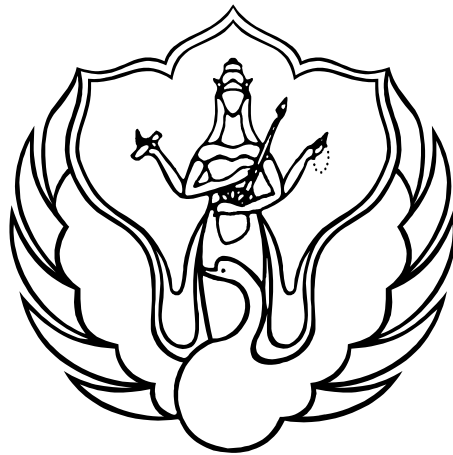


**EKSPLORASI KARAKTERISTIK MATERIAL FOSIL
KAYU DALAM PENERAPANNYA DI DUNIA DESAIN
PRODUK INDUSTRI KREATIF**



SKRIPSI

Oleh:

Aninda Putri Andreani

1510012027

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN PRODUK
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019**

**EKSPLORASI KARAKTERISTIK MATERIAL FOSIL
KAYU DALAM PENERAPANNYA DI DUNIA DESAIN
PRODUK INDUSTRI KREATIF**



SKRIPSI

Oleh:

Aninda Putri Andreani

1510012027

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

2019

Tugas Akhir Pengkajian berjudul:

EKSPLORASI KARAKTERISTIK MATERIAL FOSIL KAYU DALAM PENERAPANNYA DI DUNIA DESAIN PRODUK INDUSTRI KREATIF

diajukan oleh Aninda Putri Andreani, NIM 1510012027, Program Studi S-1 Desain Produk, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada 30 Juli 2019 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota



Nor Javadi, S.Sn., M.A.

NIP. 19750805 200801 1 014

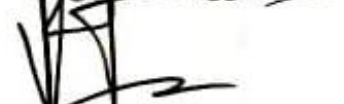
Pembimbing II / Anggota



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

NIP. 196409211 994031 001

Cognate / Anggota



Rahmawan Dwi Prasetya, S.Sn., M.Si

NIP. 19690512 199903 1 001

Ketua Program Studi / Anggota



Dr. RAMM. Pandansari Kusumo, M.Sn.

NIP. 19690918 199803 2 001

Ketua Jurusan Desain / Ketua



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

NIP. 19770315 200212 1 005



Mengetahui, Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir Pengkajian dengan judul:

EKSPLORASI KARAKTERISTIK MATERIAL FOSIL KAYU DALAM PENERAPANNYA DI DUNIA DESAIN PRODUK INDUSTRI KREATIF

yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Desain Pada Program Studi Desain Produk Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi skripsi maupun tugas akhir yang telah dipublikasikan serta atau pernah digunakan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi lain ataupun instansi manapun, kecuali bagian dari sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 30 Juli 2019

Aninda Putri Andreani

NIM. 1510012027

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas petunjuk, rahmat, dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan Penelitian Tugas Akhir tanpa ada halangan apapun sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan. Penelitian Tugas Akhir ini disusun berdasarkan penelitian dan ilmu yang telah diperoleh Penulis selama menjadi mahasiswa Desain Produk ISI Jogja dan selama pelaksanaan proses Penelitian ini dilakukan.

Penelitian Tugas Akhir yang telah Penulis susun ini dibuat dalam rangka melengkapi salah satu syarat kelulusan pada program studi Desain Produk, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tugas Akhir ini berisi seluruh hasil penelitian yang Penulis telah lakukan mengenai “Eksplorasi Karakteristik Material Fosil Kayu dalam Penerapannya di Dunia Desain Produk Industri Kreatif”.

Dengan ini Penulis menyadari bahwa Penelitian Tugas Akhir ini tidak akan tersusun dengan baik tanpa adanya bantuan dari pihak-pihak terkait. Oleh karena itu, pada kesempatan ini tidak lupa juga Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu Penulis dalam kegiatan dan proses penelitian maupun dalam penyusunan laporan ini, yaitu:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat terselesaikan dengan lancar dan baik selama proses penelitian dan Tugas Akhir ini.
2. Orang Tua Penulis, yaitu Papa dan Mama yang selalu setia mendukung dan memberi semangat demi terlaksananya proses dan pembuatan Penelitian Tugas Akhir.
3. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des., selaku dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indoensia Yogyakarta
5. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA. selaku kepala / ketua Jurusan Desain ISI Yogyakarta

6. Ibu Dr. RAMM. Pandansari Kusumo, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Produk atas bimbingan, pengarahan, dan saran yang diberikan.
7. Bapak Rahmawan Dwi Prasetya, S.Sn., M.Si. selaku *cognate* dan dosen wali yang telah membimbing dan mengarahkan penulis selama masa perkuliahan.
8. Bapak Nor Jayadi, S.Sn., M.A. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan banyak bimbingan dan saran selama proses penelitian dan penyusunan hasil Tugas Akhir.
9. Bapak Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan saran-saran selama proses penyusunan Tugas Akhir.
10. Seluruh dosen dan staff Desain Produk yang telah banyak membantu penulis selama masa perkuliahan
11. CV. Putra Jambu Petrified Wood Art selaku perusahaan dan bapak Adam selaku *vice director* yang telah memberikan kesempatan kepada Penulis untuk melaksanakan kegiatan penelitian.
12. Kedua adik penulis, Jasmine dan Virsha karena semangat mereka yang selalu ada membuat saya tetap berjuang menyelesaikan Tugas Akhir ini.
13. Sahabat serta teman-teman penulis Safa, Monica, Annisa yang selalu mendukung dan membantu saya selama masa penelitian dan perkuliahan.
14. Kepada semua teman-teman jurusan Desain Produk ISI Jogja angkatan 2015 dan teman-teman yang lain yang tidak bisa Penulis sebutkan satu persatu namanya, yang tidak pernah lelah untuk memberikan semangat kepada Penulis.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih jauh dalam kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat Penulis harapkan demi sempurnanya Tugas Akhir ini.

Akhir kata, Penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya apabila dalam penyusunan laporan ini terdapat banyak kesalahan. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat pada khususnya bagi Penulis dan pada umumnya bagi para pembaca.

MOTTO

“I told myself if there was something I’m the best at, then this part would belong to me. Because the greatest thing in life is doing what people say you can’t do”

-Kim Minseok

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
MOTTO	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Batasan dan Rumusan Masalah	6
1.3.1. Batasan Masalah	6
1.3.2. Rumusan Masalah	6
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
1.4.1. Tujuan Penelitian	7
1.4.2. Manfaat Penelitian	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Fosil Kayu (<i>Petrified Wood</i>)	9
2.2. Eksplorasi	13
2.3. Desain Produk	14
2.4. Industri Kreatif	16
2.5. <i>Trend Forecasting</i>	18
2.5.1. Bentuk	22
2.5.2. Warna	24
2.5.3. Estetika	26
2.5.4. Teknik	27

2.5.5. <i>Finishing</i>	28
2.6. Hasil Produksi	29
2.6.1. <i>Output Product</i>	29
2.6.2. <i>Original Product</i>	29
2.6.3. Eksplorasi Produk	29
2.7. Komoditas dan Komodifikasi	30
2.8. Teori Konsumsi	31
III. METODOLOGI PENELITIAN	
3.1. Rancangan Penelitian	33
3.1.1. Metode Kualitatif	33
3.1.2. Studi Kepustakaan	34
3.2. Data	35
3.2.1. Objek Penelitian	35
3.2.2. Teknik Pengumpulan Data	35
3.2.3. Analisis Hasil Data	37
3.2.4. Hipotesis Data	39
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1. Analisa Jenis-Jenis Fosil Kayu	42
4.2. Analisa Peraturan Hukum Terkait Mengenai Ekspor Fosil Kayu...	50
4.3. Analisa Pengolahan Fosil Kayu & Bahan Komplementer	52
4.3.1. Teknik & Pengolahan	52
4.3.2. Material Pendukung / Komplementer	55
4.4. Analisa Proses Desain	57
4.5. Analisa Produk Berbasis Fosil Kayu di Pasar Industri Kreatif	59
4.4.1. Produk Yang Masih Dikembangkan	60
4.4.2. Produk Yang Telah Dihasilkan	63
V. PENUTUP	
5.1. Kesimpulan	67
5.2. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Provinsi Penyumbang PDB & Ekspor Ekraf 2016	3
Gambar 2 : <i>Petrified Wood</i>	5
Gambar 3 : <i>Petrified Forest National Park, Arizona</i>	10
Gambar 4 : <i>Petrified Forest National Park, Arizona</i>	11
Gambar 5 : <i>Khao Phra Bat Forest Park / Ban Tak Petrified Forest Park</i> ...	11
Gambar 6 : Fossil Kayu Terbesar di <i>Ban Tak Petrified Forest Park</i>	12
Gambar 7 : <i>Geopark Merangin, Jambi</i>	13
Gambar 8 : Situs Ditemukannya Fossil Kayu di <i>Geopark Merangin</i>	13
Gambar 9 : Perhitungan Industri Kreatif Sub-sektor Desain Produk 2016 ..	17
Gambar 10 : Hasil Fossil Kayu Natural yang Ada di Pasaran	17
Gambar 11 : Hasil Fossil Kayu Natural yang Ada di Pasaran	18
Gambar 12 : <i>Singularity</i> Tema <i>Trend Forecasting 2019/2020</i>	19
Gambar 13 : Tema <i>Exuberant</i>	20
Gambar 14 : Tren Neo Medieval	21
Gambar 15 : Tema Svarga	21
Gambar 16 : Tema Cortex	22
Gambar 17 : Contoh Bentuk Alami / Natural	23
Gambar 18 : Contoh Bentuk Buatan Fossil Kayu	24
Gambar 19 : Contoh Palet Warna Netral	25
Gambar 20 : Contoh Palet Warna Kontras / Komplementer	25
Gambar 21 : Contoh Palet Warna Panas dan Dingin	26
Gambar 22 : Contoh Teknik Pengelasan	27
Gambar 23 : Contoh Teknik Pengamplasan pada Fossil Kayu	28
Gambar 24 : Salah Satu Proses <i>Finishing</i> pada Fossil Kayu	29
Gambar 25 : Produk Fossil Kayu yang Siap Menjadi Barang Konsumsi	32
Gambar 25 : Contoh Fossil Kayu yang Memiliki Corak Warna Merah	41

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Jenis Fosil Kayu Berdasarkan Tempat Ditemukannya	43
Tabel 2 : Jenis Fosil Kayu Berdasarkan Identifikasinya	46
Tabel 3 : Proses Pengolahan Fosil Kayu	52
Tabel 4 : Produk Yang Masih Dikembangkan	60
Tabel 5 : Analisa Produk Yang Telah Dihasilkan di Industri Kreatif	63

DAFTAR LAMPIRAN

Transkrip Wawancara	73
Surat Ijin Penelitian	80
Lembar Bimbingan Tugas Akhir	81
Banner	85

ABSTRAK

Aninda Putri Andreani
1510012027

EKSPLORASI KARAKTERISTIK MATERIAL FOSIL KAYU DALAM PENERAPANNYA DI DUNIA DESAIN PRODUK INDUSTRI KREATIF

Petrified wood atau lebih dikenal dengan istilah fosil kayu memiliki banyak varietas warna dengan keindahan luar biasa dan menakjubkan dari warna yang dimunculkan. Warna-warna tersebut dihasilkan dari kayu-kayu dalam proses penimbunan jutaan tahun, bahan utama kayu dimana adalah berbahan organik yang telah berubah menjadi silikat, seperti batu agate atau biasa dikenal batu akik, jasper dan opal. Keberadaan batu fosil kayu ini tersebar di wilayah-wilayah dengan hutan ratusan mil luasnya yang keberadaanya termasuk di Arizona, Nevada, Oregon, Madagaskar, Indonesia dan Brasil. Ketersediaan akan fosil kayu yang melimpah menyebabkan terciptanya sebuah industri kreatif yang mengolah khusus fosil kayu diubah menjadi produk kreatif yang memiliki nilai ekonomi. Pada industri kreatif tersebut pengolahan fosil kayu dijadikan sebuah furnitur atau dekorasi rumah, dibuat dari bongkahan utuh fosil kayu yang berukuran besar dan digabungkan dengan material lain seperti logam, dan resin.

Kata kunci: *petrified wood*, fosil kayu, industri kreatif, eksplorasi

ABSTRACT

Aninda Putri Andreani
1510012027

CHARACTERISTICS EXPLORATION OF PETRIFIED WOOD MATERIAL IN ITS APPLICATION ON PRODUCT DESIGN IN THE CREATIVE INDUSTRY

Petrified wood, better known as wood fossils, have many colors with extraordinary and amazing beauty from the colors that appear on it. Those colors are naturally produced from woods in the process of millions of years of stockpiling, the main substance of wood made from organic which has been turned into silicates, such as carnelian stone or commonly called agate, jasper and opal. The existence of these fossil stones is spread in areas with forests that are vast in miles including in Arizona, Nevada, Oregon, Madagascar, Indonesia and Brazil. Abundant wood fossils in so many places causes the creative industry to process those wood fossils and turned it into creative products which have economic values. In this creative industry, wood fossils are made into furniture or home decorations, made from large chunks of petrified woods and combined with other materials, such as metal and resin.

Keywords: *petrified wood, wood fossils, creative industry, exploration*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Sumber daya alam merupakan semua bahan yang dapat ditemukan oleh manusia di alam bebas serta dapat dimanfaatkan untuk keberlangsungan hidupnya. Bagi manusia itu sendiri, sumber daya alam pada dasarnya adalah hal terpenting yang berupa benda hidup (hayati) ataupun benda mati (non-hayati). Kedua jenis sumber daya alam tersebut umumnya dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia. Sumber daya alam sendiri masih terbagi-bagi lagi. Salah satunya adalah pembagian berdasarkan sifatnya. Berdasarkan sifatnya jenis-jenis sumber daya alam ada 2. Sumber daya alam terbarukan, yakni sumber daya alam yang tidak akan pernah habis seperti hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, air, sinar matahari, dan mikroorganisme lainnya serta sumber daya alam tidak terbarukan, yaitu sumber daya alam yang mempunyai jumlah yang terbatas. Hal ini dikarenakan proses pembentukannya harus membutuhkan waktu yang sangat lama, sehingga apabila digunakan terus menerus akan ketersediaannya habis, seperti bahan-bahan galian atau barang tambang.

Pemanfaatan suatu sumber daya bisa dinilai berdasarkan kegunaan sumber daya untuk manusia itu sendiri. Maka dari itu, semakin bermanfaatnya suatu sumber daya alam, maka sumber daya tersebut akan semakin bernilai. Suatu negara yang mempunyai sumber daya yang berlimpah dipastikan menjadi suatu negara yang maju jika sumber dayanya dimanfaatkan secara maksimal. Secara alamiah, kebanyakan manusia memanfaatkan potensi sumber daya alam yang ada di lingkungannya dengan berbagai bentuk aktivitas. Aktivitas dalam memanfaatkan sumber daya alam ini bisa dibagi lagi ke dalam enam aktivitas yang sangat menguntungkan, seperti halnya pertanian, perkebunan, perikanan, pertambangan, peternakan, dan kehutanan.

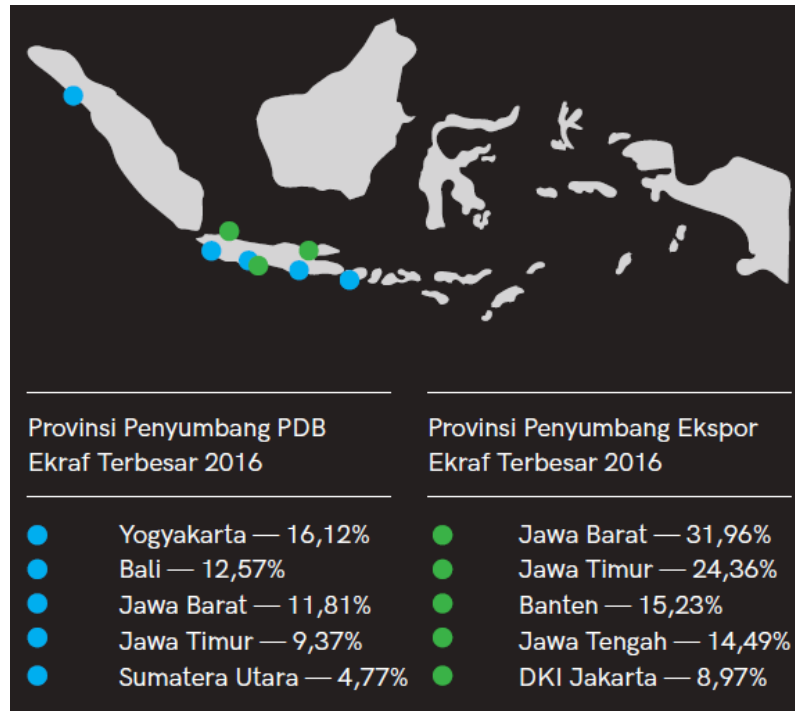
Oleh karena itu diperlukan pemanfaatan yang maksimal pada sumber daya alam yang mempunyai jumlah terbatas atau sifatnya yang tidak terbarukan. Salah satunya adalah dengan cara mengolah material sumber daya alam tersebut

menjadi produk atau barang yang memiliki berbagai macam fungsi dan memiliki nilai ekonomi. Untuk mencapai nilai jual ekonomi yang tinggi, maka diperlukan perpaduan antara ide kreativitas dengan kebutuhan fungsionalnya dalam suatu produk. Produk-produk tersebut seringkali disebut juga dengan produk industri kreatif atau juga dapat disebut ekonomi kreatif.

Seperti yang dijabarkan pada Rancangan Undang-Undang mengenai Ekonomi Kreatif, ekonomi atau industri kreatif adalah merupakan perwujudan nilai tambah dari suatu hak kekayaan intelektual yang lahir dari kreativitas manusia, berbasis ilmu pengetahuan, warisan budaya, dan teknologi. Ekonomi atau Industri Kreatif sendiri masih terbagi lagi menjadi 16 bagian subsektor yang lebih difokuskan kepada satu bidang tertentu. Subsektor tersebut yaitu arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, film animasi dan video, fotografi, kriya, kuliner, music, fesyen, aplikasi dan *game developer*, penerbitan, periklanan, televisi dan radio, seni pertunjukan, dan seni rupa (*Opus Bekraf*, 2019).

Pada tahun 2015, Ernst and Young (EY) melakukan pemetaan Ekonomi Kreatif global untuk pertama kalinya di dunia dan mencatat bahwa Industri Kreatif dan Budaya atau CCI bernilai sebesar 2,3 triliun dolar AS (US\$ 2,3 trillion atau 30.654 triliun rupiah), dan menyamai 3% dari PDB total dari seluruh dunia. Seiring dengan prospek perekonomian Indonesia yang akan menjadi salah satu negara dengan pendapatan tertinggi di dunia pada 2030, ekonomi kreatif di Indonesia ditargetkan akan menjadi salah satu kekuatan industri kreatif dunia. Harapan ekonomi kreatif Indonesia untuk menjadi kekuatan baru ekonomi nasional di masa mendatang mulai menunjukkan gambaran positif mengingat kontribusi PDB (Produk Domestik Bruto) Ekonomi Kreatif terhadap PDB nasional terus menunjukkan peningkatan setiap tahunnya.

Berikut ini merupakan beberapa provinsi di Indonesia yang turut serta menyumbang PDB (Produk Domestik Bruto) serta ekspor ekonomi dan industri kreatif terbesar pada tahun 2016.



Gambar 1. Provinsi Penyumbang PDB & Ekspor Ekraf 2016

(sumber: Opus Bekraf 2019)

Ekonomi / Industri Kreatif memiliki potensi yang cukup menjanjikan. Pada 2016, kontribusi Industri Kreatif terhadap perekonomian nasional sebesar 7,44 persen dan diproyeksikan akan terus meningkat. Dari segi nilai, Produk Domestik Bruto Ekonomi Kreatif diproyeksikan telah melampaui 1.000 triliun pada 2017 dan meningkat mendekati 1.102 triliun pada 2018.

Perkembangan produk-produk yang ada dalam dunia industri kreatif akan semakin dibutuhkan untuk menuju Indonesia sebagai negara maju. Produk kreatif merupakan titik awal dan titik akhir kesuksesan dalam industri manufaktur. Oleh karena itu, kesuksesan dalam persaingan industri tersebut akan ditentukan oleh keberhasilan mengembangkan produk sesuai dengan keinginan dan harapan konsumen. Maka dari itu munculah inovasi-inovasi baru serta pengembangan dari produk tersebut. Inovasi produk berangkat dari pemahaman terhadap keinginan konsumen serta hasil pengidentifikasian kebutuhan konsumen secara dinamis dan berkesinambungan.

Saat ini perkembangan bisnis industri kreatif dalam dunia desain produk sangatlah pesat, perusahaan-perusahaan saling bersaing dari berbagai sisi.

Semakin banyak dan bebasnya pesaing yang masuk dan keluar ke pasar atau industri, maka persaingan yang dihadapi berlangsung semakin ketat. Perusahaan harus mampu menawarkan produk yang memiliki keunggulan spesifik dan mutu yang lebih baik dibandingkan dengan produk pesaing. Sehubungan dengan hal tersebut, perusahaan harus selalu melakukan penyempurnaan atas produk yang dihasilkan.

Mengembangkan usaha perdagangan bukanlah pekerjaan yang mudah sebab majunya suatu usaha sangat berhubungan dengan upaya pengembangan produk, konsep baru, serta bahan baku yang digunakan. Hal tersebut lalu direalisasikan oleh beberapa perusahaan dalam bentuk peluncuran inovasi-inovasi baru produk mereka dengan menggunakan sumber daya material yang berasal dari alam atau lingkungan sekitar. Namun pada realitanya masih sedikit perusahaan yang menyadari pentingnya pengaruh yang didapatkan dari produk yang berbahan dasar dari alam serta dampak secara tidak langsung yang ditimbulkan dari hal tersebut. Baik itu dari aspek pelestarian dan pemanfaatan sumber daya alam yang ada maupun aspek desain dan nilai jual pasaran untuk produk itu sendiri. Seperti yang terjadi pada material sumber daya alam *petrified wood* atau di Indonesia lebih sering dikenal dengan sebutan fosil kayu.

Fosil kayu atau kayu yang telah membatu sering kali disia-siakan oleh sebagian besar masyarakat Indonesia dengan mengekspornya ke luar negeri secara mentah-mentah dengan harga yang rendah pula. Nasib fosil kayu di Amerika lebih baik dibandingkan dengan di Indonesia. Di Amerika, fosil kayu dipandang sebagai aset, sedangkan di Indonesia nasib fosil kayu masih dipandang sebelah mata. Sudah bisa dimaklumi bahwa bagi pakar paleontologi atau peneliti tentunya barang ini merupakan komoditas ilmu yang berharga. Namun bagi orang awam dapat bermacam-macam interpretasinya. Padahal karakteristik dan bentuk yang beraneka ragam dengan sentuhan seni, fosil kayu ini dapat menjadi produk kreatif. Pada saat ini para kolektor banyak yang memburu batu fosil kayu ini lantaran keunikan dan nilai estetika yang sangat kentara sehingga dapat dijadikan kerajinan berupa ukiran serta perhiasan seperti batu akik dan liontin.



Gambar 2. Petrified Wood

(sumber: www.google.com)

Minimnya pengetahuan tentang pemanfaatan komoditas fosil kayu menjadi salah satu faktor utama. Karena komoditas yang semestinya merupakan barang langka ternyata dipasaran hanya menjadi produk yang bernilai rendah. Disamping itu juga pemanfaatan fosil kayu yang tidak maksimal juga dikarenakan material tersebut membutuhkan waktu yang sangat lama agar siap untuk diubah menjadi produk yang saat ini ada di pasaran.

Penelitian mengenai fosil kayu sendiri di Indonesia sudah dimulai sejak masa pemerintahan Belanda. Berbagai penelitian mengenai fosil kayu yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penelitian fosil kayu mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan pertumbuhan perekonomian yang melibatkan fosil kayu sebagai produk yang memiliki nilai jual. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dibahas mengenai apa itu fosil kayu dan statusnya di Indonesia yang meliputi potensi dan klasifikasi, pemanfaatan, dan peraturan perundangan yang terkait; eksplorasi bahan-bahan lain yang digunakan dalam desain produk industri berbasis fosil kayu; dan prospeknya dalam dunia industri kreatif di masa yang akan datang.

1.2. IDENTIFIKASI MASALAH

Permasalahan penelitian yang penulis ajukan ini dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Kurangnya sumber ilmu pengetahuan dan pemahaman masyarakat tentang pemanfaatan dan pengolahan sumber daya fosil kayu yang tepat.
2. Fosil kayu sebagai sumber daya alam yang tidak terbarukan dan memiliki jumlah terbatas tidak seimbang dengan luasnya persaingan pasar industri yang memanfaatkan fosil kayu sebagai produknya.

1.3. BATASAN DAN RUMUSAN MASALAH

1.3.1. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus, sempurna, dan mendalam maka penulis memandang permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi variabelnya. Oleh sebab itu, penulis membatasi diri hanya berkaitan dengan eksplorasi material fosil kayu serta bentuk-bentuk desain produk yang dihasilkan. Penelitian mengenai eksplorasi fosil kayu dipilih dikarenakan hal tersebut dapat mempengaruhi peningkatan nilai produk bermaterial fosil di mata dunia desain dan pasar industri kreatif.

1.3.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah penulis pilih maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini sebagai berikut:

1. Apa pengertian fosil kayu dan cara-cara pengolahannya sebelum memasuki dunia desain produk industri kreatif lebih lanjut?
2. Apa saja karakteristik fosil kayu yang dapat menentukan dalam pembuatan desain produk industri kreatif yang tepat?
3. Bagaimana proses yang dibutuhkan dalam eksplorasi pemanfaatan bentuk fosil kayu agar tercapai hasil yang maksimal?
4. Apa saja material-material penunjang lain yang digunakan dan dapat mengkomplementasi nilai produk yang berbahan dasar fosil kayu?

1.4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan jawaban atau sasaran yang ingin dicapai penulis dalam sebuah penelitian. Oleh sebab itu, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengidentifikasi dan memahami pengertian dan cara pengolahan fosil kayu sebelum memasuki dunia desain produk industri kreatif lebih lanjut.
2. Untuk mendeskripsikan dan memahami karakteristik fosil kayu yang dapat menentukan dalam pembuatan desain produk industri kreatif yang tepat.
3. Untuk mengetahui dan memahami proses yang dibutuhkan dalam eksplorasi pemanfaatan bentuk fosil kayu agar tercapai hasil yang maksimal.
4. Untuk mengetahui dan memahami material-material penunjang lain yang digunakan dan dapat mengkomplementasi nilai produk yang berbahan dasar fosil kayu.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Penelitian yang penulis lakukan ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat mampu memperkaya teori-teori dan informasi yang berkaitan mengenai proses, eksplorasi, dan pemanfaatan sumber daya alam fosil kayu dan hal-hal lainnya yang saling mendukung serta dapat menjadi landasan dalam pengembangan desain produk industri kreatif lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

- a. Para Pengolah dan Pengusaha SDA Fosil Kayu, yaitu sebagai input masukan mengenai pengolahan fosil kayu dan diharapkan

dapat meningkatkan nilai dan kualitas produksi sumber daya yang dapat dikategorikan langka tersebut.

- b. Masyarakat pada umumnya, yaitu diharapkan masyarakat dapat mengetahui dan mengenal fosil kayu dan pemanfaatannya saat ini.
- c. Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yaitu dapat memperkaya hasil penelitian mengenai material alam dan desain produk kreatif fosil kayu.
- d. Peneliti, yaitu diharapkan dapat menerapkan, memperluas, dan memiliki wawasan yang berguna dan ilmu yang lebih mengenai fosil kayu.