

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *STANDING LAMP* YANG TERINSPIRASI
DARI KUDA RENGONG DENGAN MEMANFAATKAN
LIMBAH KAYU**

Memenuhi salah satu syarat ujian akhir

Program Studi Desain Produk

Fakultas Industri Kreatif

Jowana Mohamad Albar

1602180097



**Telkom
University**

Program Studi Sarjana Desain Produk

Fakultas Industri Kreatif

Universitas Telkom

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

**PERANCANGAN *STANDING LAMP* YANG TERINSPIRASI DARI
KUDA RENGONG DENGAN MEMANFAATKAN LIMBAH KAYU**

Jowana Mohamad Albar

NIM : 1602180097

Proposal ini diajukan sebagai usulan pembuatan Tugas Akhir
Pada Program Studi Sarjana Desain Produk
Fakultas Industri Kreatif
Universitas Telkom

Bandung, 1 Januari 2023

Menyetujui

Pembimbing 1



<Yoga Pujiraharjo, M.Sn>

<20740004>

Pembimbing 2



<Edwin Byung Syarif, M.Sn>

<17730072>

LEMBAR PENGESAHAN

Nama Kegiatan : Tugas Akhir
Judul : Perancangan *Standing Lamp* Yang Terinspirasi
Dari Kuda Renggong Dengan Memanfaatkan Limbah Kayu
Nama Instansi : Telkom University
Alamat Instansi : JL. Telekomunikasi, Buah Batu, Bandung
Pelaksana : Jowana Mohamad Albar (1602180097)

Bandung, 1 Januari 2023

Menyetujui

Pembimbing 1



<Yoga Pujiraharjo, M.Sn>
<20740004>

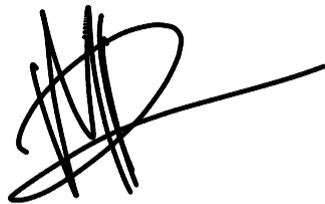
Pembimbing 2



<Edwin Byung Syarif, M.Sn>
<17730072>

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir Prodi Desain Produk



<Martiyadi Nurhidayat S.Pd,M,Sn>
<20910002-1>

HALAMAN PERNAYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Jowana Mohamad Albar

NIM 1602180097

Program Studi : Desain Produk

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan *Standing Lamp* Yang Terinspirasi Dari Kuda Renggong Dengan Memanfaatkan Limbah Kayu”** adalah benar- benar karya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan kecuali melalui pengutipan dengan etika keilmua n yang berlaku.

Bilamana dikemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam Laporan Tugas Akhir ketidak sesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia menanggung resiko/sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Bandung, 1 Januari 2023

Yang Menyatakan



Jowana Mohamad Albar

ABSTRAK

Limbah kayu diperusahaan industri perkayuan Indonesia kini belum dimanfaatkan secara maksimal, untuk limbahnya kebanyakan hanya sebagai bahan kayu bakar saja. Hal ini karena kurangnya kreativitas masyarakat luas untuk mendaur ulang limbah kayu tersebut menjadi limbah yang lebih berguna, mendaur ulang limbah kayu untuk berbagai kerajinan seperti *furniture dan art work* sebagai interior ruangan baik hotel, villa, ataupun rumah tinggal. *Furniture* ini dapat berupa meja, kursi, lemari, bahan dinding dan lain-lain. Serta *art work* berupa hiasan dinding, lampu hias, serta hiasan pernak pernik lainnya. Selain lampu, teknologi material penghias lampu pun semakin beragam. Dari mulai bentuk lampunya ataupun kap lampunya sebagai penghias lampu agar lebih menarik dan juga unik memiliki nilai yang lebih. Seiringnya jaman lampu menjadi penghias ruangan/desain interior yang harus ada di setiap ruangan. Namun dengan seiringnya jaman pada saat ini yang memasukkan budaya luar ke dalam negeri, kita lupa akan kekayaan budaya nusantara tersendiri. Atas dasar permasalahan agar kita tidak lupa dan akan terus bangga pada budaya nusantara dengan begitu dibuatlah suatu produk *standing lamp* yang memiliki sumber inspirasi budaya dengan gaya modern. Dengan konsep ini diharapkan dapat meningkatkan minat konsumen terhadap produk lampu yang mengandung makna budaya nusantara dari hasil limbah kayu.

Kata Kunci : Limbah kayu, Lampu hias, Minat konsumen, Budaya

ABSTRACT

Wood waste in Indonesian timber industry companies has not been used optimally, for the waste is mostly used as fuel wood only. This is due to the lack of creativity of the wider community to recycle wood waste into more useful waste, recycling wood waste for various crafts such as furniture and art work as interior rooms for hotels, villas or residential homes. This furniture can be in the form of tables, chairs, cabinets, wall materials and others. As well as art work in the form of wall hangings, decorative lights, and other decorative knick-knacks. In addition to lamps, the material technology for decorating lamps is also increasingly diverse. From the shape of the lamp or the lampshade to decorate the lamp to make it more attractive and also unique, it has more value. Over time, lamps have become a room decoration/interior design that must be in every room. . However, with the current era, which brings foreign culture into the country, it is possible for us to forget about the cultural richness of our own archipelago. Based on the problem so that we don't forget and will continue to be proud of the culture of the archipelago, a standing lamp product is created that has a source of cultural inspiration in a modern style. With this concept, it is expected to increase consumer interest in lighting products that contain the meaning of Indonesian culture from wood waste.

Keywords: Wood waste, Decorative lights, Consumer interest, Culture

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah Subbanahu Wata'ala, karena berkat limpahan nikmat dan rahmat serta karunianya, penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir berjudul “Perancangan *Standing Lamp* Yang Terinspirasi Dari Kuda Renggong Dengan Memanfaatkan Limbah Kayu” dengan baik dan tepat pada waktunya. Laporan ini dibuat untuk memenuhi Tugas Akhir.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada

1. Orang tua dan keluarga penulis yang mendukung baik secara spritual dan mental serta mendoakan untuk kelancaran penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Yoga Pujiraharjo, M.Sn selaku dosen pembimbing pertama yang telah membimbing penulis dalam menyusun dan memberikan arahan sehingga penulisan Tugas Akhir ini dapat selesai.
3. Edwin Byung Syarif, M.Sn selaku dosen pembimbing kedua yang telah membimbing penulis dalam menyusun dan memberikan arahan sehingga penulisan Tugas Akhir ini dapat selesai.
4. Bapak / Ibu Dosen khususnya Jurusan Desain Produk Industri Universit as Telkom yang telah membekali penulis dengan ilmu perancangan dan ilmu-ilmu lainnya.

Semoga Allah Subhanahu Wata'ala membalas kebaikan yang lebih besar kepada beliau semua, dan di akhir kalimat penulis berharap Laporan Tugas Akhir dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan dan masyarakat nantinya.

Bandung, 1 Januari 2023



Jowana Mohamad Albar

DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR	1
LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNAYATAAN	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Pertanyaan Penelitian.....	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Batasan Masalah	4
1.7 Objek dan Ruang Lingkup Penelitian/Perancangan.....	5
1.8 Keterbatasan Penelitian/Perancangan	5
1.9 Manfaat Penelitian	5
1.10 Sistematika Penulisan	6
BAB II.....	7
KAJIAN.....	7
2.1 Huta dan Kehutanan	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Hutan Produksi.....	9
2.1.2 Jenis-jenis Kayu.....	9
2.2 Limbah Kayu	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Jenis-jenis Limbah Kayu	14
2.2.3 Pemanfaatan Limbah Kayu.....	14
2.3 Lampu.....	15
2.3.1 Jenis-jenis Kap Lampu.....	Error! Bookmark not defined.
2.4 Budaya	20
2.4.1 Pengertian Budaya	20
2.4.2 Profil Kuda Renggong.....	21
2.4.3 Perkembangan Kuda Renggong.....	22

2.5.	Ergonomi Antropometri	36
2.5.1	Persentil	30
2.5.2	Data Antropometri Untuk Perancangan	30
2.6	Aspek Teori	32
2.6.1	Aspek Visual dan Bentuk	32
2.6.2	Aspek Material	35
2.6.3	SCAMPER	40
2.7	Kajian Lapangan	38
2.7.1	Profil Kuda Renggong	41
2.7.2	Landasan Empirik	41
2.7.3	Obserfasi	39
2.7.4	Wawancara	43
2.7.5	Wawancara Narasumber	39
2.7.6	Hasil Wawancara	40
2.8	<i>Summary</i>	41
BAB III	43
METODE PENELITIAN	42
3.1	<i>Research Design</i>	42
3.2	Metode Pengumpulan Data	43
3.3	Proses Pengumpulan Data	44
3.4	Proses Perancangan	44
BAB IV	46
PEMBAHASAN	46
4.1	Proses Perancangan	46
4.1.1	<i>Image Board</i>	46
4.2	Prameter Studi Perancangan	47
4.2.1	Aspek Pengguna	47
4.2.2	Aspek Fungsi	47
4.3	Kebutuhan Material	47
4.4	Konsep Perancangan	48
4.4.1	<i>Trem Of Reference (TOR)</i>	48
4.4.2	SCAMPER	48
4.5	Sketsa ALternatif	50
4.6	Sketsa Terpilih	51
4.7	Sketsa Final	52
4.8	<i>Prototyping</i>	54
BAB V	56
KESIMPULAN	56
5.1	Kesimpulan	56
5.2	Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	67

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kuda Renggong.....	27
Tabel 2.2 Aspek Visual.....	34
Tabel 2.3 Aspek Material.....	36
Tabel 3.1 Proses Pengumpulan Data.....	44
Tabel 3.2 Proses Perancangan.....	44
Tabel 4.1 <i>Mind Mapping</i> Perancangan.....	46
Tabel 4.2 SCAMPER.....	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Hutan Produksi.....	9
Gambar 2.2 Kayu Jati	10
Gambar 2.3 Kayu mahogani	10
Gambar 2.4 Kayu Trembesi.....	11
Gambar 2.5 Kayu Jati Belanda	11
Gambar 2.6 Kayu Sungkai	12
Gambar 2.7 Kayu Mindi	12
Gambar 2.8 Kap Lampu Tanam.....	17
Gambar 2.9 Kap Lampu Tempel	17
Gambar 2.10 Kap Lampu Berdiri	18
Gambar 2.11 Kap Lampu Pendant.....	18
Gambar 2.12 Kap Lampu Dekorasi	19
Gambar 2.13 Kap Lampu meja.....	19
Gambar 2.14 Kap Lampu Sorot	20
Gambar 2.15 Kuda Renggong	22
Gambar 2.16 Alat Musik	25
Gambar 2.17 Kostum Kuda Renggong.....	25
Gambar 2.18 Vestifal Kuda Renggong.....	26
Gambar 2.19 Antropometri	30
Gambar 2.20 Data Antropometri	30
Gambar 2.21 Data Antropometri	32
Gambar 2.22 Standing Lamp.....	33
Gambar 2.23 Diagram Warna	35
Gambar 2.24 SCAMPER	38
Gambar 2.25 Kuda Renggong.....	39
Gambar 2.26 <i>Flow Chart Research Design</i>	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	
Lampiran 2	
Lampiran 3	
Lampiran 4	
Lampiran 5	
Lampiran 6	

ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hutan dan kehutanan merupakan sektor strategis, karena hutan di Indonesia merupakan paru-paru dunia dan dapat menjaga keseimbangan ekosistem. Kehutanan dapat menjadi penghasil devisa terbesar ke 2 setelah minyak bumi, dengan berubahnya Indonesia menjadi importir minyak bumi, kehutanan secara potensial dapat menjadi penghasil devisa terbesar di Indonesia. Kayu serta harga jualnya yang cenderung meningkat terus secara stabil, tidak ada komoditi lain pasarnya berkembang stabil seperti kayu (Dudung Darusman, 2012).

Pemanfaatan hutan telah dijelaskan dalam UU No 41 tahun 1999, tentang kehutanan dimana kegiatan eksploitasi sudah menjadi larangan internasional. Lebih lanjut dijelaskan dalam UU ini pemanfaatan yang telah boleh dilakukan hanyalah hutan industri, yang peraturannya lebih diatur lebih lanjut dalam peraturan pemerintah. Perusahaan industri kayu akan sulit untuk mencari atau mendapatkan bahan baku, untuk itu pengolahan industri kayu tidak hanya mengejar produk atau mengirim kayu olahan dari bahan utuh, ketimbang dari bahan limbah kayu.

Sumber daya alam hutan, mempunyai peranan yang sangat penting untuk kelangsungan pembangunan dan kehidupan masyarakat. Hutan dapat memenuhi sebagian dari sekian banyak kebutuhan dasar manusia antara lain kebutuhan akan kayu, air, bahan makanan. Menurut Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 41 tahun 1999, hutan adalah suatu kesatuan ekosistem berupa hamparan lahan berisi sumber daya hayati yang didominasi pepohonan dalam persekutuan alam lingkungannya, yang satu dengan lainnya tidak dapat dipisahkan. Berdasarkan fungsinya hutan dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu Hutan Produksi, Hutan Lindung dan Hutan Konservasi.

Hutan Produksi merupakan kawasan hutan yang dimanfaatkan untuk memproduksi hasil hutan, yang bisa dieksploitasi hasil hutannya dengan cara tebang pilih maupun tebang habis. Hutan Produksi biasanya berupa Kawasan hutan yang memiliki kelerengan landau atau tidak curam, tanah yang rendah erosi juga memiliki curah hujan yang sangat rendah. Kawasan hutan yang memiliki fungsi

untuk memenuhi kepentingan produksi hasil dari hutan dengan tujuan untuk mendapatkan manfaat dari ekonomi yang besar. Biasanya hutan produksi dimanfaatkan untuk pembuatan *furniture* atau bahan bangunan, dengan begitu sisa atau limbah dari hasil hutan produksi sangat beragam.

Limbah kayu yang dimaksudkan adalah potongan atau serbuk potongan dari kayu yang utuh untuk di jadikan *furniture* ruangan dalam desain interior. Semakin bertambahnya limbah kayu dan ketatnya penebangan hutan sebagai apresiasi terhadap *global warning* meningkatnya manusia akan produk baru dari hasil limbah untuk dimanfaatkan sebagai produk yang berguna dan memiliki nilai seni yang tinggi, selain teknologi sekarang yang canggih memungkinkan untuk mempermudah proses daur ulang limbah kayu menjadi suatu produk meja, kursi, lampu dan lain-lain.

Perusahaan industri kayu akan kesulitan untuk mendapatkan bahan baku. Untuk itu Perusahaan pengolahan industri kayu, tidak hanya mengejar produk atau sibuk mengirim kayu olahan dari bahan utuh, ketimbang dari bahan limbah kayu. Limbah kayu yang dimaksudkan adalah sisa potongan kecil-kecil baik sisa potongan atau sisa belahan kayu. Kementerian Lingkungan Hidup atau Kantor Gubernur, atau juga kantor Kabupaten dan Kota setempat nampaknya belum mengeluarkan petunjuk jelas tentang bagaimana memanfaatkan limbah kayu potongan.

Teknologi yang canggih saat ini membantu manusia dalam berbagai segi kehidupan. Terutama teknologi lampu yang sehari-hari membantu sebagai alat penerang, di jaman yang modern ini lampu tidak hanya sebagai penerang saja, tapi menjadi seni dalam dekorasi interior dengan berbagai bentuk yang unik dan menarik. Desain sangat berkaitan dengan yang namanya estetika, cita rasa, serta kreativitas dan sebagainya yang membuat kita menjadi nyaman dan tenang. Desain adalah kegiatan menyusun, menata atau memadukan unsur-unsur seni rupa untuk menghasilkan suatu bentuk atau karya yang serasi, seimbang dan harmonis. Lampu hias termasuk salah satu bagian yang berhubungan dengan dunia desain.

Lampu merupakan produk penting bagi keseharian manusia, dengan adanya penerangan lampu manusia bisa dapat terus berkativitas tanpa harus menggunakan sumber daya alami, yaitu matahari. Dengan seiringnya waktu lampu menjadi seni

karya dekorasi pada ruangan, yang mendukung ruangan menjadi lebih hidup dan estetika. Disini penulis merancang dan membuat sebuah produk *standing lamp* yang memiliki unsur budaya sunda (kuda renggong) dengan memanfaatkan limbah kayu, yang berfungsi sebagai penerangan, kegunaan yang lebih dan juga memiliki nilai budaya, dan dapat mengenalkan serta melestarikan budaya sunda yaitu kuda renggong.

Motif atau ukiran pada kap lampu yang memiliki unsur budaya sunda yang berasal dari Kota Sumedang, yaitu kuda renggong. Kuda renggong adalah salah satu seni pertunjukan helaran yang berasal dari Kabupaten Sumedang. Kata renggong merupakan metatesis dari kata ronggeng yang berarti kamonesan cara berjalan kuda yang dilatih menari dan mengikuti irama musik yang didominasi oleh alat musik kendang. Tentu kini dengan kemajuannya jaman dan masuknya budaya luar yang bisa mengakibatkan para pemuda pemudi melupakan budaya sendiri, oleh karena itu tentu budaya sunda kuda renggong bisa dilestarikan dengan cara di terapkan pada produk lampu hias sehingga masyarakat luas bisa dapat mengena l budaya sunda salah satunya kuda renggong. Kuda renggong sudah jarang diadakan atau bisa saja terpulakan oleh generasi mudanya, yang di khawatirkan mengurangnya budaya sunda kuda renggong.

Dengan semakin bertambah jumlah limbah kayu, ketatnya penebangan hutan sebagai apresiasi terhadap global warning, meningkatnya kebutuhan manusia akan produk baru. Maka pemanfaatan/ pengolahan kayu limbah sangat potensial dilakukan dan memiliki nilai seni dan jual yang tinggi. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, hal tersebut diharapkan limbah kayu dapat lebih dimanfaatkan, *standing lamps* yang untuk penerangan dan nilai budaya sunda terus dikenal oleh masyarakat luas.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang di atas, penulis merumuskan rumusan masalah, yang penulis akan kaji sebagai berikut:

1. Belum adanya nya *standing lamp* dengan penerapan unsur budaya kuda renggong.

2. Jarangnya perancangan *standing lamp* dengan menggunakan limbah kayu sebagai dasar pembuatannya.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka untuk membatasi permasalahan yang dibahas memberikan arahan terhadap pembahasan selanjutnya maka penulis mengurangi pokok permasalahan sebagai berikut:

1. Penerapan unsur budaya pada kap lampu
2. Menggunakan limbah kayu yang berbentuk balok

1.4 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian, sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang produk *standing lamp* dengan adanya unsur budaya kuda renggong tersebut?
2. Material apa saja yang akan dipakai saat merancang produk *standing lamp* tersebut ?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan identifikasi masalah yang telah dijabarkan di atas, adapun tujuan perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Limbah kayu balok yang akan dirancang untuk produk *standing lamp*
2. Adanya unsur budaya pada produk *standing lamp* tersebut

1.6 Batasan Masalah

Batasan masalah pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengurangi desain yang terlalu berlebihan pada perancangan *standing lamp*, tapi tetap mempertahankan adanya unsur budaya.
2. Material pada kap lampu yang tidak mudah pecah belah dan kuat.

1.7 Objek dan Ruang Lingkup Penelitian/Perancangan

Dijangkau dari jenis datanya pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, yang dimaksud dengan metode deskriptif menurut (Sugiono, 2009) adalah suatu metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteleti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya.

1.8 Keterbatasan Penelitian/Perancangan

Berdasarkan pada pengalaman langsung peneliti dalam proses penelitian ini, ada keterbatasan yang dialami dan dapat menjadi beberapa faktor yang dapat untuk lebih diperhatikan bagi peneliti-peneliti yang akan datang dalam lebih menyempurnakan penelitiannya karena penelitian ini sendiri tentu memiliki i kekurangan yang perlu terus di perbaiki dalam penelitian-penelitian kedepan nya. Beberapa keterbatasan nya yaitu:

1. Objek penelitian baru saja mencari data melalui internet terkait tentang limbah industri kayu dan budaya sunda kuda renggong, sehingga untuk kekurangan data yang lain diharuskan mencari data lapangan secara langsung.
2. Dalam proses pengambilan data,informasi yang diberikan responden melalui kuesioner terkadang tidak menunjukkan pendapat responden yang sebenarnya.

1.9 Manfaat Penelitian

Manfaat perancangan penelitian ini diharapkan membawa manfaat dan berguna bagi:

1. Masyarakat luas agar lebih mengenal dan menjaga budaya Indonesia salah satunya budaya sunda. Dan juga lebih bisan untuk memanfaatkan limbah khususnya limbah kayu.
2. Desain interior, selain tentang ergonomi juga memberikan unsur budaya pada suatu produk.
3. Pembaca, diharapkan dapat memberi masukan dan tambahan ilmu dalam merancang suatu produk.

1.10 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, sistematika penulisan dibagi menjadi beberapa bab dengan tujuan untuk mempermudah pembahasan sesuai dengan acuan yang diinginkan penulis, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN, Merupakan gambaran umum dan permasalahan pada saat ini sebagaimana dari penelitian yang dijalankan, beserta masalah dan solusi untuk masalah tersebut dengan bantuan sistem yang akan dibangun, Pada sub ini, terdapat beberapa sub bagian diantaranya latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, bab ini merangkum mengenai dasar-dasar teori yang sesuai dengan topik yang akan diangkat dan juga mengenai beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Pada landasan empirik sendiri merupakan hasil observasi dan wawancara demi penunjang kebutuhan perancangan ini dan yang terakhir merupakan ide awal gagasan utama dalam perancangan.

BAB III METODE PENELITIAN

BAB IV

BAB II

KAJIAN

2.1 Hutan dan Kehutanan

Hutan dan kehutanan merupakan sektor strategis, karena hutan di Indonesia merupakan paru-paru dunia dan dapat menjaga keseimbangan ekosistem. Kehutanan dapat menghasilkan devisa terbesar ke 2 setelah minyak bumi, dengan berubahnya Indonesia menjadi importir minyak bumi, kehutanan secara potensial dapat menjadi penghasil devisa terbesar di Indonesia. (Dudung darusman, 2012) kayu serta harga jualnya yang cenderung meningkat terus secara stabil, tidak ada komoditif lain pasarnya berkembang stabil seperti kayu.

Pemanfaatan hutan telah dijelaskan dalam UU No 41 tahun 1999, tentang kehutanan dimana kegiatan eksploitasi sudah menjadi larangan internasional. Lebih lanjut dijelaskan dalam UU ini pemanfaatan yang telah boleh dilakukan hanyalah hutan industri, yang peraturannya lebih diatur lebih lanjut dalam peraturan pemerintah. Perusahaan industri kayu akan sulit untuk mencari atau mendapatkan bahan baku, untuk itu pengolahan industri kayu tidak hanya mengejar produk atau mengirim kayu olahan dari bahan utuh, ketimbang dari bahan limbah kayu.

Berdasarkan Undang-Undang Pokok Lingkungan Hidup (UUPLH) RI No.23 Tahun 1997, yang dimaksud dengan limbah adalah sisa satu usaha atau kegiatan. Sementara pengertian limbah kayu adalah kayu sisa potongan dalam berbagai bentuk dan ukuran yang terpaksa harus dikorbankan dalam proses produksinya karena tidak dapat menghasilkan produk (output) yang bernilai tinggi dari segi ekonomi dengan tingkat teknologi pengolahan tertentu yang digunakan (DEPTAN, 1970) Sunarso dan Simarmasa (1980) dalam Iriawan (1993) menjelaskan limbah kayu adalah sisa-sisa kayu yang tidak terpakai dan tidak bernilai dari segi ekonomi lagi dalam proses tertentu. pada waktu tertentu dan tempat tertentu yang mungkin masih bisa dimanfaatkan pada proses dan waktu yang berbeda.

Kayu adalah material yang terdiri dari sel-sel, struktur yang terdiri dari sel

tersebut memberikan kayu banyak sifat-sifat dan masing- masing ciri yang beragam dan unik. Kepadatan adalah perbandingan antara massa atau berat benda terhadap volume nya. Kayu salah satu hasil hutan yang memiliki nilai ekonomi yang tinggi, penyebab terbentuknya kayu adalah akibat akumulasi selulosa dan lignin pada dinding sel di berbagai jaringan sel batang. Penggunaan kayu untuk suatu tujuan harus memperhatikan sifat-sifat kayu agar pemilihan kayu dapat sesuai dengan kebutuhan.

Salah satu industri pengolahan kayu adalah industri pengrajin kayu, penggrajian adalah satu unit pengolahan kayu yang menggunakan bahan baku gergaji mesin sebagai penggerak serta dilengkapi dengan alat mesin pembantu lain nya. Limbah buangan hasil dari proses pembentukan kayu atau produksi biasanya menghasilkan limbah di setiap harinya khususnya limbah kayu. Produksi total kayu gergajian Indonesia mencapai 2,6 juta / tahun (Forestry Statistic of Indonesia 1997/1998).

Adanya limbah yang di maksud menimbulkan masalah penanganannya yang selama ini dibiarkan membusuk, ditumpuk dan dibakar yang kesemuanya berdampak negatif terhadap lingkungan sehingga penanggulangannya perlu dipikirkan kembali. Salah satu memanfaatkannya yaitu di buat sebuah produk yang bernilai tambah dengan teknologi terapan dan kerakyatan sehingga hasilnya mudah di sosialisasikan kepada masyarakat. Hasil evaluasi menunjukkan beberapa hal berpeluang positif sebagai contoh teknologi terapan yang bermaksud dapat di terapkan secara memuaskan dalam mengkonversi limbah industri penghasil kayu menjadi meja, kursi, lampu, arang serbuk, bariket arang, arang aktif, arang kompos.

Keberhasilan pemanfaatan limbah kayu dapat memberi manfaat bagi seluruh masyarakat dari segi kebutuhan dan industri kayu dapat mengurangi ketergantungan terhadap bahan kayu konvensional, sehingga mengurangi penebangan dan kerusakan hutan dan mengoptimalkan pemakaian kayu serta menghemat pengeluaran dan meningkatkan kesuburan bagi tanah.

2.1.1 Hutan Produksi

Hutan Produksi merupakan kawasan hutan yang dimanfaatkan untuk memproduksi hasil hutan, yang bisa dieksploitasi hasil hutannya dengan cara tebang pilih maupun tebang habis. Hutan Produksi biasanya berupa Kawasan hutan yang memiliki kelerengan landau atau tidak curam, tanah yang rendah erosi juga memiliki curah hujan yang sangat rendah. Kawasan hutan yang memiliki fungsi untuk memenuhi kepentingan produksi hasil dari hutan dengan tujuan untuk mendapatkan manfaat dari ekonomi yan besar. Biasanya hutan produksi di manfaatkan untuk pembuatan *furniture* atau bahan bangunan, dengan begitu sisa atau limbah dari hasil hutan produksi sangat beragam.



Gambar 2.1 Hutan Produksi
(Sumber: Betahita.id, 2020)

2.1.2 Jenis-jenis Kayu

Mengingat pentingnya fungsi kayu dalam sebuah bangunan, khususnya untuk pembuatan *furniture*. Beberapa jenis kayu yang memiliki kualitas terbaik yang dapat dijadikan bahan mebel atau *furniture* yaitu :

a) Kayu jati

Kayu jati bisa di sebut salah satu jenis kayu premium,kayu jati butuh waktu puluhan tahun untuk bisa digunakan sebahai bahan mebel atau *furniture*, faktor inilah yang menjadi kayu jati lebih mahal.



Gambar 2.2
Kayu Jati
(Sumber: binus.ac.id, 2020)

b) Kayu Mahogani

Mahogani adalah salah satu bahan baku utama dalam pembuatan mebel Jepara selain kayu jati. Jika kayu jati lebih di idolakan di pasar lokal, maka kayu mahogani ini lebih di idolakan di luar negeri, khususnya negara eropa. Jadi banyak pengrajin mebel Jepara yang menggunakan kayu mahoni ini. Khususnya untuk produk ekspor



Gambar 2.3
Kayu Mahogani
(Sumber: binus.ac.id, 2020)

c) Kayu Trembesi

Kayu ini bisa digunakan sebagai peneduh jalan. Mampu hidup di alam yang minim air atau panas. Memiliki pertumbuhan yang relatif lebih cepat di banding pohon lainnya, maka dari itu seringkali di jumpai kayu ini besar-besar tidak seperti kayu jati. Biasanya digunakan untuk produk *furniture* yang konstruksinya mendukung untuk kekuatan produk itu sendiri.



Gambar 2.4
Kayu Trembesi
(Sumber: binus.ac.id, 2020)

d) Kayu Jati Belanda

Sebenarnya ini adalah kayu pinus, harga kayu ini relatif lebih murah dibandingkan dengan kayu jati asli. Serat yang dimiliki kayu pinus juga bagus sekali terlihat dan menonjol jelas.



Gambar 2.5
Kayu Jati Belanda
(Sumber: binus.ac.id, 2020)

e) Kayu Sungkai

Kayu sungkai seringkali juga digunakan sebagai bahan *furniture*, biasanya kayu ini digunakan sebagai bahan dasar bangunan seperti jendela, pintu, hingga konstruk rangka atap.



Gambar 2.6
Kayu Sungkai
(Sumber: binus.ac.id, 2020)

f) Kayu Mindi

Kayu ini juga sebagai alternatif sebagai bahan baku pembuatan produk mebel Jepara. Kayu ini memiliki karakter yang cukup keras, namun tidak sekuat kayu jati ataupun mahoni.



Gambar 2.7
Kayu Mindi
(Sumber: binus.ac.id, 2020)

2.2 Limbah Kayu

Berdasarkan Undang-Undang Pokok Lingkungan Hidup (UUPLH) RI No.23 Tahun 1997,yang dimaksud dengan limbah adalah sisa satu usaha atau

kegiatan. Sementara pengertian limbah kayu adalah kayu sisa potongan dalam berbagai bentuk dan ukuran yang terpaksa harus dikorbankan dalam proses produksinya karena tidak dapat menghasilkan produk (*output*) yang bernilai tinggi dari segi ekonomi dengan tingkat teknologi pengolahan tertentu yang di gunakan (DEPTAN,1970). Sunarso Dan simarmasa (1980) dalam Iriawan (1993) menjelaskan limbah kayu adalah sisa-sisa kayu yang tidak terpakai dan tidak bernilai dari segi ekonomi lagi dalam proses tertentu . pada waktu tertentu dan tempat tertentu yang mungkin masih bisa dimanfaatkan pada proses dan waktu yang berbeda.

Kayu adalah material yang terdiri dari sel-sel,struktur yang terdiri dari sel tersebut memberikan kayu banyak sifat-sifat dan masing- masing ciri yang beragam dan unik. Kepadatan adalah perbandingan antara massa atau berat benda terhadap volumenya. Kayu salah satu hasil Bhutan yang memiliki nilai ekonomi yang tinggi, penyebab terbentuknya kayu adalah akibat akumulasi selulosa dan lignin pada dinding sel di berbagai jaringan sel batang. Penggunaan kayu untuk suatu tujuan harus memperhatikan sifat-sifat kayu agar pemilihan kayu dapat sesuai dengan kebutuhan. Salah satu industri pengolahan kayu adalah industri pengrajin kayu, penggergajian adalah satu unit pengolahan kayu yang menggunakan bahan baku gergaji mesin sebagai penggerak serta dilengkapi dengan alat mesin pembantu lainnya. Limbah buangan hasil dari proses pembentukan kayu atau produksi biasanya menghasilkan limbah di setiap harinya khususnya limbah kayu. Produksi total kayu gergajian Indonesia mencapai 2,6 juta / tahun (*Forestry Statistic of Indonesia 1997/1998*).

Adanya limbah yang di maksud menimbulkan masalah penanganannya yang selama ini dibiarkan membusuk, ditumpuk dan dibakar yang kesemuanya berdampak negatif terhadap lingkungan sehingga penanggulangannya perlu dipikirkan kembali. Salah satu memanfaatkannya yaitu dibuat sebuah produk yang bernilai tambah dengan teknologi terapan dan kerakyatan sehingga hasilnya mudah di sosialisasikan kepada masyarakat. Hasil evaluasi menunjukkan beberapa hal berpeluang positif sebagai contoh teknologi terapan yang bermaksud dapat di terapkan secara memuaskan dalam mengkonversi limbah industri penghasil kayu menjadi meja, kursi, lampu, arang serbuk, bariket arang, arang aktif, arang kompos.

Keberhasilan pemanfaatan limbah kayu dapat memberi manfaat bagi seluruh masyarakat dari segi kebutuhan dan industri kayu dapat mengurangi ketergantungan terhadap bahan kayu konvensional, sehingga mengurangi penebangan dan kerusakan hutan dan mengoptimalkan pemakaian kayu serta menghemat pengeluaran dan meningkatkan kesuburan bagi tanah.

2.2.1 Jenis-jenis Limbah Kayu

Berdasarkan asalnya limbah kayu dapat digolongkan sebagai berikut:

- a) Limbah kayu yang berasal dari daerah pembukaan lahan untuk pertanian dan perkebunan antara lain kayu yang tidak terbakar, akar, tunggak dahan dan ranting.
- b) Limbah kayu yang berasal dari daerah penebangan pada area HPH dan IPK antara lain potongan kayu dengan berbagai bentuk dan ukuran, tunggak, kulit kayu, ranting pohon, yang berdiameter kecil dan tajuk dari pohon yang sudah ditebang.
- c) Limbah hasil proses industri kayu lapis dan pengrajin berupa serbuk limbah kayu, potongan pinggir, serbuk pengamplasan, lembaran triplek dan hati kayu.

2.2.2 Pemanfaatan Limbah Kayu

Limbah kayu adalah sisa-sisa kayu atau bagian kayu yang tidak terpakai lagi dalam proses tertentu, pada waktu dan tempat tertentu mungkin masih bisa dimanfaatkan kembali pada proses dan waktu yang berbeda. Umumnya terdiri atas sisa gergajian, sisa potongan panjang dan pendek dan kulit kayu. Limbah yang dihasilkan dari industri kayu dapat mencapai 25% - 30% dari volume kayu glondongan. Kayu-kayu limbah industri yang pengolahannya terdiri dari jenis kayu jati, kamper, dan kayu lokal. Pemanfaatan limbah tidak terlepas dari kebutuhan manusia akan produk desain (Sinulingga, 2008), akibat perkembangan pendidikan dan peningkatan intensitas interaksi sosial/budaya antar individu dan antar kelompok masyarakat menurut adanya perubahan-

perubahan produk baru. Dari berbagai bentuk baru manusia akan merasa terpuaskan akan kebutuhannya. Bentuk dapat dihasilkan dari kreativitas, menurut Mundar (1985). Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data informasi atau unsur-unsur yang ada.

Kreativitas merupakan kualitas dari suatu produk atau respon yang di nilai kreatif oleh pengamat yang ahli, Dedi Supriadi (1994). Definisi ini seringkali digunakan dalam keilmuan dan kesenian baik yang menyangkut produk, orang, proses maupun lingkungan tempat orang-orang kreatif mengembangkan kreatifitasnya. Produk dinilai kreatif apabila produk tersebut bersifat baru, unik, berguna, benar, atau bernilai dilihat dari segi kebutuhan tertentu. Hasil kreatifitas yang menghasilkan desain atau gambar kerja rancangan produk yang akan di rancang, dan rancangan dari segi ukuran kayu. Kemampuan kreatifitas diharapkan mampu untuk membuat kombinasi baru, ketepatan guna, dan mengolaborasikan suatu gagasan, Munandar (1992).

Proses pembuatannya bervariasi sesuai dengan bentuk desain yang akan di buat. Namun secara garis besarnya bahan limbah kayu dibuat dengan ukuran yang sama dan sisi yang lain nya dibiarkan apa adanya. Selanjutnya potongan kayu disusun sesuai desain yang telah di buat, dilanjutkan dengan menempelkan satu demi satu potongan kayu dengan menggunakan lem atau perekat lainnya. Untuk memperkuat kesatuan sambungan kayu dengan menggunakan ragum. Setelah lem kering dan ragum di lepas lanjut perapihan bidang-bidang yang belum cukup rata dengan menggunakan ketam/hamplas dan terakhir adalah tahap *finishing*.

2.3 Pengertian Lampu

Manusia tak bisa lepas dari yang mananya cahaya ,dan teknologi yang canggih saat ini membantu manusia dalam berbagai segi kehidupan. Terutama

teknologi lampu yang sehari-hari membantu sebagai alat penerang, di jaman yang modern ini lampu tidak hanya sebagai penerang saja, tapi menjadi seni dalam dekorasi interior dengan berbagai bentuk yang unik dan menarik. Desain sangat berkaitan dengan yang namanya estetika, cita rasa, serta kreativitas dan sebagainya yang membuat kita menjadi nyaman dan tenang. Desain adalah kegiatan menyusun, menata atau memadukan unsur-unsur seni rupa untuk menghasilkan sesuatu bentuk atau karya yang serasi, seimbang dan harmonis.

Dengan adanya penerangan lampu manusia bisa dapat terus beraktivitas tanpa harus menggunakan sumberdaya alami, yaitu matahari. Lampu ditemukan sekitar 7.000 SM, dan pengguna nya tentu saja para manusia purba yang membuat lampu dari cangkakang atau batu berlubang berisi lumut yang di rendam dari lemak hewani kemudian di bakar dengan api. manusia mulai mencoba bahan-bahan lain untuk membuat lampu/pencahayaan mulai dari menggunakan marmer, logam, dan tembikar. Baru abad ke-18 evolusi lampu muncul di eropa dimulai dengan di temukan nya pembakaran pusat, ini menjadi peningkatan besar dalam desain lampu.

Kemajuan teknologi yang ada hingga sekarang lampu menjadi barang hiasan di bidang interior, dan selain lampu nya saja kini mempunyai kap lampu dimana kap lampu ini menambah nilai estetik ruangan dan menghidupkan suasana. Kap lampu adalah tudung atau penutup lampu yang biasanya digunakan untuk menutup lampu meja dan berbentuk kerucut namun dengan seiringnya waktu kap lampu mampu menghasilkan desain yang beragam,

2.3.1 Jenis-jenis kap lampu

Berikut adalah jenis-jenis desain kap lampu dan penempatannya :

- a) Kap Lampu Tanam

Kap lampu tanam dipasangkan dengan cara di tanam secara permanen pada elmen bangunan di hunian seperti pada dinding, lantai dan plafon.



Gambar 2.8
Kap Lampu Tanam
(Sumber: dekoruma.com, 2019)

b) Kap Lampu Tempel

Kap lampu tempel dipasangkan dengan cara di tempel pada dinding, lemari, meja atau di samping tempat tidur.



Gambar 2.9
Kap Lampu Tempel
(Sumber: dekoruma.com, 2019)

c) Kap Lampu Berdiri

Kap lampu berdiri memiliki fleksibilitas yang cukup tinggi karena bisa di pindahkan kemana saja digunakan posisi berdiri di atas lantai.sebagai sumber penerangan pada ruangan seperti ruang tamu.



Gambar 2.10
Kap Lampu Berdiri
(Sumber: dekoruma.com, 2019)

d) Kap Lampu Pedant

Kap lampu ini diletakan pada posisi digantung dengan ketinggian yang bisa di atur. Berbentuk corong dan fokus pada objek tertentu dan biasa dipasang di atas meja seperti meja makan dll.



Gambar 2.11

Kap Lampu Pedant
(Sumber: dekoruma.com, 2019)

e) Kap Lampu Dekorasi

Lampu dekorasi memiliki karakter khusus yang bisa di *design* dengan sesuka hati, desain kap lampu ini tidak terbatas/bisa digunakan dimana saja.



Gambar 2.12
Kap Lampu Dekorasi
(Sumber: dekoruma.com, 2019)

f) Kap Lampu Meja

Kap lampu meja memiliki dua bagian yaitu penyangga dan kepala. Biasa di simpan diatas meja dan samping sofa untuk penambah pencahayaan ruangan agar lebih hidup dan juga estetika.



Gambar 2.13

Kap Lampu Meja
(Sumber: dekoruma.com, 2019)

g) Kap Lampu Sorot

Kap lampu sorot memiliki fungsi yang membiaskan cahaya secara sempit sehingga fokus pada titik tertentu.



Gambar 2.14
Kap Lampu Sorot
(Sumber: dekoruma.com, 2019)

2.4 Budaya

2.4.1 Pengertian Budaya

Budaya atau kebudayaan berasal dari Bahasa sanskerta yaitu budaya yang merupakan bentuk jamak dari buddhi, yang diartikan dengan budi dan akal manusia. Sedangkan menurut kamus besar (KBBI) budaya memiliki arti “akal budi” secara umum atau garis besar dapat diartikan sebagai suatu cara hidup yang terdapat pada sekelompok manusia yang telah berkembang dan diturunkan kepada generasi ke generasi selanjutnya. Menurut Koentjaraningrat budaya adalah semua system ide, gagasan, ra sa dan tindakan. serta karya yang telah di buat atau di hasilkan oleh manus ia dalam kehidupan bermasyarakat yang nantinya di jadikan klaim manus ia dengan cara belajar menurut (Kluckhohn, 1989).

Ada 7 unsur yang membentuk suatu budaya atau kebudayaan yaitu diantaranya :

- a) **Bahasa**, mencakup Bahasa lisan dan tulisan

- b) **Sistem pengetahuan**, mencakup pengetahuan mengenai berbagai macam hal seperti perilaku social, organ manusia, flora dan fauna, waktu dll.
- c) **Sistem religi**, mencakup aliran kepercayaan yang dianut oleh masyarakat.
- d) **Sistem mata pencaharian**, manusia, yaitu metode masyarakat untuk bertahan hidup.
- e) **Sistem teknologi manusia**, mencakup peralatan produksi, transportasi, distribusi, serta komunikasi dan tempat-tempat untuk menyimpan benda atau manusia.
- f) **Sistem kemasyarakatan**, mencakup keluarga, organisasi, kekerabatan hingga negara.

Kesenian, mencakup berbagai seni seperti tari, music, lukis, sastra arsitektural dll. Dalam dekorasi interior meliputi proses pengecatan dinding hingga penataan dan pemilihan perabotan untuk ruangan tertentu, “*Furniture* adalah sebuah kebutuhan yang pokok dan sangat penting keberadaannya, baik untuk ditempatkan di rumah ataupun tempat kerja seperti kantor. Tidak dipungkiri juga jika kenyamanan suatu ruangan ditentukan dari kualitas dan juga desain *furniture* yang digunakan, karena *furniture* itu sendiri memiliki peran yang penting dalam sebuah hunian.” dekorasi merupakan elemen terpenting dalam desain interior ruangan karena akan memengaruhi pada hasil akhir tampilan ruangan tersebut. Kegiatan mendekorasi, mendesain dan memilih barang ruangan sangat berkaitan sehingga harus membentuk kesatuan, proses dekorasi harus bisa menyesuaikan dengan desain interior ruangan agar hasilnya terlihat lebih halus dan indah.

2.4.2 Profil Kuda Renggong

Salah satu kesenian Kabupaten Sumedang tepatnya di Desa Cikurubuk yang cukup dikenal di nusantara dan menjadi ikon budaya kota ini yaitu kesenian kuda renggong. Asal usul adanya kesenian kuda renggong diawali dengan lahirnya seorang anak laki-laki yang bernama

sipan, asal Desa Cikurubuk Kabupaten Sumedang Kecamatan Buah Dua, Provinsi Jawa Barat. Sipan pun sangat senang memelihara kuda dan senang melihat serta mengamati berbagai gerakan kuda, terlebih gerakan dari kepala sampai kaki kuda.

Dari gerakan dasar itulah ternyata menjadi dasar terciptanya sebuah kesenian kuda renggong atau kuda yang bisa dilatih menari. Awal kesenian kuda renggong hanya di pentaskan di desa-desa saja untuk meramaikan acara syukuran-syukuran, khususnya acara sunatan. Seiring perkembangan zaman, kesenian ini terus berkembang di kota sumedang. Bahkan mampu menjadi agenda tahunan dinas keparwisataan sumedang yang digelar setiap tanggal 29 september. Kuda renggong ini menjadi bagian dari upacara penyambutan tamu kehormatan.



Gambar 2.15
Kuda Renggong
(Sumber: aksarajabar.com, 2020)

2.4.3 Perkembangan Kuda Renggong

Kuda renggong adalah kesenian yang tumbuh dan berkembang dari Kabupaten Sumedang tepatnya di Desa Cikurubuk Kecamatan Buah Dua. Kuda renggong berfungsi untuk sarana ritual, khitanan, gusaran, dan penyambutan tamu, saat ini fungsi tersebut juga berkembang sebagai hiburan dalam konteks pesta khitanan, penyambutan tamu dan festival. Pertunjukan kuda renggong mengandung unsur musik, tari dan kostum. Kajian ini merupakan tentang perubahan masyarakat dan budaya terhadap tradisi kesenian kuda renggong di sumedang utara. Dengan kata lain budaya kesenian ini sangat berpengaruh terhadap perubahan budaya dan masyarakat.

kata renggong merupakan metatesis dari kata ronggeng yang berarti kamonesan cara berjalan kuda yang dilatih menari dan mengikuti irama musik yang didominasi oleh alat musik kendang. Kesenian ini sering di jadikan hiburan arak-arakan anak khitanan atau sunat, menerima tamu kehormatan, perayaan hari besar dan pengisi acara hari dalam helaran atau festival. Dahulu kuda renggong pertama kali muncul di Kecamatan Buah Dua Kota Sumedang dan di kenal dengan sebutan kuda igel atau kuda menari. Kuda renggong mengalami perkembangan yang cukup pesat dan tersebar ke beberapa daerah dan sudah di kenal oleh nasional hingga internasional. Makna dari kuda renggong sendiri yaitu makna spiritual semangat dalam melaksanakan rangkaian upacara inisias (pendewasaan) untuk seorang pengantin laki-laki yang disunat akan terus di kenang. Makna interaksi, antara mahluk tuhan, kesediaan dan kesediaan para pelatih atau pemilik kuda renggong dalam memperlakukan kudanya, tidak hanya seperti binatang peliharaan saja tetapi cenderung lebih memanjakan kudanya baik itu dari segi pilihan pakan dan juga asupan vitamin bagi kudanya.

Makna universal, memiliki makna kepahlawanan, kewibawaan, kekuatan dan kejantanan. Sumedang dikenal sebagai daerah yang kaya akan sejarah dan budaya sunda yang lahir dan berkembang di sana, yang kini masih melekat, dengan masyarakat. Oleh karena itu sumedang telah lama memproklamkan diri sebagai "Puseur Budaya Sunda". karakter inilah yang membuat membangun identitas sebuah daerah yang membedakan satu dengan daerah lainnya. Kesenian daerah tidak dapat di pisahkan dari sejarah dan budaya yang berkembang di daerah asalnya, kesenian ini mencerminkan keharmonisan manusia pada alam dan sesama makhluk tuhan. Salah satu kesenian budaya yang lahir dan berkembang di Kota Sumedang yaitu salah satunya kuda renggong, yaitu kesenian menggunakan hewan kuda yang sebenarnya sebagai media untuk mengekspresikannya.

Hiburan ini berbentuk helaran keliling kampung dengan hewan kuda sebagai tokohnya. Keunikan kesenian ini adalah kuda yang

mampu menari mengikuti irama musik yang digiringkan. Pada dasarnya kuda renggong digunakan untuk inisiasi anak yang akan khitan, dengan tujuan untuk bersyukur dan memanjatkan doa kepada Tuhan Yang Maha Esa agar anak tersebut dapat sukses di masa dewasanya.

Masyarakat setempat percaya juga bahwa kuda renggong merupakan medium antara dunia atas dan dunia bawah, oleh karena itu meski dibentuk dengan kesenian helaran masyarakat juga harus mengerti prosesi-prosesi apa saja yang dilakukan di baliknya. Mapang karuhun adalah salah satu prosesi sacral yang berada pada tahapan pertunjukan kuda renggong, dimana juru mamaos dapat menghadirkan roh leluhur yang sudah meninggal untuk menyatu dengan atmosfer pertunjukan kuda renggong. Hal ini bertujuan untuk meminta izin agar dilancarkan dan terhindar dari hal-hal buruk saat acara kuda renggong berlangsung. Dan menghormati leluhur yang sudah meninggal dan persembahkan dari anak cucu yang masih hidup. Meski kini kuda renggong masih mendapat peran dan diminati oleh masyarakat khususnya setempat, kesenian kuda renggong ini harus tetap dilestarikan. Berikut adalah alat musik yang dipakai untuk acara kuda renggong :

- a) **Alat musik** yang digunakan saat acara berlangsung dari waktu ke waktu sehingga memunculkan kreasi alat musik yang berbeda-beda. Musik pengiring kuda renggong biasanya alat musik yang sederhana, alat musik yang dipakai terdiri dari goong, terompet, genjring kemprang, kendang, bedug, ketuk dan kecrek. ditambahkan alat-alat penguat suara seperti *speaker* toa, *mic* sederhana dan ampli sederhana. Namun alat musik pengiring kuda renggong saat ada festival biasanya lebih canggih dengan penambahan bass, gitar elektrik, terompet, simbal, drum, tamtam, keyboard organ, trobon dan priston.



Gambar 2.16 Alat Musik

(Sumber: Felib.unikom.ac.id, 2020)

- b) **Kostum** yang di pakai adalah kostum kuda utama dan kostum kuda pendamping, kostum gatot kaca yang di pakai pengantin sunat (jika acara khitanan), dan kostum untuk pengiring musik dalam helaran kuda renggong. Jika pertunjukan khitanan kostum kuda harus seirama dengan kostum yang khitanan/pengantin sunat, kuda utama yang di tunggangi pengantin sunat menggunakan mahkota dan umbul-umbul dengan warna mencolok dalam rangka membedakan kuda yang menjadi pendamping pada saat arak-arakan kuda renggong. Kostum pendamping dibedakan dengan kostum kuda utama hanya saja warna pada kostum kuda sesuai atauseirama. Warna yang digunakan untuk kostum kuda renggong adalah warna yang telah di sepakati oleh keluarga yang melaksanakan hajatan, dan disediakan sendiri oleh kelompok pengirim musik.



Gambar 2.17 Kostum Kuda Renggong

(Sumber: wordpress.co.id)

- c) **Pertunjukan festival**, pertunjukan kuda renggong pada saat festival akan berbeda dengan penampilan seperti khitanan, festival kuda renggong setiap tahunnya mengalami peningkatan yang signifikan peningkatan itu kita bisa melihatnya dari yang menghadiri acara festival kuda renggong tersebut. Acara festival kuda renggong biasanya sangat lengkap dengan rombongan yang datang untuk mewakili desa atau kecamatan Se-Kabupaten Sumedang dengan titik kumpul di jalan raya depan kantor Bupati Sumedang, Endang Caturwati (2008) Dalam setiap pertunjukan selalu ditonjolkan upaya kreasi dari berbagai kelompok rombongan, contohnya penambahan jumlah kuda renggong rata-rata dua bahkan sampai empat kuda. Pakaian pengantin tidak lagi tokoh wayang, namun berpakaian layaknya anak putri yang berpakaian putri Cinderella dalam kisah dongeng barat dan begitupun pria menggunakan kostum layaknya pangeran.



Gambar 2.18 Festival Kuda Renggong

(Sumber: jeryanuar.ac.id)

Makna, simbolis dalam pertunjukan kuda renggong diantara lain :

- **Makna spiritual**, upacara inisiasi (pendewasaan) bagi anak yang di sunat dan kekuatan kuda renggong akan selalu di ingat dalam sanubarinya, *figure* pahlawan gatot kaca diharapkan menjadi karakter yang mengakar di hatinya.
- **Makna interaksi**, antara mahluk dan tuhan. kesediaan dan kesedihan bagi para pelatih kuda renggong, tidak hanya binatang

peliharaan saja tetapi cenderung memanjakan si kuda baik dalam segi pakan dan perawatannya.

- **Makna teatrikal**, seringkali kuda renggong beratraksi berdiri lalu di bawah nya ada juru latih yang bermain silat, tampak sangat teatrikal karena posisi kuda yang berdiri tampak lebih berwibawa. atraksi adalah sajian langka karena tidak semua kuda renggong bisa atraksi seperti itu.
- **Makna universal**, kuda telah menjadi bagian dari hidup manusia di berbagai penjuru dunia, bahkan kuda menjadi simbol-simbol kepahlawanan, kekuatan, kewibawaan, kejantanan dan lain-lain.

Tabel 2.1 Kuda Renggong

(Sumber: Penulis)

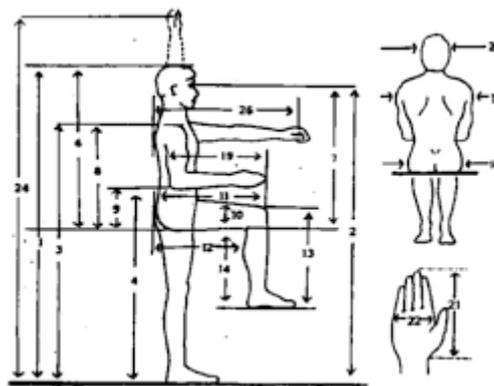
No.	Gambar	Keterangan
1.		Mahkota (Siger) diletakan pada kepala kuda, umumnya terdiri dari dua jenis, yakni: Gelungan yang bentuk nya menyerupai mahkota Wayang Wong atau Golek, dan mahkota Omypk atau Sobrah yang menyerupai mahkkota penari topeng.
2.		Tudung beheung (Penutup Leher) diletakan pada bagian leher di bagian atas, biasanya di bagian kanan dan kiri leher di tulis dengan mana kuda tersebut, atau bisa nama si pemilik kuda.
3.		Umbul-umbul berupa gulungan wol yang berbentuk bola seperti gantungan yang umumnya memiliki dua buah, ditempel

		<p>pada ujung stik fleksibel (kawat 0,5mm) dengan ukuran Panjang nya 50cm. dan memberinya loncek kecil guna untuk menambah suara disaat alunan kaki kuda bergerak.</p>
4.		<p>Kacih dada (oto) potongan acuk yang di letakan pada dada kuda dengan pola desain membentuk setengah lingkaran sehingga berbentuk huruf U.</p>
5.		<p>Ebeg atau pelana di letakan di bagian punggung kuda dan dimodifikasi agar tampil lebih menarik juga nyaman dan diberi pegangan untuk si penunggang kuda.</p>
6.		<p>Deket adalah pembungkus kaki yang ditempel pada bagian lutut kuda bagian depan dan belakang dengan desain membentuk tabung melingkari kaki.</p>

7.		Tutup rasa pakaian kostum yang di letakan pada bagian pinggul kanan melintang sampai ke paha kiri.
----	---	--

2.5 Ergonomi Antropometri

Antropometri memiliki dua kata dasar yaitu “anthro” yang memiliki arti manusia dan “metri” yang memiliki arti ukuran. Antropometri memiliki pengertian studi yang berkaitan dengan pengukuran dimensi tubuh manusia (Wignjosoebroto, 2008). Mengetahui ukuran tubuh manusia berpengaruh pada ukuran produk perancangan, agar produk nantinya nyaman saat digunakan dan tidak menimbulkan cedera bagi pengguna.

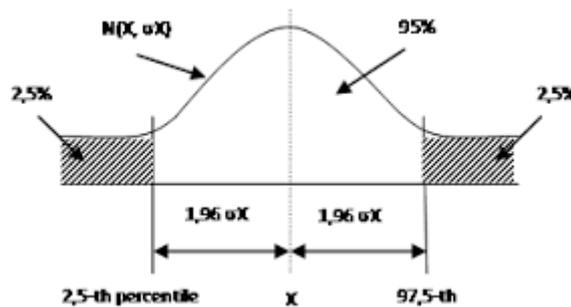


Gambar 2.19
Antropometri Untuk Perancangan Produk
(sumber: Nurmianto, 2008)

2.5.1 Persentil

Untuk memudahkan dan mengetahui rata-rata ukuran tubuh manusia, data antropometri umumnya disajikan dalam bentuk persentil. Persentil menunjukkan suatu nilai persentase tertentu dari orang yang memiliki ukuran di bawah nilai tersebut (Wignjosoebroto, 2008). Persentil menunjukkan per status orang dari suatu populasi yang memiliki ukuran

tubuh tertentu, atau lebih kecil di bawah nilai tersebut. Contohnya bila diketahui persentil ke-95 (95th) dari suatu pengukuran data tinggi badan berarti hanya 5% merupakan data tinggi badan yang bernilai lebih besar dari suatu populasi, 95% populasi merupakan data tinggi badan yang bernilai sama atau lebih rendah pada populasi tersebut. Sedangkan persentil ke-50 (50th) merupakan nilai dari suatu rata-rata, merupakan nilai yang membagi dua data, yaitu yang berisi data bernilai terkecil dan terbesar masing-masing sebesar 50%. Dengan kata lain antropometri, angka 95th akan menggambarkan ukuran manusia yang “terbesar” dan 5th persentil menunjukkan ukuran “terkecil”. (Sritomo Wignjosoebroto, 2000)



Gambar 2.20

Distribusi Normal Dengan Data Antropometri

(sumber: Nurmianto, 2008)

2.5.2 Data Antropometri Untuk Perancangan

Data antropometri yang didapat selanjutnya menjadi acuan untuk menentukan ukuran produk, terdapat beberapa pertimbangan dari prinsip-prinsip di bawah ini agar produk yang dirancang sesuai dengan ukurannya (Wignjosoebroto, 1995). Diantaranya :

1. Design for extreme individuals

Prinsip perancangan produk bagi individu dengan ukuran ekstrim rancangan produk dibuat agar bisa memnuhi dua sasaran produk yaitu :

- a. Sesuai dengan ukuran tubuh manusia yang mengikut uti klasifikasi ekstrim.

- b. Tetap bisa digunakan untuk memenuhi ukuran tubuh yang lain (mayoritas dari populasi yang ada)

Agar dapat memenuhi sasaran pokok tersebut maka ukuran diaplikasikan yaitu.

- Dimensi minimum yang harus di tetapkan dalam suatu perancangan produk umumnya di dasarkan pada nilai persentil terbesar misalnya 90th, 95th, atau 99th persentil.
- Dimensi maksimum yang harus di tetapkan diambil berdasarkan persentil terkecil misalnya 1th, 5th, atau 10th persentil.

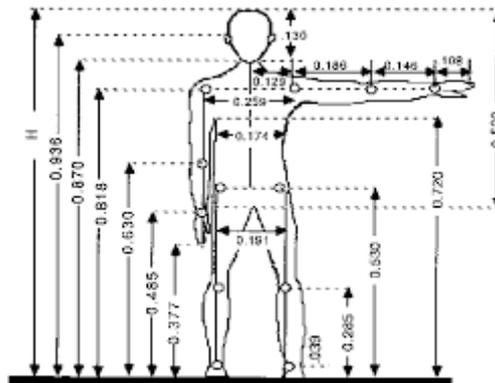
2. Design for adjustable range

Prinsip perancangan produk yang bisa dioprasikan diantara rentang ukuran tertentu (adjustable).

- a. Produk di rancangan dengan ukuran yang tetap maka data antropometri yang umum diaplikasikan adalah dalam rentang nilai 10th sampai dengan 90th.

3. Design for average

Prinsip perancangan didasarkan atas rata-rata ukuran manusia. Prinsip ini dipakai jika peralatan yang di desain harus dapat dipakai atau digunakan berbagai ukuran tubuh manusia. Desain dengan pinsip ini dapat dikatakan perancangan dengan persentil 50th.



Gambar 2.21
Distribusi Normal Dengan Data Antropometri
(Sumber: Panerp dan Zelnik, 2003)

2.6 Aspek Teori

Aspek teori mencakup untuk menjelaskan seperangkat atau konsep pada perancangan desain ini yang nantinya akan di gunakan sebagai data dan menjelaskan setiap point yang dijadikan untuk perancangan produk ini.

2.6.1 Aspek Bentuk

Pengembangan sumber ide menurut Dharsono Sony Kartika (2004 : 42) “perubahan wujud dibedakan menjadi empat yaitu stilasi, distorsi, transformasi dan deformasi”.

a) Stilasi

Menurut Dharsono Sony Kartika, (2004 : 42) stilasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek atau benda yang di gambar, yaitu dengan cara menggayakan kontur objek benda tersebut.

b) Distorsi

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004 : 42) distorsi adalah untuk penggambaran pada bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud tertentu untuk benda atau objek yang di gambar.

c) Transformasi

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004 : 42) adalah penggambaran bentuk yang menekan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud atau figure dari objek lain ke objek yang di gambar.

d) Deformasi

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004 : 42) adalah penggambaran bentuk yang menekan pada interpretasi

karakter dengan cara mengubah bentuk pada objek dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau juga bisa disebut hanya mengambil unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya itu sangat hakiki.

Berdasarkan uraian mengenai elmen-elmen pembentukan di atas dapat dinyatakan bahwa dalam konsep bentuk penciptaan deformasi bentuk binatang dalam perancangan standing lamp menghadirkan binatang yang terdeformasi dan objek pendukung lain nya.

2.6.2 Aspek Visual

Karena pada dasarnya dalam perancangan selalu berkaitan dengan aspek pembentukan rupa pada produk sehingga dapat mempengaruhi ketertarikan hubungan lingkungan sekitar dan manusia sebagai pengguna. Rupa memiliki beberapa unsur yang bisa memengaruhi rupa itu sendiri, diantaranya :

a) Bentuk

Pada analisis bentuk dipakai guna dapat menghasilkan bentuk sesuai dengan konsep yang diambil. Dengan ada beberapa jenis bentuk yang digunakan seperti yang di jelaskan oleh (Bram Palgunandi, 2009) menjelaskan bahwa bahasa bentuk desain terdiri dari 3 yaitu :

- Bentuk geometri yang didasari bentuk pada umumnya mempunyai bentuk dasar dengan sifat cenderung teratur, tidak acak, terukur, dan statis.
- *Bio design* memiliki bentuk yang berasal dari alam umum nya mempunyai bentuk dasar yang sifatnya cenderung tidak terlalu acak, luwes, dan dinamis.
- *Fraktal design* merupakan bentuk geometri namun dalam skala yang sangat kecil dan diulang-ulang dengan jumlah yang sangat besar.

Pada aspek bentuk ini perancangan pada *standing lamp* memiliki bentuk yang hampir sama seperti gambaran diatas, hal ini dikarenakan *standing lamp* memiliki bentuk dan ukuran yang hampir sama yang disebabkan memiliki fungsi yang tidak berbeda jauh.



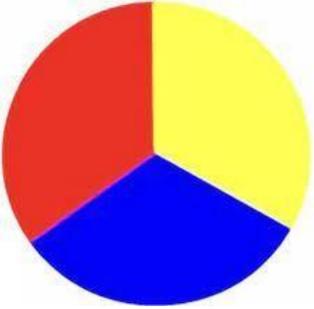
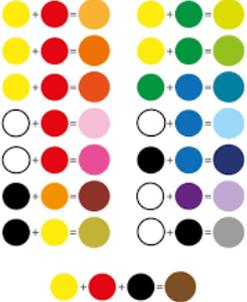
Gambar 2.22
Standing Lamp
(Sumber: dekoruma.com, 2019)

b) Warna

Dengan keterkaitan aspek visual, maka warna yang akan di terapkan padaproduk *standing lamp* yang digunakan oleh pengguna. Menurut (Ali Nugraha, 2008:34) bahwa warna merupakan kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda yang mengenai cahaya tersebut. Terdapat 3 unsur penting dari pengertian warna, yaitu benda, mata dan unsur cahaya yang dipantulkan oleh sebuah benda dan selanjutnya diserap oleh mata dengan cahaya yang mengenai i benda tersebut. Bahkan (Ali Nugraha, 2008:35) mengemukakan n teori tentang pengelompokan warna melalui teori Brewster dengan membagi warna yang ada di alam menjadi empat kelompok yaitu warna primer, skunder, tersier, dan netral.

Berikut berupa penjelasan warna adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1 Aspek Visual
(sumber: Penulis, 2023)

No.	Warna	Keterangan
1.	 <p style="text-align: center;">Primer</p>	<p>Merupakan warna dasar yang tidak berasal dari campuran warna lain nya. Dan warna primer memiliki tiga warna yang masih di pakai sampai saat ini, yaitu merah, biru, dan kuning.</p>
2.	 <p style="text-align: center;">Sekunder</p>	<p>Merupakan hasil campuran dari dua warna primer dengan perbandingan 1:1 pada teori Blon (Sulasi Darma Prawira, 1989:18) memberikan fakta bahwa campuran warna primer dapat menghasilkan warna skunder. Misalnya, warna hijau adalah campuran warna biru dan kuning, dan ungu adalah campuran dari warna merah dan biru.</p>
3.	 <p style="text-align: center;">Tersier</p>	<p>Campuran warna primer dengan skunder. Contoh, warna jingga kekuningan campuran warna primer kuning dan warna skunder jingga.</p>

4.	 <p data-bbox="635 584 715 618">Netral</p>	<p data-bbox="946 232 1353 376">Hasil campuran ketiga warna dasar dengan perbandingan 1:1:1</p>
----	---	---

Warna yang akan digunakan pada perancangan *standing lamp* ini adalah warna coklat sesuai dengan bahan dasar limbah kayu.



Gambar 2.23
Diagram Warna

(Sumber: gudangarsitek.blogspot.com, 2019)

2.6.3 Aspek Material

Pada pemilihan material yang akan digunakan untuk produk yang akan mendukung aspek ini, bahkan menurut (Inna dan Ellen, 2010:57) berpendapat bahwa “Cara material diproses mempengaruhi sifat perilaku struktural nya serta penampilan dan teksturnya”. Pada material yang merupakan elemen penting sebagai bahan penyusun produk bertahan lama. Pada perancangan fasilitas yang ditempatkan *indoor* diperlukan beberapa karakteristik material yang sesuai dengan penempatan

produk. Hal ini dikarenakan kebutuhan perancangan *standing lamp* menyesuaikan dengan kebutuhan pada *standing lamp*.

Maka berikut penjelasan material yang akan digunakan pada perancangan ini yaitu :

Tabel 2.2 Aspek Material

(Sumber: Penulis, 2023)

No.	Material	Keterangan
1.	 <p data-bbox="600 1070 823 1104">Kayu jati belanda</p>	<p data-bbox="1018 667 1362 1579">Sebutan jati belanda hanya istilah saja, sebenarnya kayu ini adalah kayu pinus. Harganya relatif lebih murah dibandingkan dengan kayu jati asli. Serat yang dimiliki kayu pinus juga bagus sekali terlihat menonjol jelas sangat indah untuk dijadikan produk mebel. Untuk ketahanan kayu ini cenderung lebih awet karena minyak alami yang tidak disukai oleh hama.</p>

<p>2.</p>	 <p>Kain sutra</p>	<p>Kehalusan permukaan kain sutra yang mampu memantulkan cahaya akan menciptakan kesan yang lebih mewah juga elegan. Selain itu sifat kain sutra yang dingin akan mengurangi efek panas dari lampu sehingga ruangan terasa hangat dan nyaman.</p>
<p>3.</p>	 <p>Kawat</p>	<p>Kawat yang digunakan untuk tulang dari kap lampu dengan ukuran kawat 2-3 mili.</p>
<p>4.</p>		<p>Kabel yang berukuran kecil untuk disambung dari lampu ke steker aliran listrik dari stopkontak ke lampu.</p>

5.		<p>Steker untuk mencolokkan dari <i>standing lamp</i> ke stopkontak listrik.</p>
----	---	--

2.6.4 SCAMPER

Dalam tahap perancangan produk peneliti menggunakan metode *SCAMPER*, metode ini ideal karena dapat mengembangkan kreativitas desainer/perancang yang terus di tantang untuk pembuatan produk yang memiliki inovasi baru. Secara garis besar metode *SCAMPER* adalah membuat teknik daftar tujuan umum dengan cara memacu pertanyaan. *SCAMPER* (*Subtitute, Combine, Adapt, Modify, Put to other uses, Eliminate, Rearrange*) dikembangkan oleh Bob Eberle untuk menganalisis berbagai kemungkinan dan sudut pandang dalam menyelesaikan suatu masalah (Nugroho, 2018). Metode *SCAMPER* akan membantu menemukan ide-ide yang baru dengan cara sederhana, ide itu berguna untuk menghasilkan inovasi produk baru dan menerapkannya.



Gambar 2.22
 Ilustrasi *SCAMPER*
 (Sumber: sokrates.id)

2.7 Kajian Lapangan

2.7.1 Profil Kuda Renggong

Salah satu kesenian Kabupaten Sumedang tepatnya di Desa Cikurubuk yang cukup dikenal di nusantara dan menjadi ikon budaya kota ini yaitu kesenian kuda renggong. Asal usul adanya kesenian kuda renggong diawali dengan lahir nya seorang anak laki-laki yang bernama sipan, asal Desa Cikurubuk Kabupaten Sumedang Kecamatan Buah Dua, Provinsi Jawa Barat. Sipan pun sangat senang memelihara kuda dan senang melihat serta mengamati berbagai gerakan kuda, terlebih gerakan dari kepala sampai kaki kuda.

Dari gerakan dasar itulah ternyata menjadi dasar terciptanya sebuah kesenian kuda renggong atau kuda yang bisa dilatih menari. Awal kesenian kuda renggong hanya di pentaskan di desa-desa saja untuk meramaikan acara syukuran-syukuran, khususnya acara sunatan. Seiring perkembangan zaman, kesenian ini terus berkembang di kota sumedang. Bahkan mampu menjadi agenda tahunan dinas keparwisataan sumedang yang digelar setiap tanggal 29 september. Kuda renggong ini menjadi bagian dari upacara penyambutan tamu kehormatan.



Gambar 2.25
Kuda Renggong
(Sumber: aksarajabar.com, 2020)

2.7.2 Landasan Empirik

Pada landasan empirik ini di definisikan dengan berdasarkan pengalaman, adalah ilmu pengetahuan yang diperoleh satu penemuan, percobaan, serta pengalaman yang telah dilakukan.

2.7.3 Observasi

Arti dari observasi adalah menguasai dengan teliti atau di sebut juga dengan mengamati. Maka berdasarkan pengetahuan atau gagasan yang telah diketahui sebelumnya dan untuk mendapatkan informasi- informasi yang dibutuhkan guna unruk melengkapi suatu penelitian atau perancangan. Proses dalam mencari dan mendapatkan informasi- informasi tersebut harus secara objektif, nyata dan dapat di pertanggung jawabkan.

2.7.4 Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan tanya jawab yang terjadi secara langsung antara dua orang atau lebih. Wawancara bisa disebut dengan *interview* sementara orang yang akan di wawancarai dinamaka n *interviewer*. Selain itu ada juga yang mendefinisikan wawancara ialah bentuk komunikasi secara langsung maupun secara tidak langsung (jarak jauh). Selain itu juga terdapat wawancara melalui kuesioner dengan pengisian 80 orang lebih.

2.7.5 Wawancara Narasumber

Berikut merupakan wawancara pertanyaan yang diberikan kepada narasumber ketika melakukan sebuah wawancara, sehingga penulis bisa mengetahui kebutuhan dan kendala saat proses pembelajaran, diantara lain :

- a) Biodata (nama, umur, status, keberadaan di Desa Cikurubuk mengenai kuda renggong).
- b) Sejarah tentang kuda renggong dari awal hingga sekarang?
- c) Apa ciri khas dari kuda renggong?
- d) Apakah ada corak / pakaian kuda khusus untuk di setiap acara?
- e) Bagaimana perkembangan kuda renggong di jaman yang sekarang?

2.7.6 Hasil Wawancara

- **Budaya Kuda Renggong**

Biodata

Nama : Pak Danil

Umur : 28

Status : Warga Sumedang

Awal mula pada tahun 1901 oleh pak Sipan, ditemukannya kesenian atau yg telah menjadi budaya kuda renggong di Desa Cikurubuk Kec. Buah Dua Kab.sumedang, awal mula ia memiliki kuda yang suka di mandikan pada hari jumat dengan secara rutin. Dan tidak sengaja saat ia memandikan menarik tali pengikat kuda seketika kuda seperi menari dengan ketukan kaki yang berirama. "Ternyata kuda pun bisa menari dengan ketukan kaki" jawab pak sipan, dengan seiringnya waktu pak sipan terus melatih kuda tersebut. Hingga kuda tersebut bisa manati dengan alunan kaki yang berirama juga kepala kuda yang naik turun seperti renggong/ngabing, dengan begitu semua orang setempat suka pada kuda milik pak sipan. Dan setiap kuda jalan bersama, kuda milik pak sipan selalu paling depan. Dengan seiringnya waktu berjalan di cobalah dengan alunan musik tradisional menggunakan dogdog, reog, juga jidur. Pak sipan mencoba untuk lebih mengembangkan hingga sampai sekarang menjadi budaya di daerah tersebut dan setiap ada acara khitanan juga acara pernikahan.

- **Limbah Kayu**

Biodata

Nama: Arif

Umur: 43

Status: Pengrajin Kayu

Dari hasil wawancara bahwa limbah kayu khususnya di tempat mereka memproduksi sebanyak kurang lebih 30 kilo per bulannya, dan biasanya mereka gunakan untuk membuat pembakaran juga dimanfaatkan untuk penambahan bahan kerajinan yang kurang.

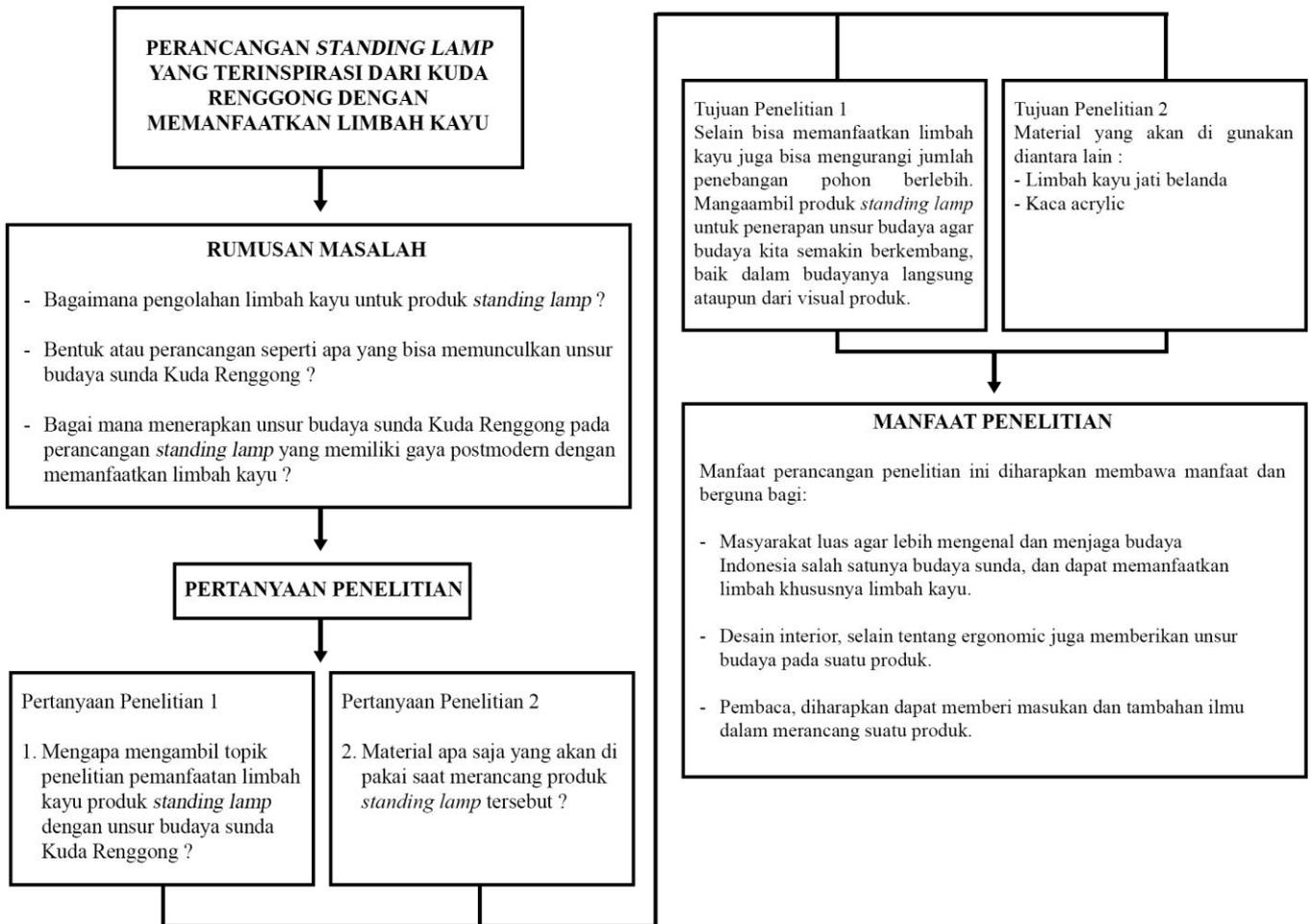
Dengan begitu limbah kayu ini masih belum di manfaatkan secara maksimal untuk digunakan atau dibuat produk dari limbah kayu tersebut.

2.8 Summary

Bukti dari hasil penelitian atau penjabaran diatas penulis mendapatkan sebuah ide yang dimana perancangan sebuah *standing lamp* dengan unsur kuda renggong. Selain itu penulis dalam perancangan ini diharuska untuk mendesain *standing lamp* yang dimana dapat diterima oleh masyarakat atau konsumen, dan bisa mengembangkan atau memperkuat budaya pada *furniture standing lamp*.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Research Design



Gambar 3.26
Flow Chart Research Design
(Sumber: Penulis, 2023)

3.2 Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah proses eksplorasi yang menghasilkan data deskriptif berupa tulisan, lisan, atau perilaku yang diamati dari orang-orang (Dr. Ajat Rukajat, 2018) Metode penelitian

kualitatif adalah metode mempelajari keadaan subjek alami (sebagai lawan dari eksperimen), di mana peneliti adalah alat utama dan metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan triangulasi (asosiasi), induksi dan analisis kualitatif data. Studi ini berfokus pada signifikansi daripada generalisasi. (Luthfiyah, 2017).

Pendekatan kualitatif adalah penelitian yang didasarkan pada metode dan proses penelitian untuk mempelajari fenomena sosial dan masalah manusia. Dalam pendekatan ini, peneliti menciptakan gambar yang kompleks, mencari kata-kata, melaporkan pandangan rinci responden, dan melakukan survei secara spontan.. (Creswell, 1998:15). Bogdan dan Taylor (Moleong, 2007: 3) berpendapat bahwa Metodologi kualitatif mengklaim sebagai proses eksplorasi yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk ucapan dan teks dari orang-orang dan perilaku yang diamati. (Dr. Rukin, 2019).

Penelitian kuantitatif, selain asumsi teoritis lainnya, lebih menekankan pada cara berpikir yang lebih positif berdasarkan realitas sosial yang diturunkan dari realitas objektif, sedangkan penelitian kualitatif dimulai dengan model fenomenologis di mana objektivitas didasarkan pada pembentukan organisme tertentu. situasi. Seseorang atau kelompok sosial tertentu yang terkait dengan tujuan penelitian.

Penelitian kualitatif dilakukan dalam kondisi alami dan bersifat unik. Penelitian ini adalah alat yang paling penting dalam penelitian kualitatif. Oleh karena itu, penelitian ini memerlukan kesamaan pemahaman dengan teori agar dapat menanyakan, menganalisis, dan membentuk topik penelitian dengan lebih jelas. Kajian ini berfokus pada makna dan nilai-nilai yang terkait. Penelitian kualitatif, ketika masalahnya tidak jelas, mengungkapkan makna yang tersembunyi, memahami interaksi sosial, mengembangkan teori, menguji validitas data, dan digunakan untuk mengeksplorasi sejarah evolusi.

3.3 Proses Pengumpulan Data

Tabel 3.1 Proses Pengumpulan Data
(Sumber: Penulis, 2023)

No	Tahapan	Tujuan	Peralatan
1.	Melakukan riset terhadap limbah kayu dan budaya kuda renggong untuk penerapan di standing lamp.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Untuk mengetahui limbah kayu yang ada di suatu tempat produksi. ▪ Sebagai referensi untuk mengembangkan produk standing lamp. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Smartphone</i>
2.	Melakukan wawancara kepada masyarakat atau penduduk Desa Cikurubuk terkait budaya kuda renggong.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mencari informasi sebagai pertimbangan berbagai aspek dalam desain. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kertas ▪ Pulpen ▪ <i>Recorder Voice</i>

3.4 Proses Perancangan

Tabel 3.2 Proses Perancangan
(Sumber: Penulis, 2023)

No	Tahapan	Tujuan	Peralatan
1.	Brainstorming	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mencari solusi permasalahan dengan proses kreatifitas untuk menemukan ide gagasan. ▪ Untuk dapat melihat <i>problem solving</i> di berbagai perspektif yang lebih luas (<i>general</i>). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Sketchbook</i> ▪ Pulpen
2.	Sketsa kasar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengeksplorasi berbagai macam bentuk produk standing lamp untuk menemukan perancangan terbaik. ▪ Memberikan referensi untuk menemukan desain yang menarik. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Sketchbook</i> ▪ Pulpen ▪ Hp/laptop
3.	Final desain	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengevaluasi kembali final desain untuk meminimalisir berbagai kesalahan dalam proses perancangan produk. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kertas ▪ Pulpen
4.	Prototyping	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Merealisasikan final desain kedalam bentuk nyata 1:1 ▪ Evaluasi terkait hasil prototype produk. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Material produk ▪ Lembar kerja
5	Eksperimen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan pengujian terhadap 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kamera HP ▪ Kertas

		<p>portotype dengan melakukan uji coba.</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Untuk mengetahui sejauh apa keberhasilan produk portotype,serta melihat kekurangan dari hasil perancangan.	<ul style="list-style-type: none">▪ Pulpen
--	--	--	--

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Proses Perancangan

4.1.1 Mind Mapping

Tabel 4.3 *Mind Mapping* Perancangan
(Sumber: Penulis, 2023)

No	5W+1H	Keterangan
1.	What?	Perancangan <i>standing lamp</i> yang terinspirasi dari kuda renggong dengan memanfaatkan limbah kayu.
2.	Who?	Target dari pengguna keluarga, remaja, dan dewasa.
3.	Where?	Produk digunakan di ruang tamu dan kamar.
4.	When?	Produk dapat digunakan ketika berkumpul di ruang tamu dalam suasana santai di kamar tidur.
5.	Why?	Produk di rancang dengan unsur budaya untuk terus mengangkat atau memperkenalkan budaya kuda renggong, serta mengurangi limbah kayu, adapun model atau desain <i>standing lamp</i> menampilkan hal yang berbeda dengan adanya unsur budaya menjadi lebih bermakna.
6.	How?	Memanfaatkan limbah kayu untuk sebagian badan <i>standing lamp</i> agar lebih bisa memanfaatkan limbah, dan juga menampilkan unsur budaya pada kap lampu yaitu kuda renggong.

4.4.1 Image Board

Image board merupakan media visual yang berisi kolase foto untuk mempresentasikan suatu produk, *image board* di atas merupakan visualisasi *standing lamp* dalam perancangan ini, dari material, warna, pengguna dan penempatannya.



Gambar 3.18
Image Board
 (Sumber: Penulis, 2023)

4.2 Parameter Studi Perancangan

4.2.1 Aspek Pengguna

Dalam perancangan *standing lamp* ini harus sesuai di penempatannya karena penempatan *standing lamp* ini di dalam ruangan (*indoor*), agar lebih maksimal pencahayaannya dan bahan dari kayu tidak cepat rusak.

4.2.2 Aspek Fungsi

Dalam aspek fungsi tidak jauh berbeda yaitu untuk pencahayaan ruangan, namun desain ini menyajikan atau menerapkan unsur budaya dan juga memanfaatkan limbah kayu.

4.3 Kebutuhan Material

Dalam aspek material yang perlu di perhatikan dalam perancangan ini adalah kesesuaian kriteria material untuk *standing lamp*, dimana material limbah kayu harus dari kayu yang cukup kuat agar bisa tahan lama. Maka dari itu *standing lamp* menggunakan limbah bongkahan atau serpihan dari kayu jati belanda.

4.4 Konsep Perancangan

Perancangan *standing lamp* ini berfokus pada unsur budaya dan juga pengolahan limbah kayu berbentuk balok, selain mengangkat terus budaya juga lebih bisa memanfaatkan limbah kayu yang ada. Unsur budaya yang akan di terapkan pada kap lampu dan juga sebagian badan produk menggunakan limbah kayu. *Standing lamp* ini penempatannya di dalam ruangan agar limbah dari kayu bertahan lama.

4.4.1 *Term Of Reference (TOR)*

Term of Reference merupakan referensi detail merancang ulang material, desain, ataupun fungsi teknologinya. Salah satu yang harus di perhatikan dalam desain ini adalah penerapan unsur budaya dan juga pemanfaatan limbah kayu untuk penerapan beberapa bagian di badan *standing lamp*, sehingga dapat menjadi daya tarik bagi penggunanya sendiri.

a) Deskripsi Produk

Merancang *standing lamp* yang terinspirasi dari budaya dan juga dalam sebagian pembuatan produk menggunakan limbah kayu, sehingga lebih bisa memanfaatkan limbah juga mengangkat terus budaya yang ada.

b) Batasan Desain

- Penempatan *standing lamp* hanya di dalam ruangan atau *indoor*.
- Produk selain untuk pencahayaan ruangan harus ada fungsi lain yang dapat dimanfaatkan.
- Produk digunakan saat malam atau saat membutuhkan cahaya di ruangan.

c) Pertimbangan Desain

- Produk yang akan di rancang untuk di dalam ruangan.
- Produk harus ada fungsi lain.
- Produk harus kokoh meski menggunakan limbah dari kayu

4.4.2 *SCAMPER*

Tabel 4.4 SCAMPER Perancangan

(Sumber: Penulis)

No.	Tahapan	Pengertian	Perancangan
-----	---------	------------	-------------

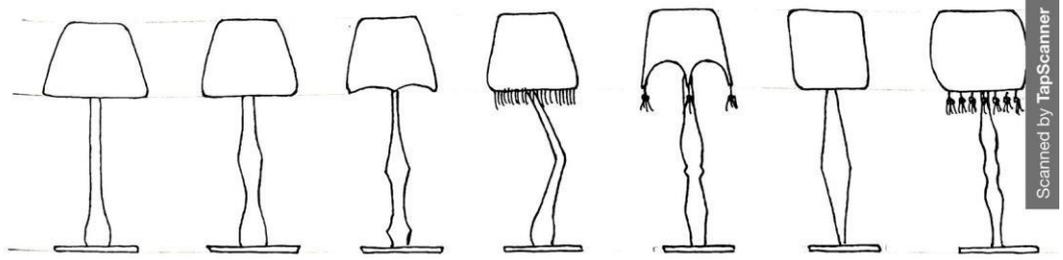
1.	<i>Substitute</i>	Pengubahan Proses perubahan tersebut penggantian atau perubahan bahan, potongan, garis rancangan, proses ini untuk mendapatkan inovasi perubahan.	Dalam perancangan mengubah material yang umumnya menggunakan besi menjadi bahan dasar limbah kayu balok agar lebih bisa memanfaatkan limbah
2.	<i>Combine</i>	Kombinasi Proses mengkombinas ikan atau menggabungkan dua hal atau lebih untuk mencampurkan atau mengintegrasikan ide desain sehingga menjadi kesatuan.	Dalam perancangan penulis mengkombinasikan limbah kayu dengan unsur budaya.
3.	<i>Adapt</i>	Adaptasi Proses mengadaptasi atau merubah tujuan suatu ide atau sesuatu yang sudah ada untuk diterapkan pada konsep desain.	Dalam perancangan <i>standing lamp</i> yang umumnya untuk pencahayaan saja di ubah selain untuk pencahayaan ada nila i budaya yang diterapkan.
4.	<i>Modify</i>	Modifikasi Proses membesarkan atau memperkecil mengubah kearah yang lebih sederhana ataupun menjadi lebih baik.	Dalam perancangan sedikit memperbesar pada bagian kap lampu dengan ukuran lebar 40cm dan tinggi 35cm.
5.	<i>Put to Another Use</i>	Perubahan Fungsi Proses untuk merubah fungsi dari limbah kayu balok menjadi bahan dasar <i>standing lamp</i> .	Limbah kayu balok yang biasa digunakan untuk proses pembakaran, dalam perancangan ini akan digunakan untuk bahan dasar perancangan <i>standing lamp</i> .
6.	<i>Eliminate</i>	Eliminasi Proses untuk mengeliminasi ataupun mengurangi, seperti menyederhanakan dan	Dalam perancangan <i>standing lamp</i> yang umumnya tegak lurus dihilangkan menjadi

		menghilangkan beberapa bagian.	membengkokkan ke depan.
7.	<i>Reverse</i>	Membaik Proses mengubah atau mendaur ulang suatu susunan produk dari komponen menjadi suatu yang baru.	Dalam perancangan pada bagian kap lampu menambahkan umbul-umbul sebagai ciri khas budaya kuda renggong.

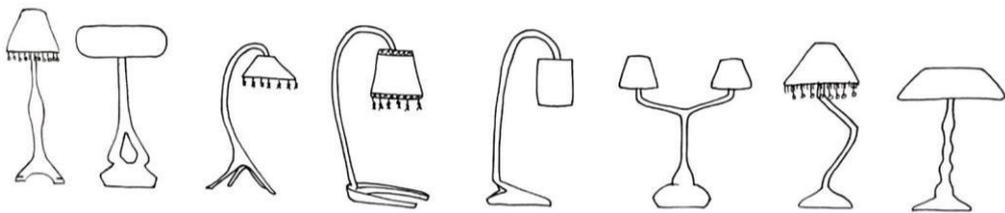
4.5 Sketsa Alternatif

Sketsa alternatif yaitu menggunakan studi bentuk dari budaya yang adanya hewan sebagai objek untuk pembuatan produk *standing lamp* tersebut juga ornamen pada kostum yang di pakai pada kuda tersebut dengan mengambil 1 umbul-umbul yang ada pada bagian kostum kuda renggong.

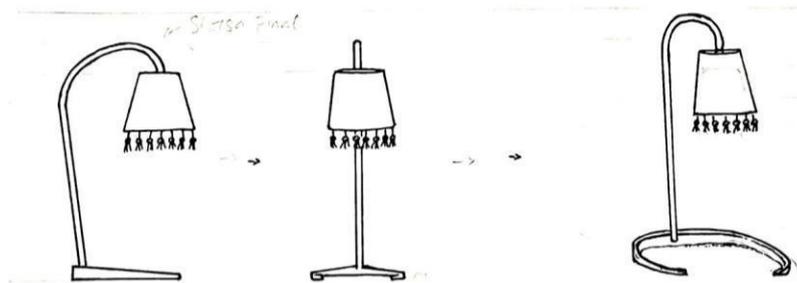




4.6 Sketsa Terpilih



4.7 Sketsa Final



4.7.1 3D Modeling







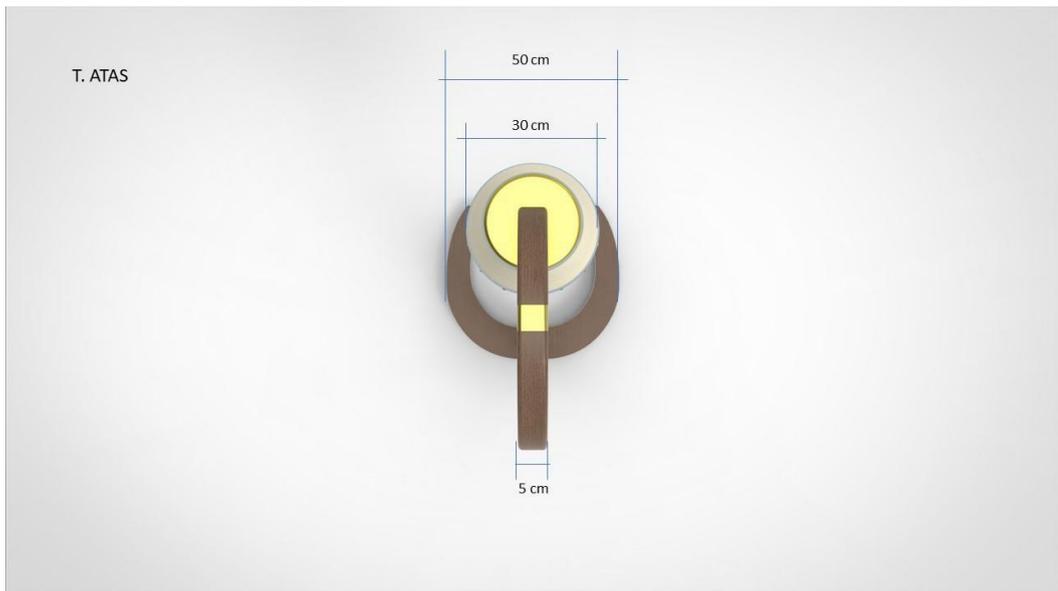






4.7.2 Gambar Teknik





4.8 Prototyping











BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Pencapaian karya ini yang didasarkan berupa penerapan unsur budaya pada *standing lamp* dengan memanfaatkan limbah kayu, yang menghasilkan produk sesuai dengan apa yang di rancang. Konsep desain yang di sajikan yaitu, terus mengangkat budaya Indonesia salah satunya kuda renggong juga lebih bisa memanfaatkan limbah kayu yang ada. Penerapan unsur budaya pada bagian kap lampu juga sebagian badan *standing lamp* menggunakan dasaran limbah kayu.

5.2 Saran

Saran diharapkan desain ini dapat terus mengangkat budaya yang ada juga dapat mengurangi limbah khususnya limbah kayu, dan diharapkan juga desain ini bisa terus di kembangkan agar menjadi motifasi bagi desain *furniture* selain menyajikan keindahan untuk ruangan tetapi menyajikan unsur budaya yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Alesina, Inna, dan Ellen Luptop. (2010). *Exploring Materials*. New York: Priceton Architectural Press.
- Daruman, Dudung. (2002). *Pembenahan Kehutanan Indonesia: Kronologi Catatan Pengalaman 1977-2002*. Bogor: Lab Politik Ekonomi dan Sosial Kehutanan, Fakultas Kehutanan, Institut Pertanian Bogor dan Yayasan Dani Hanifah.
- Deptan. (1970). *Limbah Kayu*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dharsono Sony Kartika. (2004 : 42). *Aspek Bentuk*.
- Fakhriyani, Diana Vidya. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*, 4 (2), 193-200.
(Auliar230@gmail.com , zulkarnain.muttaqien@gmail.com, yogapujiraharjo@gmail.com) Furniture Prodi S1 Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
- Gustianingrum, Pratiwi Wulan, dan Idrus Affandi. (2016). *Memaknai Nilai Kesenian Kuda Renggong dalam Upaya Melestarikan Budaya Daerah di Kabupaten Sumedang*. *Journal of Urban Society's Arts*, 3 (1), 27-35.
- Indonesia (1999). *Undang-Undan Republik Indonesia Nomer 23 Tahun 1997 Tentang Pengelolaan Lingkungan Hidup*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1997 Nomor 68. Sekretariat Negara. Jakartan.
- Indonesia. (1999). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 1999 Tentang Kehutanan*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 167. Sekretariat Negara. Jakarta.
- KBBI. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Online.
- Kluckhohn, C. (1953). *Universal Categories of Culture*. New York: Stanford University Press.
- Koentjaraningrat. (1974). *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Novita, Auliyatul, Ulfa Maghfiroh, Mukhamd Khauser, Bagas Widyo Arbowo. (2017). *Meningkatkan Produktivitas Pengrajin Ukir Pahat Mulyoharjo Melalui Diversifikasi Produk Miniatur Ape Biologi Limbah Kayu Trembesi*. *Proceeding Biology Education Conference*, 14 (1), 296-299.

- Pajralnida. (2016). *Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Warna Dasar Melalui Permainan Lingkar warna (Classroom Action Research Pada Anak Tunagrahita Ringan di Kelas II SLB Work Shop Padang)*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus, 5 (1), 1-11.
- Palgunandi, Bram. (2008). *Desain Produk 3: Aspek-Aspek Disain*. Bandung: Penerbit ITB.
- Setiawan, Agus, Arbie Suwandana Putra, Ifani Mulya Agustianingsih, Rahmah Rizqi Ananda. (2019). *Implementasi Recycle Limbah Kayu Hasil Produksi Plywood dan Work Wood Menjadi Bahan Baku Produk Particle Board di Pt.Kutai Tiber Indonesia Pabrik Probolinggo*. Journal knowledge Industria l Engineering, 6 (3), 121-127.
- Sugiyono. (2009). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutarman, I Wayan. (2016). *Pemanfaatan Limbah Industri Pengelohan Kayu di Kota Denpasar (Studi Kasus Pada CV Aditya)*. Jurnal Pasti, 10 (1), 15-22.
- Wiradinata, Wahyu. (2012). *Kehutanan di Indonesia dalam Perspektif Ekonomi, Ekosistem, dan Hukum (Forest in Indonesia in Perspective Economic, Legal And Ecosystem)*. Jurnal Legislasi Indonesia, 9 (1), 151-162.