

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Proses perancangan perhiasan dengan konstruksi *self assembling* ini menerapkan metode perancangan *Design Thinking* dimana *user* dilibatkan sejak awal sebagai elemen utamanya. Berdasarkan hasil yang didapat selama proses perancangan, metode ini dapat dikatakan berhasil diaplikasikan dan dapat mencapai tujuan perancangan yaitu menghasilkan perhiasan yang mudah dipadukan *user* dengan pakaian sehari-harinya dan menggunakan konstruksi yang mudah dipahami.

Berdasarkan data yang didapat dari pengumpulan kuesioner dan wawancara beberapa narasumber, dapat diketahui bahwa masalah utama yang sering terjadi dalam penggunaan perhiasan adalah para wanita merasa kesulitan dalam memadukan pakaian dengan perhiasannya, baik dari segi gaya berpakaian maupun warna. Perhiasan saat ini hadir hanya dalam satu bentuk dan satu warna sehingga hanya dapat digunakan untuk beberapa pakaian atau beberapa acara saja. Hal ini juga yang mendorong wanita untuk membeli perhiasan terus-menerus, karena selalu merasa kurang dan tidak cocok untuk pakaiannya.

Perhiasan konstruksi *self assembling* dengan *brand* Trivania ini hadir sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Trivania menjadi jawaban para wanita untuk lebih mudah memadukan pakaian dengan perhiasannya. Trivania dilengkapi dengan berbagai pilihan gaya dan warna sehingga dapat dipadukan dengan lebih banyak pakaian dibanding dengan perhiasan yang sudah beredar di pasaran saat ini.

Perhiasan ini terdiri dari dua macam pilihan gaya yaitu formal dan kasual, serta beberapa pilihan warna resin yang dibagi lagi menjadi dua seri, yaitu *Beautiful Rough Series* untuk wanita yang menyukai tampilan bergaya *bold* dan *Gently Hard Series* untuk wanita yang menyukai tampilan bergaya *soft*. Penggunaan konstruksi *self assembling* berupa sistem magnet dan mur

baut dinilai mudah dipahami dan digunakan oleh *user*, tetapi konstruksi magnet dinilai tidak terlalu kuat untuk menempel pada perak terutama pada perhiasan berbentuk lingkaran, sehingga memungkinkan resin terlepas jika terlalu banyak guncangan selama beraktifitas. Konstruksi sistem mur baut dinilai paling kuat.

## B. Saran Perancangan

1. Perhiasan merupakan salah satu bidang yang masih jarang disentuh oleh seorang desainer produk. Perhiasan selama ini hanya dipandang dari segi estetika yang dimilikinya. Lebih dari itu perhiasan memiliki fungsi dan arti mendalam bagi penggunanya, sehingga diharapkan lebih banyak lagi inovasi rancangan perhiasan dari segi fungsi yang juga tidak meninggalkan segi estetikanya.
2. Wanita di Indonesia cenderung memilih perhiasan yang senada dengan pakaiannya ataupun perhiasan netral yang tidak terlalu mencolok, sehingga penting untuk mempertimbangkan bentuk, warna dan juga ukuran sebuah perhiasan.
3. Ukuran dalam perhiasan harus diperhatikan sejak awal, karena dapat mempengaruhi berat material yang digunakan yang akan berpengaruh pada harga jual, juga dapat mempengaruhi ergonomi yang berkaitan dengan kenyamanan perhiasan saat dipakai.
4. Perhiasan konstruksi *self assembling* pada umumnya menawarkan perubahan pada bentuknya. Seperti dari cincin menjadi gelang, ataupun kalung menjadi brooch. Padahal jika dilihat dari penggunaannya sehari-hari, masalah yang ditemukan adalah para wanita merasa kesulitan dalam memadukan pakaian dengan gaya ataupun warna pada perhiasan. Perhiasan dengan konstruksi *self assembling* yang memberikan pilihan gaya dan warna masih sangat jarang, bahkan dapat dikatakan tidak ada, sehingga perancangan serupa diharapkan dapat dikembangkan lagi kedepannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Isabella, E. (2010). Studi Tentang Identitas Mahasiswa di Yogyakarta Melalui Cara Berpakaian. *Skripsi. PSIKOLOGI, Psikologi, Universitas Sanata Dharma*.
- Tarantino, T. (2013). *The Sparkle Factory*. Philadelphia: Running Press.
- Indraswari, N. D. (2013). *Soutache Jewelry*. Surabaya: Tiara Aksa.
- Hannover, B., & Kühnen, U. (2002). The Clothing Makes the Self. *Journal of Applied Social Psychology*, 2514-2525.
- Lestari, S. B. (2014). Fashion sebagai Komunikasi Identitas Sosial di Kalangan Mahasiswa. *Ragam*, 225-238.
- Jumariah. (2018). Etika dan Estetika Busana Kerja. *Jurnal Socia Akademika*, 1-7.
- Dauriz, L., Remy, N., & Tochtermann, T. (2014). A Multifaceted Future: The Jewelry Industry in 2020. *McKinsey & Company*, 1-6.
- Collective, S. (2020). *Jewelry Trend Report Fall 2020*. Natural Diamond Council.
- Ulrich, K. T., & Eppinger, S. D. (2016). *Sixth Edition: Product Design and Development*. New York: McGraw-Hill Education.
- Masmadia, A. S. (2018). Makna Perhiasan Emas bagi Kalangan Wanita Madura di Kota Surabaya. *Jurnal SI-Sosiologi Fisip Universitas Airlangga*, 1-16.
- Nugrahadi, G. (2007). Perhiasan di Indonesia Fungsi, Teknologi dan Perkembangannya. *Dimensi Vol.4*, 79-89.
- Husni, D. M., & Siregar, D. T. (2000). *Perhiasan Tradisional Indonesia*. DKI Jakarta: Direktorat Permuseuman, Direktorat Jendral Kebudayaan.
- McConnell, S., & Grossman, A. (1991). *Metropolitan Jewelry*. New York: The Metropolitan Museum of Art and Bulfinch Press.
- Iswati. (2016). *SKRIPSI: Kajian Estetik dan Makna Simbolik Ornamen di Komplek Makam Sunan Sendang Desa Sendangduwur Paciran Lamongan*. Semarang: Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.
- Dhanoe Iswanto, A. B. (2013). Ornamen Rumah Tradisional Kudus: Perkembangan dan Penerapannya. *MODUL Vol.13*, 77-87.
- Nugroho, M. S. (2012). Seni Ornamen Nusantara sebagai Secondary Skin bagi Sun Control pada bangunan. *Simposium Nasional RAPI XI FT UMS*, 1-3.
- Marikhana, K. (2017). *Modul Perkuliahan Analisa dan Perancnagan Sistem Informasi*. Purwokerto: Bina Sarana Informatika.
- Hermani, A., & Prabawani, B. (2007). *Manajemen Operasi*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Firdausi, A., & Budi, A. S. (2013). *Mekanika dan Elemen Mesin*. Malang: Kementerian Pendidikan & Kebudayaan.
- Chan, Y. (2014). Elemen Mesin Baut dan Mur. *Scribd*, 1-28.
- Lazuardi, A. S. (2018). Perencanaan Sambungan Mur dan Baut pada Gerobak Sampah Motor. *Spark: Jurnal Mahasiswa Teknik Mesin ITN Malang Vol. 01*, 21-26.
- Chasbullah, W., Maskulin, Hadi, S., & Kristanti, D. R. (2018). Magnet dan Medan Magnet. *Repository Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 1-32.

- Jamaludin, & Pradipta, A. (2019). Karakteristik Medan Magnet pada Kumparan Berinti Besi Sebagai Bahan Pembuatan Prototipe Kereta Maglev. *Jurnal Perkerataapian Indonesia Volume III*, 119-124.
- Slepian, M. L., Ferber, S. N., Gold, J. M., & Rutchick, A. M. (2015). The Cognitive Consequences of Formal Clothing. *Sage Journal*, 662-669.
- Hendra, A. (2019). *Fashion Merchandising Niaga Mode*. Yogyakarta.
- Ahmadi, A. (2013). Pembuatan Suvenir dengan Teknik Resin sebagai Upaya Pemberdayaan Pemuda Selo Boyolali dalam Membidik Pariwisata. *Abdi Seni: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Volume 5*, 1-16.
- Fox, D. (2008). *Simply Modern Jewelry*. USA: Interwave Press LLC.
- Taner, G. (2019). *Perancangan Aksesoris Wanita Menggunakan Konsep Upcycled dengan Pemanfaatan Material Compact Disc dan Penambahan Bahan Resin pada Brand Tan & Co*. Surabaya: Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra.
- Fibriliani, S. (2012). *Membedah Potensi Industri Perak di Indonesia*. Jakarta: Warta Ekspor.
- Adi, F. W. (2018). Studi Eksperimen Finishing Perhiasan Kuningan Dengan Perpaduan Elektroplating dan Patinasi. *CORAK Jurnal Seni Kriya Volume 7*, 54-61.
- Siwi, A. G. (2016). *Pembuatan Under Cover Engine Berbahan Dasar Serat Fiberglass Acak dan Anyam Diperkuat Polyester*. Yogyakarta: Program Studi Teknik Mesin, Politeknik Muhammadiyah Yogyakarta.
- Diban, D. O., & Gontijo, L. A. (2015). The Complexity of Ergonomic in Product Design Requirements. *Procedia Manufacturing*, 6169-6174.
- Högberg, D. (2005). *Ergonomics Integration and User Diversity in Product Design*. Sweden: Dan Högberg.
- Biegańska, M. (2018). Introduction to Packaging Design and Evaluation. In M. Tichoniuk, *Product Design and Management* (pp. 185-216). Poland: Faculty of Commodity Science, Poznań University of Economics and Business.
- Sarwar, A., & Fraser, P. T. (2019). Explanations in Design Thinking: New Directions for an Obfuscated Field. *She Ji (The Journal of Design, Economics and Innovation)*, 343-355.
- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2021). *5 Stages in the Design Thinking Process*. Retrieved from Interaction Design Foundation: <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>
- Lahiri, A., Cormican, K., & Sampaio, S. (2021). Design Thinking: From products to projects. *Procedia Computer Science*, 141-148.
- Jonas, W. (2018, April 11). *Design as Problem Solving? or: Here is the Solution - What was the Problem?* Retrieved from Research Gate: [https://www.researchgate.net/publication/223101414\\_Design\\_as\\_problem-solving\\_or\\_Here\\_is\\_the\\_solution\\_-what\\_was\\_the\\_problem](https://www.researchgate.net/publication/223101414_Design_as_problem-solving_or_Here_is_the_solution_-what_was_the_problem)
- W.Elverum, C., Welo, T., & Tronvoll, S. (2016). Prototyping in new product development: Strategy considerations. *Procedia 26th CIRP Design Conference*, 117-122.
- Fendya, W. T., & Wibawa, S. C. (2018). Pengembangan Sistem Kuesioner Daring dengan Metode Weight Product Untuk Mengetahui Kepuasan Pendidikan Komputer pada LPK Cyber Computer. *IT-EDU*, 45-48.

- Syahrum, & Salim. (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Drg. K.R. Soegijono, M. (1993). Wawancara sebagai Salah Satu Metode Pengumpulan Data. *Media Litbangkes Volume III*, 17-21.
- Nasution, M. H. (2016). Instrumen Penelitian dan Urgensinya dalam Penelitian Kuantitatif. *Al-Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi dan Keislaman*, 59-75.
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah*, 85-95.
- Sundusiah, S. (2010). Analisis Data Kualitatif. *Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Indonesia*, 1-20.

