

**PERANCANGAN PRODUK SET PERHIASAN
BERGAYA *POSTMODERN* DENGAN INSPIRASI
BUDAYA SUKU OSING**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh :

Isnaini Monika

1510009027

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

2020

Tugas Akhir Penciptaan berjudul:

PERANCANGAN PRODUK SET PERHIASAN BERGAYA *POSTMODERN*
DENGAN INSPIRASI BUDAYA SUKU OSING diajukan oleh Isnaini Monika,
NIM 1510009027 Program Studi S-1 Desain Produk, Jurusan Desain, Fakultas Seni
Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh tim Pembina Tugas
Akhir pada tanggal 17 Januari 2020.

Pembimbing I

Dra.RAMM.Pandansari Kusumo, M.Sn.

NIP. 19690918 199803 2 001 NIDN. 0018096908

Pembimbing II

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

NIP. 19680711 199802 2 001 NIDN. 0011076810

Cognate

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

NIP. 19640921 199403 1 001 NIDN. 0021096402

Ketua Program Studi Desain Produk

Dra.RAMM. Pandansari Kusumo, M.Sn

NIP 19690918 199803 2 001 NIDN. 0018096908

Ketua Jurusan Desain

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 197703152002 1 005 NIDN. 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
ISI Yogyakarta

Dr. Suastawi, M. Des.

NIP. 19590802 198803 2 002 NIDN. 0002085909



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sungguh bahwa tugas akhir yang berjudul:

PERANCANGAN PRODUK SET PERHIASAN BERGAYA *POSTMODERN* DENGAN INSPIRASI BUDAYA SUKU OSING yang dibuat untuk memenuhi persyaratan menjadi sarjana seni pada Program Studi Desain Produk Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sejauh yang saya ketahui bukanlah 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 perguruan tinggi lainnya, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagai mana mestinya.

Yogyakarta, 25 Desember 2019

Isnaini Monika

1510009027

MOTTO

“Jangan pernah menyesal dengan proses yang telah kau lalui

-Isnaini Monica-

“Berdoalah kepadaku (Allah) pastilah aku kabulkan untukmu”

-QS Al Mukmin : 60-

“Allah yang menjadikan bumi itu mudah untuk kalian, maka berjalanlah di seluruh penjurunya dan makanlah sebgia rizki Nya dan kepada Nya lah tempat kembali”

-QS Al Mulk : 15-

“Nothing great was ever archieved without enthusiasm”

-Ralph Waldo Emerson-

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil ‘alamin segala puji bagi Allah Subhanahu wa ta’ala yang telah melimpahkan kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan perancangan tugas akhir ini. Sebagai mahasiswa angkatan pertama (2015) Program Studi Desain Produk ISI Yogyakarta, tidaklah mudah bagi penulis untuk menyelesaikan perancangan tugas akhir ini. Melalui bantuan, dorongan dan bimbingan dari beberapa pihak perancangan tugas akhir ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak berikut ini:

1. Dr. Suastiwi, M.Des, Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, yang telah mendorong pengembangan Program Studi Desain Produk, Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta sehingga penulis ikut merasakan manfaatnya sebagai salah seorang mahasiswa dalam lingkungan program studi ini.
2. Dra. RAMM. Pandansari Kusumo, M.Sn., Ketua Program Studi Desain Produk Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta dan Pembimbing I perancangan tugas akhir ini, yang tidak lelah-lelahnya mendorong penulis untuk segera menyelesaikan studi dan juga telah memberikan bimbingan, bantuan, masukan, dan koreksi sehingga perancangan ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Sekartaji Suminto, S.Sn., M.Sn., Pembimbing II perancangan tugas akhir ini, yang juga telah memberikan bimbingan, bantuan, masukan, dan koreksi sehingga dalam proses perancangan ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Nor Jayadi, S.Sn., M.A., Dosen Wali penulis, yang telah memberikan *support* dan memberi masukan, sehingga perancangan ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Dr. Sumartono, MA., Ph.D., selaku dosen senior di Program Studi Desain Produk, yang telah member memberikan *support* dan memberi masukan, sehingga perancangan ini dapat terselesaikan dengan baik.

6. Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn., dan Rahmawan Dwi Prasetya, S.Sn., M.Si., selaku dosen desain produk yang telah *support* dan memberi masukan, sehingga perancangan ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn., selaku dosen desain produk yang telah *support* dan memberi masukan, sehingga perancangan ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku ketua Jurusan Desain.
9. Teman-teman mahasiswa di Program Studi Desain Produk, Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, terutama mereka yang telah memberikan masukan bagi penyelesaian skripsi ini.
10. Mas Meriz dan istrinya, yang sudah menemani, mengantarkan dan memberikan informasi tentang budaya desa wisata adat suku Osing Kemiren.
11. Bapak Suhaimin, selaku kepala adat desa wisata adat suku Osing Kemiren yang telah memberikan informasi tentang budaya dan sejarah desa wisata adat suku Osing Kemiren.
12. Mas Agus, yang memberikan informasi tentang budaya desa wisata adat suku Osing Kemiren.
13. Keluarga besar Pokdarwis desa Kemiren suku Osing, yang sudah membantu dan memberikan banyak informasi sehingga proses perancangan berjalan lancar dan penulisan laporan bisa di selesaikan tepat waktu.
14. Mas Dwi dan mas Ari, yang telah membantu dalam proses mengolah ide menjadi sketsa.
15. Pak Dadan, yang telah membantu proses pengolahan desain sampai proses pengerjaan 3D .
16. Mas Bagas, yang telah membantu proses print 3D bentuk perancangan perhiasan ini.
17. Pak Purwanto, membantu saya dalam proses pengerjaan dan memantau para pengrajin.
18. Berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan perancangan tugas akhir ini tetapi tidak mungkin disebut satu-persatu.

Selama proses pengerjaan tugas akhir perancangan ini, penulis tentunya tidak luput dari kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis menerima segala masukan atau pun kritik yang membangun demi kesempurnaan tugas akhir ini. Penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan tentunya penulis sendiri.

Yogyakarta, 25 Desember 2019

Penulis

Isnaini Monika

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam proses perancangan dan penulisan laporan ini, penulis juga tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada para anggota keluarga dan sahabat yang telah memberikan bantuan, dorongan, serta *support* untuk penulis sehingga penulis berhasil menyelesaikan perancangan dan penulisan laporan ini:

1. Ibu Sholichatun, ibu saya tercinta yang telah memberikan banyak kasih sayang, memotivasi, mendukung, memberikan *support*, secara materil dan selalu mendoakan saya sehingga perancangan ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Bapak Chamim Gahthan, ayah saya tercinta yang telah memberikan banyak kasih sayang, memotivasi, mendukung, memberikan *support*, secara materil dan selalu mendoakan saya sehingga perancangan ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Izzatul Laily, kakak kandung beserta kakak ipar Nuruddin, yang telah memberikan *support* dan mendorong saya agar segera menyelesaikan studi.
4. Muhammad Rasyiid Amanda, teman dekat, yang telah memberikan *support*, memotivasi dan mendorong saya untuk segera menyelesaikan studi dan tidak lupa untuk terus belajar demi masa depan.
5. Zakiyatul Uyun, adik kandung, yang selalu memberikan *support* dan mendukung saya.
6. Ansos SC, Safa Nurilma, Ninda Andrea, Annisa Pramahadi yang sudah menjadi sahabat saya dari awal masa perkuliahan. Semua cerita bahagia hingga duka sudah kita lalui bersama. Terimakasih untuk semua kasih sayang yang telah diberikan pada saya.
7. Hafis, Sekar, Agatha, Sarah, Jihan, Ulfi, dan Agung yang telah yang selalu memberikan *support* dan mendukung saya.
8. Semua anggota keluarga dekat yang tidak bisa disebut Namanya satu persatu yang juga telah mendorong penulis untuk menyelesaikan studi.

PERANCANGAN PRODUK SET PERHIASAN BERGAYA *POSTMODERN* DENGAN INSPIRASI BUDAYA SUKU OSING

Isnaini Monika

Abstrak

Perhiasan merupakan wujud kebudayaan fisik yang pemakaiannya sudah dikenal manusia sejak zaman prasejarah. Hal ini menunjukkan bahwa naluri menghias diri pada manusia tumbuh dan berkembang sejalan dengan perkembangan peradaban manusia itu sendiri. Hal tersebut terus-menerus berkembang, hingga kini masih sangat jelas pengguna perhiasan pada masyarakat banyak ditemui baik dalam acara tertentu ataupun pemakaian sehari-hari. Namun pada saat ini masyarakat Indonesia lebih merasa nyaman dan percaya diri ketika memakai perhiasan yang tidak mengandung corak budaya Nusantara. Maka tak heran jika ciri dari perhiasan dengan corak budaya Nusantara lama sendiri semakin tidak diminati dan hampir punah. Atas dasar permasalahan kurangnya minat konsumen terhadap bentuk perhiasan yang mengandung corak budaya Nusantara. Perancangan produk perhiasan ini bertujuan untuk memperkenalkan bentuk perhiasan yang memiliki sumber inspirasi budaya dan dikemas dengan gaya *postmodern*. Dengan konsep ini diharapkan dapat meningkatkan minat konsumen terhadap bentuk perhiasan yang mengandung makna budaya.

Kata Kunci : Perhiasan, Minat Konsumen, Budaya, *Postmodern*.

DESIGN OF POSTMODERN STYLE JEWELRY SET PRODUCTS WITH OSING TRIBE CULTURE INSPIRATION

Isnaini Monika

Abstract

Jewelry is a form of physical culture whose use has been known by humans since prehistoric times. It shows that the instinct of adorning in humans grows and develops in line with the development of human civilization. Nowadays , it is pretty clear that there are many of the wearer of jewelry who can be found in the certain events or daily use. Unfortunately, these days, Indonesian people feel more comfortable and confident when wearing jewelry that does not contain the cultural style. So, It is not surprising if the characteristics of jewelry with the old cultural style are unappealing and almost extinct. From those problems, the design of this jewelry product has a goal to introduce a form of jewelry that has a source of cultural inspiration and wrap them in a postmodern style. From this concept, it is expected to increase consumers' interest in the form of jewelry that contains cultural significance.

Key Words : Jewelry, Consumer's Intention, Culture, Postmodern.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iii
MOTTO.....	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
ABSTRAK	ix
ABSTACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Perancangan.....	4
D. Batasan Lingkup Perancangan	5
E. Manfaat Perancangan	6
F. Definisi Operasional	7
G. Metode Perancangan	8
H. Metode Analisis Data	11
I. Skematika Perancangan	13

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

A. Landasan Teori	15
1. Perhiasan	15
2. Gaya <i>Postmodern</i>	22
3. Inspirasi	24
4. Budaya Suku Osing	24
5. <i>Neo Vernacular</i>	25
B. Studi Literatur.....	28
C. Data Produk.....	29
1. Jenis Produk	29
2. <i>Merk</i> atau <i>Brand Name</i>	29
3. Spesifikasi Produk, Diferensiasi, <i>USP</i> , dan <i>Positioning</i>	30
4. Konsumen.....	32
5. Wilayah Pemasaran	33
6. Sistem Pemasaran atau Distribusi	34
7. Data Visual Produk	35
D. Data Produk Kompetitor	40
1. Jenis Produk	40
2. <i>Merk</i> atau <i>Brand Name</i>	41
3. Spesifikasi Produk, Diferensiasi, <i>USP</i> , dan <i>Positioning</i>	41
4. Konsumen.....	43
5. Wilayah Pemasaran	43
6. Sistem Pemasaran atau Distribusi	43
7. Data Visual Produk	44
E. Analisis Data	46
1. Analisis Produk	46
2. Analisis Kategori Produk	46
3. Analisis Kompetitor	47
4. Analisis Fitur	48

BAB III. KONSEP DESAIN

A. Konsep Kreatif	52
1. Tujuan Kreatif	52
2. Strategi Kreatif	53
3. Program Kreatif.....	66
4. Biaya	82

BAB IV. PROSES DESAIN

A. Penjaringan Ide Bentuk	92
B. Alternatif Sketsa Desain.....	92
C. Sketsa Terpilih	102
D. Transformasi Bentuk.....	105
E. Gambar Kerja.....	114
F. Pra-Produksi dan Mekanikal Digital.....	120
1. Proses 3D	120
2. Cetak 3D.....	121
G. Proses Produksi	123
H. Projek Desain	124
I. Packaging	127
J. Poster Pameran Tugas Akhir.....	128
K. Katalog Tugas Akhir	129

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan	132
B. Saran.....	133

DAFTAR PUSTAKA	134
-----------------------------	------------

LAMPIRAN	137
-----------------------	------------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skematika Perancangan.....	13
Gambar 2.1 <i>The Necklace Length Guide</i>	17
Gambar 2.2 Diameter Ukuran Cincin	18
Gambar 2.3 <i>Bracelet Sizes</i>	19
Gambar 2.4 <i>Earring Length</i>	20
Gambar 2.5 <i>The Tie Bar Size Guide</i>	21
Gambar 2.6 <i>Oval new trendy mint green bolo tie</i>	22
Gambar 2.7 Bandara Soekarno-Hatta	26
Gambar 2.8 Merek <i>RePostmo Jewelry</i>	29
Gambar 2.9 <i>Postmodern Pendant Necklace (Black)</i>	35
Gambar 2.10 <i>Arzella Necklace</i>	36
Gambar 2.11 <i>Postmodern Women Finger Rings-with-stones Marble</i>	36
Gambar 2.12 <i>Texxa Choker</i>	37
Gambar 2.13 <i>Bolo Tie</i>	37
Gambar 2.14 <i>The Legend of Zelda Triforce Cufflink and Tie Clip set</i>	38
Gambar 2.15 Tari Gandrung	38
Gambar 2.16 Barongan Suku Osing	39
Gambar 2.17 Perhiasan Ringgit	39
Gambar 2.18 Logo <i>Crafted Tulola Jewelry</i>	41
Gambar 2.19 <i>Tolula Jewelry Design – Barong Charm Silver</i>	44
Gambar 2.20 <i>Tolula Jewelry Design – Gateway to Besakih Earring</i>	44
Gambar 2.21 <i>FORGOTTEN GARDENS SUBENG GOLD DIP</i>	45
Gambar 2.22 <i>LACE BONDAGE RING SILVER</i>	45
Gambar 2.23 <i>AKAR CUFF WITH DANGLE GOLD DIP</i>	45
Gambar 2.24 Bentuk Kokot Oval.....	48
Gambar 2.25 Contoh Bentuk Gelang.....	49
Gambar 2.26 Contoh Bentuk Anting	49
Gambar 2.27 Contoh Bentuk Cincin.....	50

Gambar 2.28 Contoh Bentuk Penjepit Dasi	50
Gambar 2.29 Contoh bentuk <i>Cufflink</i>	51
Gambar 2.30 Contoh Bentuk <i>Bolo Tie</i>	51
Gambar 3.1 Logo <i>RePostmo Jewelry</i>	53
Gambar 3.2 Tetesan <i>Resin</i> yang Membeku.....	56
Gambar 3.3 <i>Castable Wax Resin</i>	57
Gambar 3.4 Hasil Print Perhiasan dengan Bahan <i>Castable Wax Resin</i>	57
Gambar 3.5 Emas Antam	59
Gambar 3.6 Perhiasan Berbahan Emas	59
Gambar 3.7 Perak Pasir Tambang Murni.....	61
Gambar 3.8 Set Perhiasan Perak	61
Gambar 3.9 Contoh Batu <i>Natural Zircon</i>	63
Gambar 3.10 Contoh Batu <i>Synthetic Cubic Zirconia</i>	64
Gambar 3.11 <i>Orange Flash</i> efek bagian <i>pavillion</i> di <i>Synthetic Cubic Zirconia</i>	64
Gambar 3.12 <i>Texxa Choker</i>	66
Gambar 3.13 <i>Arzella Necklace</i>	67
Gambar 3.14 <i>Postmodern Women Finger Rings-with-stones Marble</i>	67
Gambar 3.15 Katalog Aruu <i>Jewelry</i>	68
Gambar 3.16 Aruu <i>Jewelry prototype</i>	68
Gambar 3.17 <i>LACE BONDAGE RING SILVER</i>	69
Gambar 3.18 <i>AKAR CUFF WITH DANGLE GOLD DIP</i>	69
Gambar 3.19 Macam Warna yang Digunakan	70
Gambar 3.20 Logo <i>RePostmo Jewelry</i>	72
Gambar 3.21 Model Perancangan Set Perhiasan 1	73
Gambar 3.22 Model Perancangan Set Perhiasan 2	73
Gambar 3.23 Model Perancangan Set Perhiasan 3	74
Gambar 3.24 Model Perancangan Set Perhiasan 4	74
Gambar 3.25 Model Perancangan Set Perhiasan 5	75
Gambar 3.26 Model Perancangan Set Perhiasan 6	75
Gambar 3.27 Gambar Teknik 1.....	76

Gambar 3.28 Gambar Teknik 2.....	77
Gambar 3.29 Gambar Teknik 3.....	78
Gambar 3.30 Gambar Teknik 4.....	79
Gambar 3.31 Gambar Teknik 5.....	80
Gambar 3.32 Gambar Teknik 6.....	81
Gambar 4.1 Sketsa Dasar 1	92
Gambar 4.2 Sketsa Dasar 2	93
Gambar 4.3 Sketsa Dasar 3	93
Gambar 4.4 Sketsa Dasar 4	94
Gambar 4.5 Sketsa Dasar 5	94
Gambar 4.6 Sketsa Dasar 6	95
Gambar 4.7 Sketsa Dasar 7	95
Gambar 4.8 Sketsa Dasar 8	96
Gambar 4.9 Sketsa Dasar 9	96
Gambar 4.10 Sketsa Dasar 10	97
Gambar 4.11 Sketsa Dasar 11	97
Gambar 4.12 Sketsa Dasar 12	97
Gambar 4.13 Sketsa Dasar 13	98
Gambar 4.14 Sketsa Dasar 14	98
Gambar 4.15 Sketsa Dasar 15	98
Gambar 4.16 Sketsa Dasar 16	98
Gambar 4.17 Sketsa Dasar 17	99
Gambar 4.18 Sketsa Dasar 18	99
Gambar 4.19 Sketsa Dasar 19	100
Gambar 4.20 Sketsa Dasar 20	100
Gambar 4.21 Sketsa Dasar 21	101
Gambar 4.22 Sketsa Dasar 22	101
Gambar 4.23 Sketsa Terpilih 1.....	102
Gambar 4.24 Sketsa Terpilih 2.....	102
Gambar 4.25 Sketsa Terpilih 3.....	103

Gambar 4.26 Sketsa Terpilih 4.....	103
Gambar 4.27 Sketsa Terpilih 5.....	104
Gambar 4.28 Sketsa Terpilih 6.....	104
Gambar 4.29 Transformasi Bentuk 1	105
Gambar 4.30 Transformasi Bentuk 2	105
Gambar 4.31 Transformasi Bentuk 3	106
Gambar 4.32 Transformasi Bentuk 4.....	106
Gambar 4.33 Transformasi Bentuk 5	107
Gambar 4.34 Transformasi Bentuk 6.....	107
Gambar 4.35 Transformasi Bentuk 7	108
Gambar 4.36 Transformasi Bentuk 8.....	108
Gambar 4.37 Transformasi Bentuk 9.....	109
Gambar 4.38 Transformasi Bentuk 10.....	109
Gambar 4.39 Trasnformasi Bentuk 11	110
Gambar 4.40 Transformasi Bentuk 12	110
Gambar 4.41 Transformasi Bentuk 13	111
Gambar 4.42 Transformasi Bentuk 14.....	111
Gambar 4.43 Transformasi Bentuk 15	112
Gambar 4.44 Transformasi Bentuk 16.....	112
Gambar 4.45 Transformasi Bentuk 17	113
Gambar 4.46 Transformasi Bentuk 18.....	113
Gambar 4.47 Gambar Teknik 1.....	114
Gambar 4.48 Gambar Teknik 2.....	115
Gambar 4.49 Gambar Teknik 3.....	116
Gambar 4.50 Gambar Teknik 4.....	117
Gambar 4.51 Gambar Teknik 5.....	118
Gambar 4.52 Gambar Teknik 6.....	119
Gambar 4.53 Proses Membuat Bentuk 3D.....	120
Gambar 4.54 Proses Rendering.....	120
Gambar 4.55 Proses cetak bentuk perhiasan dengan 3D printing.....	121

Gambar 4.56 Proses cetak bentuk perhiasan dengan 3D printing.....	121
Gambar 4.57 Hasil cetak bentuk perhiasan dengan 3D printing.....	122
Gambar 4.58 Hasil cetak bentuk perhiasan dengan 3D printing.....	122
Gambar 4.59 Proses Pembuatan perhiasan	123
Gambar 4.60 Proses Pembuatan Perhiasan	123
Gambar 4.61 Bentuk set perhiasan 1.....	124
Gambar 4.62 Bentuk set perhiasan 2.....	124
Gambar 4.63 Bentuk set perhiasan 3.....	125
Gambar 4.64 Bentuk set perhiasan 4.....	125
Gambar 4.65 Bentuk set perhiasan 5.....	126
Gambar 4.66 Bentuk set perhiasan 6.....	126
Gambar 4.67 Bentuk Packaging Satuan	127
Gambar 4.68 Bentuk Packaging Satuan	127
Gambar 4.69 Poster Pameran Tugas Akhir.....	128
Gambar 4.70 Katalog Pameran Tugas Akhir	129
Gambar 4.71 Katalog Pameran Tugas Akhir	130
Gambar 4.72 Katalog Pameran Tugas Akhir	131

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan arsitektur tradisional, <i>vernacular</i> dan <i>neo vernacular</i>	27
Tabel 3.1 Biaya Produksi satuan.....	82
Tabel 3.2 Biaya Produksi Set 1	83
Tabel 3.3 Biaya Produksi Set 2	84
Tabel 3.4 Biaya Produksi Set 3	84
Tabel 3.5 Biaya Produksi Set 4	84
Tabel 3.6 Biaya Produksi Set 5	85
Tabel 3.7 Biaya Produksi Set 6	85
Tabel 3.8 Biaya Produksi massal satuan	86
Tabel 3.9 Biaya Produksi massal set 1	87
Tabel 3.10 Biaya Produksi massal set 2.....	88
Tabel 3.11 Biaya Produksi massal set 3.....	88
Tabel 3.12 Biaya Produksi massal set 4.....	88
Tabel 3.13 Biaya Produksi massal set 5.....	89
Tabel 3.14 Biaya Produksi massal set 6.....	89
Tabel 3.15 Harga Jual Produk Satuan	90
Tabel 3.16 Harga Jual Produk (Set)	91

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perhiasan berdasarkan pengertiannya adalah benda yang dipakai untuk berhias dan mempercantik penampilan baik dalam suatu acara khusus ataupun pemakaian sehari-hari. Perhiasan bukan sekedar sebuah barang yang bisa membuat orang terlihat lebih cantik dan menarik atau bergaya, namun lebih dari itu perhiasan dimaknai sebagai status sosial seseorang di dalam masyarakat. Dalam hal ini jika seseorang menggunakan perhiasan, apapun bentuknya maka orang tersebut akan dipahami sebagai orang berada pada status kelas tertentu. Bahkan juga sebagai penanda suatu kelompok atau suku tertentu. Salah satu bukti adalah penemuan-penemuan perhiasan pada setiap daerah dan wilayah kekuasaan peninggalan kerajaan, baik di Indonesia ataupun di negara lain. Peninggalan-peninggalan perhiasan tersebut biasanya berupa perhiasan berbahan emas, perak, dan bebatuan mulia milik keluarga dan kerabat kerajaan yang sedang berkuasa pada saat itu. Pada hakekatnya perhiasan tidak hanya digunakan untuk mempercantik diri tetapi juga sebagai simbol kesejahteraan bagi seseorang terutama wanita sejak dulu kala.

Perhiasan pada umumnya terbuat dari berbagai jenis logam dan batuan mulia, jenis-jenis logam dan batuan tersebut seperti tembaga (*copper*), kuningan (*brass*), perunggu (*bronze*), perak (*silver*), emas (*gold*), batu intan (*diamond*), batu mirah (*Ruby*), batu safir (*shapphire*), batu Zamrud (emerald), batu giok (jade), dan masih banyak lagi. Untuk mendapatkan logam dan batuan mulia tersebut harus melalui proses yang berbeda-beda tingkat kesulitannya karena logam dan batuan mulia ini tidak mudah didapatkan. Hal tersebut juga mempengaruhi nilai dan harga dari setiap jenis logam dan batuan mulia. Jenis-jenis logam dan batuan tersebut memiliki ciri dan arti yang berbeda-beda dalam setiap penggunaannya saat menjadi bahan baku perhiasan

Di Indonesia sendiri perhiasan yang berbahan emas, perak, dan batuan mulia dikenal sebagai perhiasan bernilai dan berharga tinggi.

Sebagai salah satu bukti adalah pada masa Jawa klasik sudah ditemukan adanya cincin, kalung dan gelang (biasanya dari emas) disamping benda-benda peninggalan lain seperti gulungan surat dengan hiasan emas atau perak yang bertuliskan mantra, batu akik, biji-bijian, dan sebagainya. Hal ini memperkuat bukti bahwa pada zaman dahulu kala adanya perhiasan tidak hanya digunakan untuk menghiasi badan maupun pakaian, namun juga memiliki fungsi lain dan arti yang kuat bagi suatu kelompok atau suku tertentu, sebagai sarana upacara adat yang mengharuskan adanya rangkaian pemberian hadiah kepada para pejabat berupa kain, cincin, uang, perhiasan emas, dan perak. Melihat penggunaan perhiasan terutama emas yang sangat luas, didukung juga dengan ketersediaan sumber daya emas di kepulauan Nusantara yang sangat banyak, maka dapat dimengerti bahwa pembuatan dan pemakaian perhiasan pada masyarakat Indonesia cukup banyak (Endang Sri Hardianti, 2006:125).

Hal tersebut terus-menerus berkembang, hingga kini masih sangat jelas pengguna perhiasan pada masyarakat banyak ditemui baik dalam acara tertentu ataupun pemakaian sehari-hari. Bahkan prospek bisnis industri perhiasan di Indonesia masih cukup menjanjikan. Selain mulai membaiknya kondisi perekonomian nasional, potensi pengembangan sektor ini juga didukung dengan populasi penduduk yang besar, pertumbuhan kelas menengah, dan faktor kultur masyarakat Tanah Air. Bentuk dan jenis perhiasan membedakan gaya masa kini dan masa lampau. Pada saat ini masyarakat Indonesia lebih merasa nyaman dan percaya diri ketika memakai perhiasan yang tidak mengandung corak budaya Nusantara. Maka tak heran jika ciri dari perhiasan dengan corak budaya Nusantara lama sendiri semakin tidak diminati dan hampir punah.

Hal ini disebabkan oleh banyaknya produsen perhiasan yang menciptakan jenis-jenis perhiasan dengan mengikuti perkembangan zaman

dan mulai melupakan karakter perhiasan budaya Nusantara, karena perhiasan berkarakter budaya Nusantara justru dirasa terlihat kuno, tidak menarik dan memberikan rasa kurang percaya diri saat menggunakannya. Bahkan tak jarang konsumen lebih memilih perhiasan yang diimpor dari negara lain, padahal Indonesia sendiri termasuk dalam deretan negara penghasil emas terbesar di dunia menurut data dari TribunJogja.com Indonesia menduduki peringkat ke-11 di dunia sebagai negara penghasil emas. Maka akan sangat disayangkan bila masyarakat Indonesia sendiri mengimpor perhiasan emas dari luar negeri. Dengan alasan perhiasan dari luar negeri memiliki bentuk, gaya, dan karakter yang lebih modern dan tidak ketinggalan zaman. Jika hal ini dibiarkan terus menerus maka nantinya masyarakat akan melupakan ciri dan karakter budaya Indonesia sendiri.

Jika kita lihat lagi ragam karakter di Indonesia sangat banyak dan lebih dari cukup menarik untuk diangkat menjadi karakter suatu perhiasan, yang nantinya dapat dikemas menjadi perhiasan dengan gaya *Postmodern*. Gaya *Postmodern* adalah salah satu gaya yang cukup banyak diminati masyarakat saat ini dan gaya *postmodern* juga dapat memberikan ciri tersendiri untuk konsep perancangan ini. Gaya *Postmodern* adalah gaya yang berkembang setelah era *Modern*, gaya *postmodern* juga sebuah gaya yang mengembalikan unsur budaya yang hilang karena adanya batasan-batasan *modernitas*.

Mengingat begitu banyaknya provinsi dan beragamnya suku di Indonesia membuat Indonesia memiliki begitu banyak kebudayaan yang sangat beragam. Salah satunya adalah ragam budaya provinsi Jawa Timur yang memiliki beberapa suku dan kebudayaan yang beragam. Ada beberapa suku yang hingga kini masih tumbuh dan berkembang pada provinsi Jawa Timur, ada 5 suku yaitu suku Jawa, suku Madura, suku Osing, Suku Tengger, suku Bawean namun banyak sekali masyarakat Indonesia sendiri yang belum dan bahkan tidak mengetahui keberagaman budaya, ciri dan karakter dari suku-suku tersebut.

Pada perancangan ini perancang memilih suku Osing dari provinsi Jawa Timur yang berada di Kota Banyuwangi dan sekitarnya sebagai dasar inspirasi perancangan perhiasannya. Selain sebagai perancangan perhiasan, perancangan ini juga memiliki tujuan untuk mengangkat dan mengenalkan ciri dan karakter budaya dari suku Osing melalui bentuk perhiasan. Namun dalam perancangan perhiasan ini gaya *Postmodern* akan menjadi fokus utamanya, sehingga nantinya hasil dari perancangan ini adalah perhiasan bergaya *Postmodern* yang memiliki ciri dan karakter budaya. Perancangan ini memiliki segmentasi pasar tertentu, segmentasi pasar yang dituju adalah wanita dan pria (terutama wanita) dengan kisaran usia 18-35 tahun dari kalangan sosial menengah ke atas, namun tidak menutup kemungkinan untuk semua kalangan.

B. Rumusan Masalah Perancangan

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan beberapa pokok permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah bentuk perancangan desain perhiasan bergaya *Postmodern* tetapi memiliki bentuk karakter dan rupa budaya suku Osing (Desa Kemiren Banyuwangi, Jawa Timur) ?
2. Perhiasan seperti apakah yang tepat untuk menggambarkan suatu ciri dan karakter budaya suku Osing (Desa Kemiren Banyuwangi, Jawa Timur) ?

C. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah:

1. Memenuhi keinginan pasar dan konsumen dalam gaya dan model perhiasan yang bergaya *Postmodern* serta menjadikan ciri dan karakter budaya suku Osing (Banyuwangi, Jawa Timur) sebagai inspirasi.

2. Membuat perhiasan yang memiliki karakter dan ciri tersendiri, karena setiap desainnya mengandung ciri dan karakter suku Osing (Banyuwangi, Jawa Timur).
3. Mengembangkan wajah baru perhiasan masa kini yang bergaya *Postmodern* dengan ciri dan karakter khusus budaya Nusantara.
4. Memperkenalkan ciri dan karakter budaya suku Osing (Jawa Timur) di Indonesia melalui perhiasan.
5. Menambah alternatif perancangan produk fesyen perhiasan.

D. Batasan Lingkup Perancangan

Agar perancangan tugas akhir ini tidak menyimpang dan sesuai dengan perencanaan awal, maka perancang menetapkan batasan-batasan lingkup perancangan guna untuk mempermudah mendapatkan data dan informasi yang diperlukan, adapun batasan lingkup perancangannya adalah sebagai berikut :

1. Ciri dan karakter budaya yang diangkat adalah budaya suku Osing yang ada di kota Banyuwangi provinsi Jawa Timur. Sumber data tentang ciri dan karakter budaya suku Osing yang digunakan berasal dari pencarian *online* dan *offline*.
2. Sumber data *offline* di peroleh melalui pendekatan secara langsung perancang dengan penduduk desa adat Kemiren kota Banyuwangi provinsi Jawa Timur. Alasan perancang memilih desa Kemiren sebagai lokasi utama pencarian dan pengambilan data *offline* karena desa Kemiren telah ditetapkan dan diakui oleh pemerintahan setempat sebagai desa wisata adat Osing.
3. Pemilihan ciri dan karakter budaya yang akan digunakan berdasarkan minat dan fokus perancang, dan sepenuhnya ditentukan oleh perancang.
4. Proses pembuatan desain rancangan 3Dimensi di buat dengan *Software Rhinogold*.

E. Manfaat Perancangan

Penyusunan laporan perancangan tugas akhir ini diharapkan memberikan manfaat bagi:

1. Bagi Perancang
 - a. Untuk memperluas wawasan perancang tentang bentuk dan rupa perhiasan saat ini juga di masa lampau. Terutama perhiasan bergaya *Postmodern* dan ragam budaya suku Osing desa Kemiren (Banyuwangi, Jawa Timur) sebagai sumber inspirasinya.
 - b. Menerapkan hasil dari proses pembelajaran suatu masalah perancangan yang dihadapi di dunia nyata, mengembangkan keterampilan, serta kemampuan menerapkan ilmu yang selama ini didapat di bangku kuliah.
 - c. Menambah wawasan mengenai permasalahan yang muncul pada proses dan praktek kerja sesungguhnya.
2. Bagi Institusi
 - a. Perancangan ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah referensi sebagai bahan penelitian lanjutan yang lebih mendalam pada masa yang akan datang.
 - b. Sebagai pelopor untuk perancangan-perancangan lain agar penelitian ini terus mengalami penyempurnaan.
3. Bagi Masyarakat dan Konsumen
 - a. Secara tidak langsung memberi dan menambah wawasan konsumen atau pengguna perhiasan bergaya *postmodern* yang memiliki ciri dan karakter budaya Nusantara (suku Osing).
 - b. Tidak takut dan malu saat menggunakan perhiasan yang memiliki corak budaya, karena perhiasan dikemas dalam bentuk dan gaya yang tidak ketinggalan *trend* saat ini.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalah pahaman dan mencegah perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul perancangan. Sesuai dengan judul perancangan yaitu “Perancangan Produk Set Perhiasan Bergaya *Postmodern* dengan Inspirasi Budaya Suku Osing”, maka definisi operasional yang perlu dijelaskan, yaitu :

1. Set Perhiasan

Set perhiasan yang dimaksud dalam perancangan ini adalah kumpulan dari 2 hingga 3 perhiasan dalam satu setnya yang dirancang secara khusus dan dalam satu kesatuan konsep desain. Perancangan ini juga akan membuat 6 set desain yang terdiri dari 3 set perhiasan untuk wanita dan 3 set perhiasan untuk pria.

2. Bergaya *Postmodern*

Bergaya *postmodern* yang dimaksud dalam perancangan ini adalah bentuk perhiasan yang akan dirancang menggunakan gaya *postmodern*. Gaya *postmodern* dirasa cocok dengan konsep yang ingin perancang ciptakan, yaitu perhiasan yang memiliki karakter dan motif tersendiri dengan sentuhan budaya didalamnya.

3. Inspirasi Budaya Suku Osing

Inspirasi budaya suku Osing yang dimaksud dalam perancangan ini karena perancang memasukan beberapa gambaran budaya dari suku Osing kedalam konsep perancangan sebagai inspirasi untuk motif perhiasan. Banyaknya budaya khas suku osing membuat perancang hanya memilih tiga budaya saja, budaya suku osing yang dipilih perancang adalah tari gandung, barongan, dan perhiasan ringgit (salah satu perhiasan suku osing yang didapatkan secara turun temurun).

G. Metode Perancangan

Metode perancangan ialah kegiatan untuk menuangkan ide dari hasil analisis dalam bentuk desain. Perancangan meliputi pembuatan sketsa alternatif, dan seketsa terpilih untuk dijadikan desain. Desain yang dibuat sesuai bentuk asli menggunakan skala, kemudian gambar kerja dibuat detail potongan untuk mempermudah pembuatan karya. Perancangan dibangun berdasarkan perolehan hasil analisis yang dirumuskan, diteruskan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternatif, kemudian ditetapkan pilihan sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk atau dengan gambar teknik yang berguna bagi perwujudannya, sehingga tahap perancangan tersusun secara terstruktur dan sistematis (Gustami Sp, 2007: 230). Berikut adalah tahapan mengenai metode perancangan :

1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data ini berawal dari keinginan untuk merancang perhiasan bergaya *Postmodern* dengan inspirasi budaya suku Osing. Seperti yang telah diuraikan perancangan ini memiliki masalah, batasan, tujuan, dan manfaat sampai hasil perancangan. Untuk menyelesaikan perancangan ini digunakan beberapa metode. Beberapa metode yang akan digunakan penulis untuk pengumpulan data yaitu:

a. Data Primer

1) Observasi

Melakukan observasi dan pengumpulan data secara *online* dan *offline*. Dilakukannya observasi juga dapat mempermudah dan membuat perancang lebih fokus saat mencari data yang akurat mengenai gaya *postmodern* dan budaya suku Osing.

2) Survei Lapangan

Survei lapangan dilakukan untuk memperkuat dan mengakuratkan data yang didapat secara *online*. Survei lapangan juga dilakukan untuk mencari data terkini tentang keinginan pasar

dan konsumen perhiasan. Selain itu survei lapangan juga dilakukan di desa Kemiren kota Banyuwangi provinsi Jawa Timur.

3) Wawancara

Mewawancarai beberapa orang ahli budaya suku Osing, pengguna perhiasan atau pun yang tidak menggunakan perhiasan, wawancara juga dilakukan untuk memperkuat data.

b. Data Sekunder

1) Studi Literatur

Pengumpulan data-data pendukung untuk memperkuat konsep perancangan. Pencarian data seputar perhiasan dan ciri budaya yang akan diangkat dalam perancangan ini berasal dari jurnal dan buku yang berbentuk *online* maupun *offline*.

2) Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan cara mencari data mengenai gaya *Postmodern* dan budaya suku Osing guna mencari acuan dan data-data yang akurat, baik berupa tulisan maupun gambar yang menyangkut karakteristik Produk. Data dapat diperoleh melalui buku-buku maupun media tertulis dan jurnal tentang gaya *Postmodern* dan suku Osing. Juga dapat mencari data dari media online yaitu internet yang perancang gunakan sebagai media lain untuk melakukan pencarian pustaka berupa gambar, e-book, kamus bahasa, dan lain-lain.

3) Eksplorasi

Melakukan eksplorasi dengan berbagai jenis perhiasan yang banyak dicari serta diminati konsumen dan pasar.

2. Tahap Perancangan

a. Pemilihan Konsep

Memilih konsep perancangan yang akan menjadi acuan dalam perancangan. Adanya konsep juga dapat mempermudah perancang untuk membuat sketsa desainnya.

b. Alternatif Desain

Membuat dan memilih beberapa alternatif desain yang sesuai dengan konsep perancangan. Alternatif desain merupakan sketsa-sketsa yang dibuat dengan tujuan agar terpilih beberapa sketsa yang layak untuk diproduksi. Sketsa alternatif akan dipilih dari segi fungsi, estetika, dan ergonomis bentuk desain.

c. Sketsa Terpilih

Sketsa terpilih adalah pemilihan sketsa terbaik dari sekian banyak alternatif desain yang telah dibuat. Akan dipilih 6 dari kurang lebih 20 alternatif sketsa.

d. Gambar Kerja

Pembuatan gambar kerja adalah gambar desain teknik konstruksi dari sketsa terpilih. Gambar kerja dibutuhkan sebagai tahap untuk membuat karya yang akan diproduksi agar dapat menentukan ukuran dan dimensi produk secara akurat.

e. Membuat *Prototype*

Membuat *Prototype* desain terpilih, dan mengujinya apakah sudah sesuai dengan desain dan harapan perancang. Pembuatan *Prototype* akan dibuat dengan media *3D Printing* dan mesin CNC (resin).

3. Metode Perwujudan

1) Pemilihan Bahan

Pemilihan bahan dipilih dari segi kualitas bahan, sifat, dan karakter bahan, hal ini dilakukan demi menunjang proses kerja yang baik.

2) Proses Pembuatan Produk

Pembuatan produk dibuat dengan beberapa teknik diantaranya teknik cor, patri, seleb atau grafir, pasang batu, poles. Produk harus dibuat sesuai ukuran dan bentuk pada gambar kerja

3) Finishing

Finishing adalah tahap yang dilakukan untuk memperoleh hasil akhir yang sempurna. Tahap ini menggunakan bahan dan alat yang dianggap baik untuk membentuk hasil akhir produk.

4) Evaluasi

Evaluasi produk dilakukan untuk menyesuaikan apakah tema, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan landasan teori serta batasan masalah yang telah ditetapkan dalam latar belakang sudah sesuai. Hal ini juga dilakukan untuk menetapkan kesimpulan dan laporan akhir dari perancangan ini.

H. Metode Analisa Data

Metode analisis data yang digunakan pada perancangan ini adalah metode analisis data kualitatif. Metode analisis data kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Pada pendekatan ini, peneliti membuat suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden, dan melakukan studi pada situasi yang alami. Bogdan dan Taylor (Moleong, 2007:3). Penelitian kualitatif berhubungan dengan ide, persepsi, pendapat, atau kepercayaan orang yang diteliti, semuanya tidak dapat diukur dengan angka (Sulistyo-Basuki, 2006:78). Penelitian kualitatif pada umumnya dirancang untuk memberikan pengalaman senyatanya dan menangkap makna sebagaimana yang tercipta di lapangan penelitian melalui interaksi langsung antara peneliti dan yang diteliti (Putu Laksman Pendit, 2003: 195).

Dari pendapat di atas, maka dapat diketahui bahwa metode analisis data kualitatif merupakan metode yang digunakan apabila faktor penelitian tidak dapat dikuantifikasikan atau tidak dapat dihitung sehingga variabel tidak dapat diungkapkan dengan angka seperti persepsi, pendapat, anggapan dan sebagainya. Menurut metode analisis data kualitatif, agar penelitiannya dapat benar-benar berkualitas maka data yang dikumpulkan harus lengkap, yaitu data primer dan data sekunder.

Metode analisis data kualitatif pada perancangan set perhiasan bergaya *postmodern* dengan inspirasi budaya suku Osing untuk memperoleh data ini perancang melakukan observasi langsung di desa wisata suku Osing yang berada di desa Kemiren kota Banyuwangi Jawa Timur, dan melalui tahapan sebagai berikut :

1. Mempertimbangkan konsep perancangan, menyatakan masalah dan merumuskan pendahuluan perancangan.
2. Mencari lokasi sesuai subjek dan objek yang digunakan dalam perancangan, memilih subjek yang dianggap kompeten, eksplorasi, melakukan wawancara, mengembangkan hasil wawancara, dan mengumpulkan data awal.
3. Data yang terkumpul digunakan untuk menyempurnakan konsep perancangan, menyempitkan pengumpulan data, analisis data, dan mendapatkan hasil.

I. Skematika Penulisan Laporan

Berikut penjabaran skematika perancangan tugas akhir ini sebagai berikut:



Gambar 1.1 Skematika perancangan, 2019
(Sumber: dokumentasi pribadi Isnaini Monika)

Penulisan laporan tugas akhir perancangan ini disajikan dalam lima bab, yaitu:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah perancangan, tujuan perancangan, batasan lingkup perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, metode analisis data, dan sistematika penulisan laporan.

2. BAB II IDENTIFIKASI DAN ALISIS DATA

Bab II berisi tentang landasan teori terkait perancangan, studi literatur, dan data produk.

3. BAB III KONSEP PERANCANGAN

Bab III berisi tentang penjabaran konsep desain perancangan yang akan dibuat hingga perencanaan anggaran biaya perancangan.

4. BAB IV PROSES PERANCANGAN

Bab IV berisi tentang proses pembuatan rancangan dari ide sketsa, pengembangan ide desain, final sketsa desain, proses pra produksi, *Prototype*, dan projek desain (pembuatan produk *real*).

5. BAB V PENUTUP

Bab V berisi tentang kesimpulan perancangan yang telah dilakukan dan saran yang berguna bagi perancangan ini.