PENGESAHAN


PERANCANGAN LAMPU DEKORATIF DENGAN PEMANFAATAN MATERIAL LIMBAH KULIT JAGUNG

Diajukan oleh Renaldy Kevin Rizky Putra, NIM 1810115027, 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 11 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/Anggota


RA Sekartaji Suminto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 196807111998022001
NIDN. 0011076810

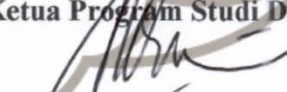
Pembimbing II/Anggota


Nor Jayadi, S.Sn., M.A.
NIP. 197508052008011014
NIDN. 0005087503

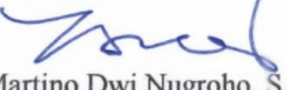
Cognate/Anggota


Dr. Rahma van D. Prasetya, S.Sn., M.Si.
NIP. 196905121999031001
NIDN. 0012056905


Ketua Program Studi Desain Produk


Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 196409211994031001
NIDN. 0021096402

Ketua Jurusan Desain


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
NIP. 197703152002121005
NIDN. 0015037702

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


Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP. 197010191999031001
NIDN. 0019107005

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin. Segala syukur senantiasa kami haturkan kepada Allah SWT atas segala kekuatan-Nya telah dapat terselesaikan perancangan tugas akhir yang berjudul **“PERANCANGAN LAMPU DEKORATIF DENGAN PEMANFAATAN MATERIAL LIMBAH KULIT JAGUNG”** dengan baik dan lancar sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain Produk dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Perancangan ini diharapkan dapat memberi inspirasi dalam pemanfaatan material limbah menjadi produk yang memiliki nilai jual.

Limbah kulit jagung masih belum maksimal dalam pemanfaatannya. Mayoritas dimanfaatkan sebagai kerajinan seperti boneka, bunga, tas, dan home dekor. Padahal limbah kulit jagung memiliki potensi besar untuk menjadi material alternatif pada lampu dekoratif. Lampu dekoratif harus memiliki cahaya *artificial* untuk mendapatkan unsur estetik. Cahaya yang buruk akan merusak nuansa dan keindahan. Lampu dekoratif yang sudah ada di pasar mayoritas menggunakan material umum. Dalam hal ini desainer produk berperan penting untuk memecahkan permasalahan yang ada. Untuk mengurangi limbah kulit jagung dengan cara memanfaatkan limbah tersebut menjadi material alternatif dalam lampu dekoratif. Dengan mempertimbangan aspek-aspek pencahayaan, ergonomi, dan estetika untuk memperoleh produk yang memiliki nilai jual.

Banyak sekali rintangan dan halangan yang dirasakan oleh penulis selama proses perancangan berlangsung, dari awal riset limbah hingga menjadi material siap pakai. Penulis mendapatkan pengalaman dan formula pemanfaatan limbah tersebut menjadi bentuk lembaran dan anyaman. Semoga dengan prancangan lampu dekoratif menggunakan material limbah kulit jagung dapat memberikan manfaat bagi penulis dan semua orang.

Terima kasih.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari penuh bahwa tugas akhir ini dapat terselesaikan tanpa serangkaian doa, kemauan, aksi, bimbingan dan kontribusi segala pihak yang secara langsung maupun tidak ikut serta membantu dalam proses penyusunan tugas akhir ini. Oleh sebab itu, terima kasih sedalam-dalamnya kami ucapkan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Segala-Nya
2. Diri saya sendiri yang kuat berjuang untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Kedua orang tua yang senantiasa memberikan doa dan kasihnya kepada penulis.
4. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn.
5. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
6. Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
7. Bapak Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn. selaku Kepala Prodi Desain Produk Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Ibu RA Sekartaji Suminto, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I atas segala saran dan masukan yang diberikan kepada penulis sehingga membantu proses penyusunan tugas akhir ini.
9. Bapak Nor Jayadi, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing II atas segala saran dan masukan yang diberikan kepada penulis sehingga membantu proses penyusunan tugas akhir ini.
10. Bapak Dr. Rahmawan D. Prasetya, S.Sn., M.Si. selaku *Cognate* ujian tugas akhir yang memberikan kritik dan saran.
11. Mas Anton dan Pak Slamet selaku pengrajin yang telah memberikan saran dan merealisasikan ide gagasan produk.
12. Staf Prodi Desain Produk Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Pak Udin dan Mas Nuri).
13. Nando Odan, Eday, Wahyu Dwi Ramadhan, dan Nova Guinandra yang telah berkenan sering direpotkan untuk *sharing* ide dan gagasan selama proses penyusunan tugas akhir ini.

14. Rais Atta dan Santika yang sudah berjuang bersama dan saling tukar pikiran.
15. Teman-teman HESHYO ALL CREW, Kantin Pojok Kriya, Parkiran, Studio Despro *Attack*, BAROCKAH, Kopter, dan Teater Gumuling yang selalu mensupport dan menyuguhkan *positive vibes* dalam proses tugas akhir ini.
16. Teman-teman Prodi Desain Produk Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
17. Teman-teman seperjuangan tugas akhir yang sudah berjuang bersama dan saling tukar pikiran.
18. Serta semua pihak yang tidak dapat dituliskan satu persatu.



PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini.

Nama : Renaldy Kevin Rizky Putra

NIM : 1810115027

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Produk

Demi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang Desain Produk, dengan ini saya memberikan karya perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN LAMPU DEKORATIF DENGAN PEMANFAATAN MATERIAL LIMBAH KULIT JAGUNG**, kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 11 Januari 2024



Renaldy Kevin Rizky Putra

NIM. 1810115027

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sungguh bahwa tugas akhir yang berjudul:

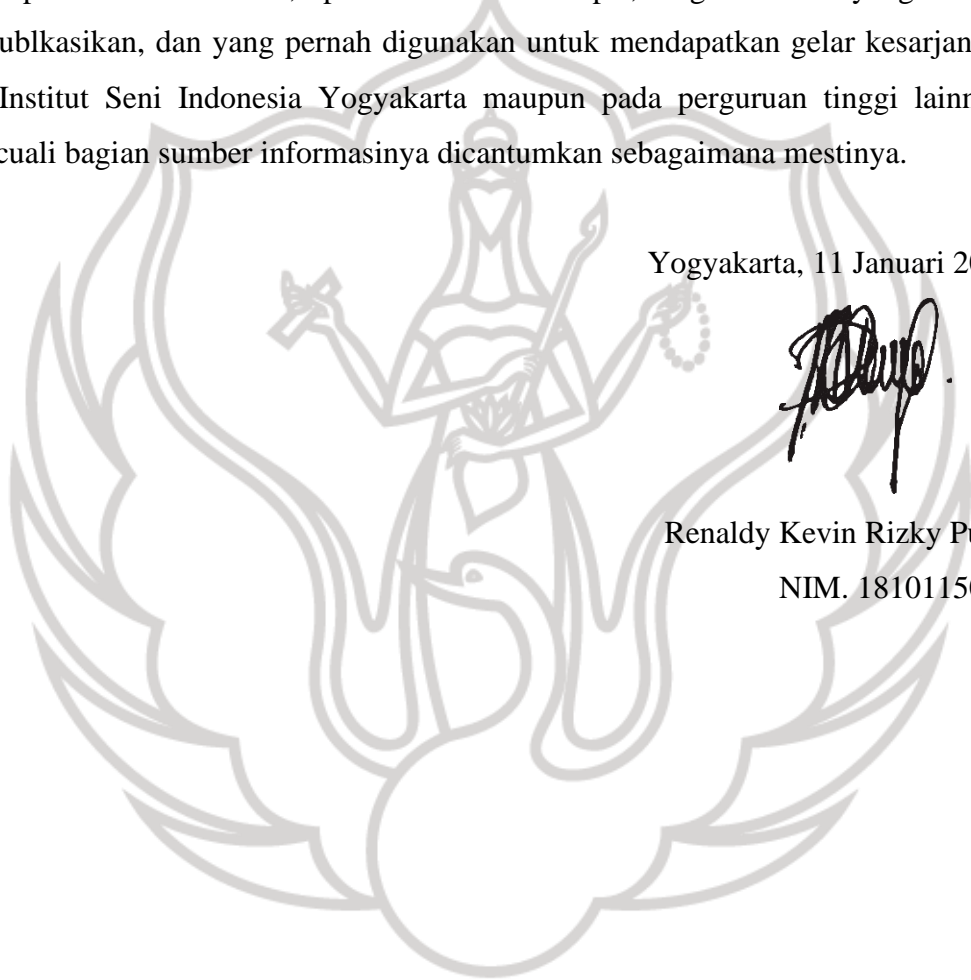
“PERANCANGAN LAMPU DEKORATIF DENGAN PEMANFAATAN MATERIAL LIMBAH KULIT JAGUNG”

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

Yogyakarta, 11 Januari 2024



Renaldy Kevin Rizky Putra
NIM. 1810115027



ABSTRAK

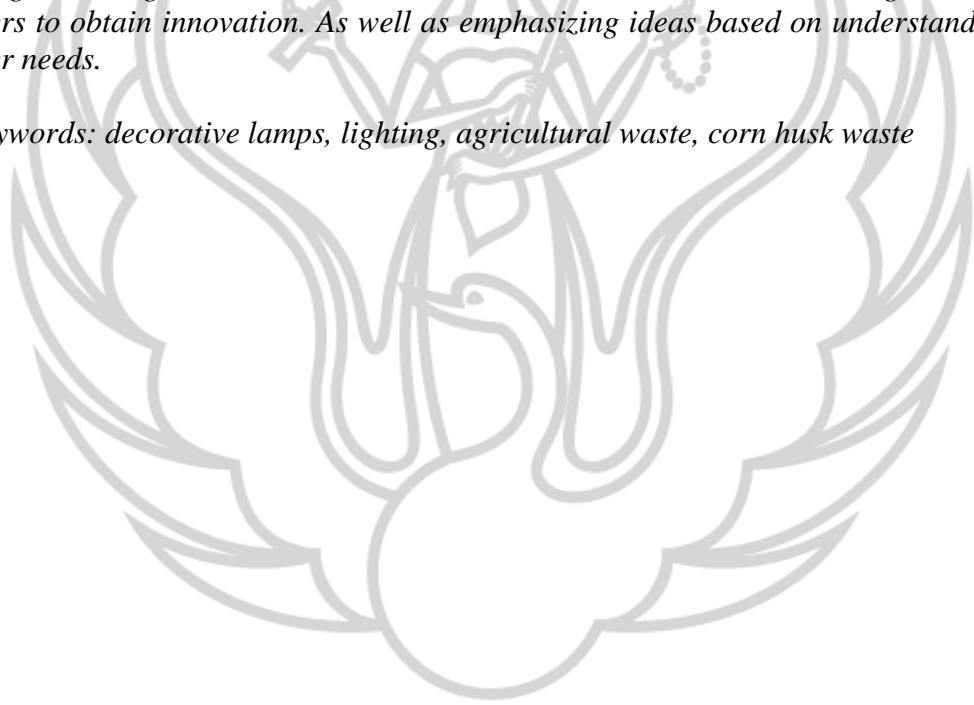
Lampu merupakan sumber pencahayaan. Pencahayaan yang kurang akan mempengaruhi kelelahan mata sehingga berkurangnya daya dan efisiensi kegiatan yang dilakukan. Saat ini lampu bukan hanya menjadi sumber pencahayaan tapi menambah nilai artistik hunian. Lampu dekoratif merupakan sumber pencahayaan tambahan yang memiliki unsur estetik untuk memperindah suatu ruang. Produk lampu dekoratif yang ada di pasar mayoritas menggunakan material umum. Sementara itu banyak limbah material yang seharusnya bisa dipakai dalam pembuatan produk lampu, salah satunya limbah kulit jagung. Kulit jagung merupakan salah satu limbah pertanian yang menimbulkan permasalahan. Limbah pertanian adalah bagian dari hasil pengelolaan pertanian yang tersisa atau tidak diperlukan. Pengembangan pengolahan limbah kulit jagung merupakan suatu cara untuk meminimalisir sampah dan polusi yang terus meningkat. Hal ini sangat berpengaruh besar terhadap kelestarian lingkungan sekitar. Perancangan ini bertujuan untuk memanfaatkan limbah kulit jagung menjadi bentuk olahan lembaran sebagai material dalam perancangan lampu dekoratif. Eksplorasi material limbah kulit jagung ini dipilih karena pengolahan limbah tersebut masih belum maksimal dalam pemanfaatannya. Perancangan ini menggunakan gaya Japandi dipadukan dengan *Javanese Ethnic* sebagai representasi budaya lokal dalam ragam lampu dekoratif. Metode perancangan yang digunakan adalah metode *design thinking*. Metode ini merupakan kolaborasi antara desainer dan pengguna untuk mendapatkan inovasi. Serta menekankan ide berdasarkan pemahaman kebutuhan pengguna.

Kata Kunci : lampu dekoratif, pencahayaan, limbah pertanian, limbah kulit jagung

ABSTRACT

Lamps are a source of lighting. Insufficient lighting will affect eye fatigue resulting in reduced power and efficiency of activities carried out. Nowadays, lamps are not only a source of lighting but add to the artistic value of a residence. Decorative lights are an additional source of lighting that has aesthetic elements to beautify a space. The majority of decorative lighting products on the market use common materials. Meanwhile, there are many waste materials that could be used in making lighting products, one of which is corn husk waste. Corn husks are one of the agricultural wastes that cause problems. Agricultural waste is part of the results of agricultural management that is left over or not needed. The development of corn husk waste processing is a way to minimize waste and pollution which continues to increase. This has a big influence on the sustainability of the surrounding environment. This design aims to utilize corn husk waste into processed sheets as material in designing decorative lamps. Exploration of corn husk waste material was chosen because the processing of this waste is still not optimal in its utilization. This design uses Japandi style combined with Javanese Ethnic as a representation of local culture in a variety of decorative lamps. The design method used is the design thinking method. This method is a collaboration between designers and users to obtain innovation. As well as emphasizing ideas based on understanding user needs.

Keywords: decorative lamps, lighting, agricultural waste, corn husk waste



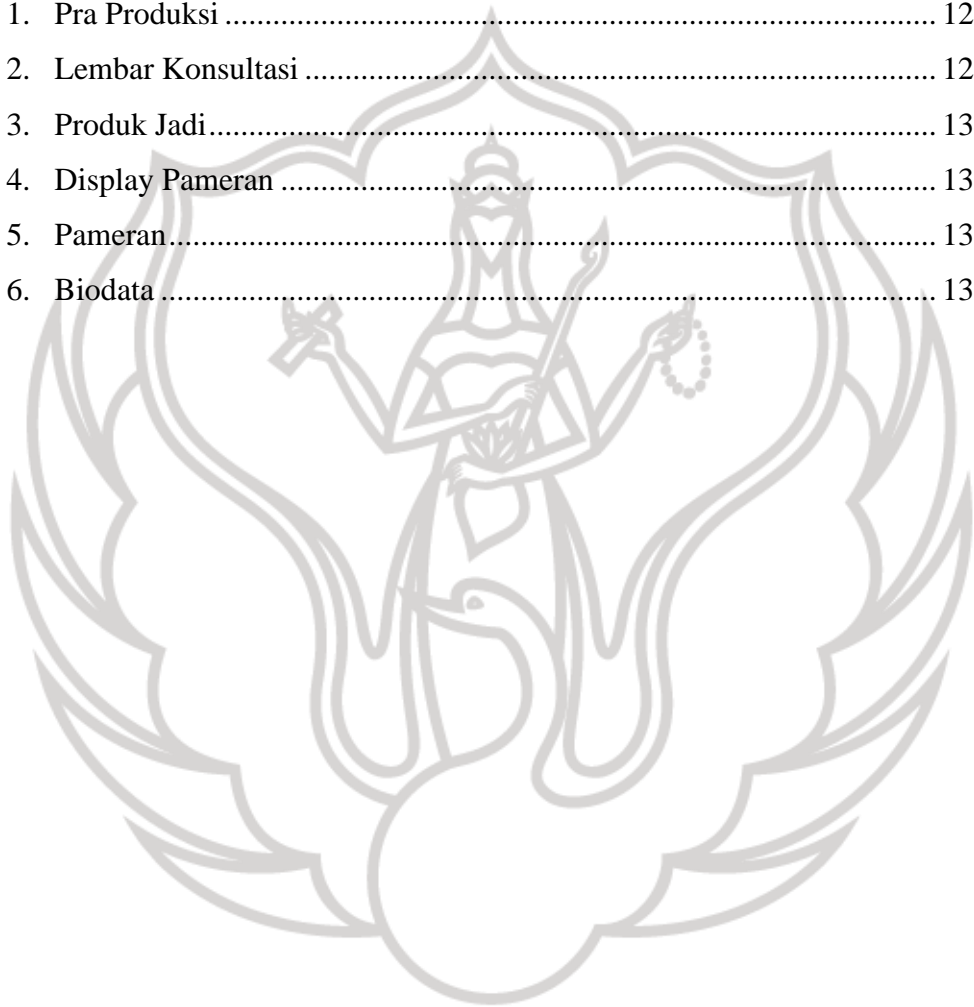
DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan	3
D. Batasan Masalah.....	4
E. Manfaat Perancangan	5
BAB II TINJAUAN PERANCANGAN.....	6
A. Tinjauan Produk	6
B. Perancangan Terdahulu.....	8
1. Corn Husk Decorative Lamp	8
2. Corn Husk Light.....	10
3. Lampu Kulit Jagung	11
4. Corn Husk Lamp	12
5. Cardboard Side Table.....	13
C. Landasan Teori.....	14
1. Lampu Dekoratif	14
2. Jenis Lampu	15
3. Fungsi Lampu	19
4. Lampu Berdasarkan Peletakan.....	21
5. Konsep Pencahayaan.....	24
6. Sistem Pencahayaan	31
7. Limbah Kulit Jagung.....	33

8. Pengolahan Limbah Kulit Jagung	34
9. Gaya	35
10. Tema.....	36
11. Javanese Ethnic.....	36
12. Motif Parang Kusumo	37
13. Motif Parang Kusumo Jogja.....	39
14. Transformasi Desain	39
15. Sustainable Design	41
16. Ergonomi.....	44
17. Antropometri.....	45
18. Durability	48
19. Estetika.....	49
20. Packaging	50
BAB III METODE PERANCANGAN.....	52
A. Design Thinking	52
B. Tahapan Perancangan.....	54
C. Metode Pengumpulan Data.....	54
1. Metode Kuantitatif	55
2. Metode Kualitatif	55
1. Wawancara.....	55
2. Eksperimental.....	55
3. Dokumentasi	56
D. Analisis Data	56
1. Analisis Data Metode Kuantitatif.....	56
1. Sesi Pertama Profil Responden	56
2. Sesi Kedua Lampu Dekoratif	59
3. Sesi Ketiga Limbah Kulit Jagung	69
2. Analisis Data Metode Kualitatif.....	76
1. Wawancara.....	76
2. Eksperimen Kulit Jagung	84
BAB IV PROSES KREATIF.....	89
A. Design Problem Statement.....	89

B. Brief Design	89
1. Open Brief	89
2. Close Brief	89
3. Design Brief Analysis	90
1. Fungsi	90
2. Performa	90
3. Target Pasar	90
4. Style	90
5. Kualitas	90
6. Harga	91
C. Image Board	92
1. Mood Board	92
2. Lifestyle Board	93
3. Style Board	94
D. Kajian Material dan Gaya	94
1. Material Kulit Jagung	94
2. Gaya	97
3. Tema	97
E. Sketsa Desain	98
1. Alternatif Lampu Gantung	98
2. Alternatif Lampu Meja	98
3. Alternatif Lampu Lantai	99
4. Alternatif Lampu Dinding	99
F. Desain Terpilih	100
1. Analisis Desain	100
2. 3D Model Desain Terpilih	102
3. Gambar Kerja Desain Terpilih	104
G. Proses Produksi	112
1. Proses Produksi Limbah Menjadi Bahan Siap Pakai	112
2. Proses Produksi Kerangka	116
H. Branding	117
1. Identitas Brand	117

2. Logo	118
I. Biaya Produksi	120
BAB V PENUTUP.....	123
A. Kesimpulan	123
B. Saran.....	124
DAFTAR PUSTAKA	125
LAMPIRAN	128
1. Pra Produksi	128
2. Lembar Konsultasi	129
3. Produk Jadi.....	134
4. Display Pameran	135
5. Pameran.....	137
6. Biodata	139



DAFTAR GAMBAR

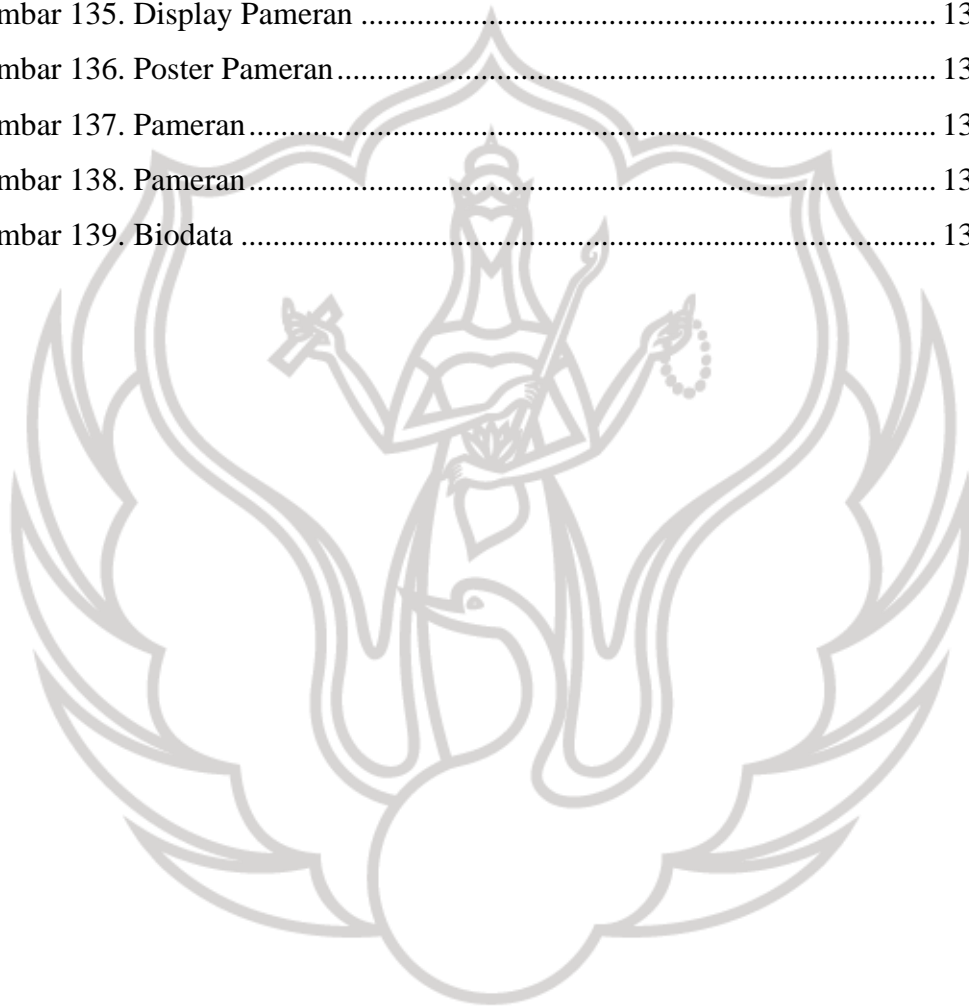
Gambar 1. Warna Lampu	6
Gambar 2. <i>Corn Husk Decorative Lamp</i>	9
Gambar 3. <i>Corn Husk Decorative Lamp</i>	9
Gambar 4. <i>Corn Husk Decorative Lamp</i>	9
Gambar 5. <i>Corn Husk Light</i>	10
Gambar 6. <i>Curn Husk Light</i>	10
Gambar 7. Lampu Kulit Jagung	11
Gambar 8. <i>Corn Husk Light</i>	12
Gambar 9. <i>Cardboard + Corn Husk Table Lamp</i>	13
Gambar 10. <i>Corn Husk Lampshade</i>	13
Gambar 11. Lampu Bohlam	16
Gambar 12. Lampu Pendar	16
Gambar 13. Karakteristik Lampu <i>Fluorescent</i>	17
Gambar 14. Lampu Halogen	18
Gambar 15. Lampu LED	18
Gambar 16. <i>General Lighting</i>	19
Gambar 17. Lampu Dekoratif	20
Gambar 18. <i>Task Lighting</i>	20
Gambar 19. <i>Accent Lighting</i>	21
Gambar 20. Lampu Gantung	22
Gambar 21. <i>Standing Lamp</i>	23
Gambar 22. Lampu Meja	23
Gambar 23. <i>Wall Lamp</i>	24
Gambar 24. Konsep Pencahayaan	25
Gambar 25. Konsep Pencahayaan	25
Gambar 26. Konsep Pencahayaan	26
Gambar 27. Pencahayaan Alami	26
Gambar 28. Pencahayaan Umum	27
Gambar 29. Pencahayaan Khusus	28
Gambar 30. Pencahayaan Aksen	28
Gambar 31. Pencahayaan Langsung	29

Gambar 32. Pencahayaan Tidak Langsung	30
Gambar 33. Standing Lamp	32
Gambar 34. Ruang Tamu	32
Gambar 35. Suasana Ruang Tamu	33
Gambar 36. Kulit Jagung	34
Gambar 37. Daur Ulang Kulit Jagung	35
Gambar 38. Motif Parang Kusumo Jogja	37
Gambar 39. Motif Parang Kusumo Solo	38
Gambar 40. Motif Parang Kusumo Seling Rusak	38
Gambar 41. Motif Parang Kusumo Jogja.....	39
Gambar 42. Toro Lentera Tradisional Jepang.....	40
Gambar 43. Andon Lentera Tradisional Jepang	40
Gambar 44. Chochin Lentera Jepang	41
Gambar 45. Zona Sudut Visual.....	46
Gambar 46. Posisi Tingkat Kesilauan.....	46
Gambar 47. Tingkat Kesilauan	47
Gambar 48. Kerangka Berfikir dan Tahapan Penelitian	52
Gambar 49. Sekmatika Perancangan.....	54
Gambar 50. Hasil Survei Jenis Kelamin	57
Gambar 51. Hasil Survei Usia Responden.....	58
Gambar 52. Hasil Survei Profesi.....	58
Gambar 53. Hasil Survei Pengamatan Lampu Dekoratif.....	59
Gambar 54. Hasil Survei Material Lampu Dekoratif.....	60
Gambar 55. Hasil Survei Ketertarikan Lampu Dekoratif	61
Gambar 56. Hasil Survei Jenis Lampu.....	61
Gambar 57. Hasil Survei Faktor Lampu Dekoratif.....	62
Gambar 58. Hasil Survei Ketertarikan Lampu Dekoratif	63
Gambar 59. Lampu Opsi 3 Kuesioner	63
Gambar 60. Lampu Opsi 4 Kuesioner	64
Gambar 61. Lampu Opsi 2 Kuesioner	64
Gambar 62. Lampu Opsi 6 Kuesioner	64
Gambar 63. Lampu Opsi 5 Kuesioner	65

Gambar 64. Lampu Opsi 1 Kuesioner	65
Gambar 65. Hasil Survei Ketertarikan Lampu Dekoratif	66
Gambar 66. Lampu Opsi 6 Kuesioner	66
Gambar 67. Lampu Opsi 5 Kuesioner	67
Gambar 68. Lampu Opsi 4 Kuesioner	67
Gambar 69. Lampu Opsi 3 Kuesioner.....	68
Gambar 70. Lampu Opsi 2 Kuesioner.....	68
Gambar 71. Lampu Opsi 1 Kuesioner	69
Gambar 72. Hasil Pengetahuan Pemanfaatan Limbah Kulit Jagung	69
Gambar 73. Hasil Survei Pengetahuan Kerajinan Kulit jagung.....	70
Gambar 74. Hasil Survei Pengetahuan Pengolahan limbah Kulit Jagung	70
Gambar 75. Kerajian 1 Kuesioner	71
Gambar 76. Kerajinan 2 Kuesioner	71
Gambar 77. Kerajinan 3 Kuesioner	71
Gambar 78. Kerajinan 6 Kuesioner.....	72
Gambar 79. Kerajinan 4 Kuesioner.....	72
Gambar 80. Kerajinan 5 Kuesioner.....	72
Gambar 81. Hasil Survei Limbah Kulit Jagung Sebagai Lampu Dekoratif.....	73
Gambar 82. Hasil Survei Ketertarikan Lampu Dekoratif	73
Gambar 83. Hasil Survei Pertimbangan Lampu Dekoratif	74
Gambar 84. Lampu Opsi 3 Kuesioner.....	75
Gambar 85. Lampu Opsi 4 Kuesioner.....	75
Gambar 86. Lampu Opsi 6 Kuesioner.....	76
Gambar 87. Suhu Strika Listrik	86
Gambar 88. <i>Mood Board</i>	92
Gambar 89. <i>Lifestyle Board</i>	93
Gambar 90. <i>Style Board</i>	94
Gambar 91. Kulit Jagung	95
Gambar 92. Bambu Apus.....	96
Gambar 93. Besi.....	96
Gambar 94. Alternatif Desain Lampu Gantung	98
Gambar 95. Alternatif Desain Lampu Meja.....	98

Gambar 96. Alternatif Desain Lampu Lantai.....	99
Gambar 97. Alternatif Desain Lampu Dinding.....	99
Gambar 98. Desain 3D Lampu Gantung.....	102
Gambar 99. Desain 3D Lampu Meja	102
Gambar 100. Desain 3D Lampu Lantai	103
Gambar 101. Desain 3D Lampu Dinding	103
Gambar 102. Gambar Kerja Lampu Gantung <i>Big</i>	104
Gambar 103. Gambar Kerja Lampu Gantung <i>Medium</i>	105
Gambar 104. Gambar Kerja Lampu Meja 1.....	106
Gambar 105. Gambar Kerja Lampu Meja 2.....	107
Gambar 106. Gambar Kerja Lampu Lantai	108
Gambar 107. Gambar Kerja Lampu Lantai	109
Gambar 108. Gambar Kerja Lampu Lantai.....	110
Gambar 109. Gambar Kerja Lampu Dinding.....	111
Gambar 110. Limbah Kulit Jagung.....	112
Gambar 111. Pembersihan Kulit Jagung.....	112
Gambar 112. Penjemuran Kulit Jagung	113
Gambar 113. Pembersihan Kulit Jagung.....	113
Gambar 114. Pres Kulit Jagung	114
Gambar 115. Lembaran Kulit Jagung	114
Gambar 116. Lembaran Kulit Jagung	115
Gambar 117. Anyaman Kulit Jagung.....	115
Gambar 118. Kerangka Lampu.....	116
Gambar 119. Kerangka Lampu.....	116
Gambar 120. Proses Frame Bambu.....	116
Gambar 121. Proses Frame Bambu	117
Gambar 122. Proses Frame Bambu.....	117
Gambar 123. Logo Shine	118
Gambar 124. Logo Shine	118
Gambar 125. Branding Logo Shine	119
Gambar 126. Logo Shine	119
Gambar 127. Pembakaran Limbah Kulit Jagung.....	128

Gambar 128. Pembersihan Limbah Kulit Jagung	128
Gambar 129. Press Kulit Jagung.....	128
Gambar 130. Produk Jadi	134
Gambar 131. Produk Jadi.....	134
Gambar 132. Produk Jadi	135
Gambar 133. Display Pameran	135
Gambar 134. Display Pameran	136
Gambar 135. Display Pameran	136
Gambar 136. Poster Pameran.....	137
Gambar 137. Pameran.....	138
Gambar 138. Pameran.....	138
Gambar 139. Biodata	139



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perbedaan Pencahayaan Langsung Atau Tidak	30
Tabel 2. Warna Cahya.....	31
Tabel 3. Standar Pencahayaan Menurut PERMENKES	47
Tabel 4. Sebaran Domisili Responden Kuesioner.....	57
Tabel 5. Hasil Wawancara Ibu Endah.....	77
Tabel 6. Hasil Wawancara Ibu Lolo	78
Tabel 7. Hasil Wawancara Ibu Azzriel	79
Tabel 8. Hasil Wawancara Ibu Maria	80
Tabel 9. Hasil Wawancara Ibu Dian	81
Tabel 10. Hasil Wawancara Ibu Ungking.....	82
Tabel 11. Eksperimen Pembersihan Kulit Jagung	85
Tabel 12. Eksperimen Lembaran Kulit Jagung.....	87
Tabel 13. Matriks Desain Lampu Gantung.....	100
Tabel 14. Matriks Desain Lampu Meja.....	100
Tabel 15. Matriks Desain Lampu Lantai.....	101
Tabel 16. Matriks Desain Lampu Dinding.....	101
Tabel 17. RAB Lampu Gantung	120
Tabel 18. RAB Lampu Meja 1	120
Tabel 19. RAB Lampu Meja 2.....	121
Tabel 20. RAB Lampu Lantai	121
Tabel 21. RAB Lampu Dinding	122

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Faktor kualitas desain produk dan desain interior mempengaruhi hubungan antara suasana ruang (*atmosphere*) dengan perilaku manusia yang berinteraksi di dalamnya. Pengaruh kualitas interior ruang tamu terhadap interaksi pengguna sangat penting. Rancangan suatu produk yang bagus akan menyebabkan seseorang merasa lebih nyaman, aman, dan produktif. Namun sebaliknya rancangan yang kurang baik akan membuat perasaan tidak berdaya dan menimbulkan stres. Interior yang baik harus selalu mempertimbangkan sebuah tingkat penerangan yang baik pula. Terutama interior dalam ruang tamu yang harus memberikan tingkat kenyamanan bagi orang lain. Area ruang tamu memerlukan produk dengan sistem penerang yang baik untuk beraktivitas. Pengaruh dari penerangan yang kurang memenuhi syarat akan mengakibatkan kelelahan mata sehingga berkurangnya daya dan efisiensi kegiatan yang dilakukan. Lampu merupakan hal yang penting dalam penerangan untuk menjalankan segala aktivitas di malam bahkan siang hari. Ada beberapa jenis lampu salah satunya lampu dekoratif. Lampu dekoratif adalah sumber penerangan tambahan yang memiliki nilai estetika. Lampu yang memiliki bentuk menarik sekaligus memberi karakter bagi ruangan yang diteranginya desain lampu dengan nilai estetika dan ergonomi yang tepat akan menunjang segala aktivitas menjadi lebih produktif dan terjaga. Area ruang tamu sudah pasti sangat memerlukan sistem penerangan yang tepat untuk memberikan kenyamanan pada orang lain. Banyak jenis lampu untuk ruang tamu, ada lampu gantung, lampu meja, lampu meja, lampu berdiri, dan lampu dinding. Produk lampu yang ada di pasar mayoritas menggunakan material umum seperti plastik, logam, akrilik, kaca, dan sebagainya.

Sementara itu banyak limbah material yang seharusnya bisa dipakai namun masih belum dimanfaatkan dalam pembuatan produk lampu contohnya limbah kulit jagung. Jagung merupakan makanan

pokok yang terkenal di Indonesia. Jagung merupakan salah satu sumber karbohidrat yang dikonsumsi masyarakat Indonesia. Tanaman jagung memiliki banyak manfaat bagi manusia. Pada umumnya jagung dimanfaatkan manusia sebagai makanan pokok pengganti nasi dan dapat juga dimanfaatkan sebagai pakan ternak. Jagung merupakan komoditas utama bagi petani yang memiliki penghasilan yang cukup menjamin. Tanaman jagung yang sering dimanfaatkan manusia yaitu hanya bijinya saja, sedangkan pada bagian lain selain biji dianggap tidak bermanfaat dan hanya dijadikan limbah.

Kulit jagung merupakan salah satu limbah pertanian yang menimbulkan permasalahan. Pada masa panen jagung, kulitnya hanya sekedar dibuang ditumpuk dan dibakar sehingga menimbulkan polusi udara yang mengganggu aktivitas masyarakat disekitar. Masyarakat masih banyak yang belum tahu bagaimana caranya mengelola limbah kulit jagung agar tidak menjadi permasalahan yang menambah penumpukan sampah di Indonesia. Tanaman jagung biasanya menghasilkan limbah berupa kulit jagung atau *klobot*, jerami dan tongkol. Sebanyak 15% sampai 30% bagian dari jagung yaitu berupa limbahnya (Sunu Setiawan Utama, 2016). Industri kreatif tanpa limbah merupakan persyaratan penting bagi keseimbangan yang baik antara peningkatan usaha industri, daya dukung alam dan kesejahteraan manusia yang tinggal di lingkungan tersebut. Kulit jagung merupakan salah satu limbah rumah tangga dan industri kecil yang jumlahnya berlimpah namun kurang optimal dalam pemanfaatannya. Produksi dan konsumsi jagung merupakan bagian dari satu sistem kehidupan yang utuh sehingga patut dipertimbangkan strategi pelaksanaannya agar daya dukung lingkungan tetap kuat. Perancangan ini bertujuan untuk memanfaatkan limbah kulit jagung sebagai material pembuatan lampu. Limbah kulit jagung memiliki struktur berpori, kuat, dan ringan sehingga sangat cocok untuk pengembangan produk terutama pada proses perancangan ini. mengusung tema “kehangatan” dan menggunakan gaya desain Japandi. Gaya ini dipakai karena sifatnya hangat, sederhana, dan

estetik , sesuai dengan tema yang diangkat. Akan dipadukan dengan *Javanese Ethnic* sebagai representasi budaya lokal dalam ragam lampu dekoratif. Motif Parang Kusumo menjadi representasi budaya lokal yang dipilih. Sesuai dengan filosofinya, jalinan antar manusia yang tidak terputus dan akan selalu terhubung menjadi keluarga. Sejatinya ruang tamu menjadi tempat pertemuan yang selalu menghubungkan satu sama lain. Sehingga tema, gaya, dan *Javanese Ethnic* memiliki kesatuan.

Lampu dekoratif dipilih sebagai perancangan ini karena cahaya yang dihasilkan dapat menekankan tekstur dari kulit jagung. Perpaduan lampu dekoratif dengan kulit jagung menghasilkan pendaran cahaya yang indah melalui tekstur kulit jagung. Eksplorasi material limbah kulit jagung ini dipilih karena pengolahan limbah tersebut masih belum maksimal dalam pemanfaatannya. Limbah ini menjadi material alternatif dalam perancangan lampu dekoratif yang diharapkan dapat memberikan sebuah kenyamanan, keamanan, dan nilai estetika bagi penggunanya.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perancangan lampu dekoratif dengan pemanfaatan material limbah kulit jagung ?
2. Bagaimana memanfaatkan limbah kulit jagung menjadi bentuk olahan lembaran dan anyaman sebagai material dalam perancangan lampu dekoratif ?

C. Tujuan Perancangan

1. Mendapatkan rancangan lampu dekoratif dengan pemanfaatan material limbah kulit jagung.
2. Mendapatkan cara memanfaatkan limbah kulit jagung menjadi bentuk olahan lembaran dan anyaman sebagai material perancangan lampu dekoratif.

D. Batasan Masalah

Batasan lingkup pada karya perancangan tugas akhir ini adalah mendesain dan mengaplikasikan material limbah kulit jagung dalam bentuk lembaran dan anyaman sebagai aksesoris dalam desain lampu dekoratif. Lampu dekoratif merupakan sumber pencahayaan tambahan yang memiliki unsur estetis. Walaupun hanya pencahayaan tambahan tetap dipertimbangkan cahaya artificialnya karena cahaya tersebut akan menambah nilai estetis. Cahaya yang tidak tepat justru akan merusak suasana dan mengganggu aktivitas. Lembaran dan anyaman limbah kulit jagung akan dikombinasikan dengan bambu dan besi sebagai pendukung untuk mewujudkan desain lampu dekoratif. Tema yang diangkat dalam perancangan ini adalah “kehangatan”. Dengan mempertimbangkan estetika dan fungsi pada lampu sebagai penerangan di ruang tamu. Penerangan di ruang tamu sangat penting dalam hunian, maka perancangan ini akan menciptakan suasana kehangatan bagi orang luar. Suasana hangat memberikan kesan nyaman dan *friendly*.

Dalam perancangan lampu dekoratif ini didesain menggunakan gaya Japandi, dengan konsep gaya desain yang tampak sederhana, estetis, dan natural. Desain Japandi dapat mengakomodasi gaya hidup yang cocok diadopsi di berbagai hunian karena sifatnya *space-saving* yaitu memaksimalkan fungsi ruang sehingga menjadi lebih hemat tempat. Gaya Japandi akan dipadukan dengan *Javanese Ethnic*, sebagai representasi budaya lokal dalam ragam lampu dekoratif. Dengan mengkombinasikan limbah kulit jagung, bambu, besi dan unsur-unsur etnis dari budaya Jawa. *Pattern* Jawa yang diambil yaitu ornamen motif Parang Kusumo. Dengan filosofi jalinan antar manusia yang tidak terputus dan akan selalu terhubung menjadi keluarga. Sejatinya ruang tamu menjadi tempat pertemuan yang selalu menghubungkan satu sama lain.

E. Manfaat Perancangan

Berikut beberapa manfaat yang didapat dari perancangan ini, antara lain:

1. Manfaat Bagi Mahasiswa:
 - a. Menambah pengetahuan serta wawasan bagi perancang mengenai material limbah kulit jagung.
 - b. Sebagai inspirasi serta referensi bagi mahasiswa yang tertarik dengan perancangan lampu dekoratif dengan material limbah kulit jagung.
 - c. Sebagai referensi dan pembelajaran bagi mahasiswa yang tertarik dengan bidang pemanfaatan material alam pada desain.
 - d. Sebagai referensi bagi mahasiswa yang tertarik pada bidang *sustainable design*.
2. Manfaat Bagi Institusi :
 - a. Sebagai dokumentasi dan sumber referensi mengenai perancangan lampu dekoratif.
 - b. Sebagai dokumentasi dan sumber referensi mengenai limbah kulit jagung sebagai material dalam pembuatan lampu dekoratif .
3. Manfaat Bagi Masyarakat
 - a. Menambah wawasan tentang pembuatan lampu dekoratif menggunakan material limbah lingkungan.
 - b. Memperkaya ragam jenis material limbah lingkungan yang dapat diolah menjadi produk yang memiliki nilai jual tinggi.
 - c. Memberikan saran serta usulan bagi industri maupun desainer untuk lebih memanfaatkan material limbah kulit jagung.
4. Manfaat Bagi Lingkungan
 - a. Membantu mengurangi limbah kulit jagung yang dihasilkan dari sisa pertanian.
 - b. Mengajak masyarakat untuk lebih memanfaatkan sumber daya alam secara bijak dan maksimal.