



**PENGEMBANGAN PRODUK LAMPU DINDING
KAMAR TIDUR BERNUANSAN *HERITAGE*
KOTA SURABAYA**

TUGAS AKHIR

Program Studi

S1 Desain Produk

**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**

stikom
SURABAYA

Oleh:

DIMAS PRAYOGO

15420200008

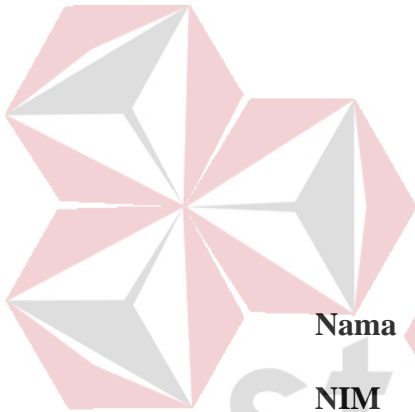
**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2019**

**PENGEMBANGAN PRODUK LAMPU DINDING KAMAR TIDUR
BERNUANSA *HERITAGE* KOTA SURABAYA**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana



Disusun Oleh :

Nama : DIMAS PRAYOGO

NIM : 15420200008

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Desain Produk

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

2019

TUGAS AKHIR

PENGEMBANGAN PRODUK LAMPU DINDING KAMAR TIDUR

BERNUANSA *HERITAGE* KOTA SURABAYA

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Dimas Prayogo

NIM :15420200008

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: 19 Agustus 2019

Susunan Dewan Pembahas:

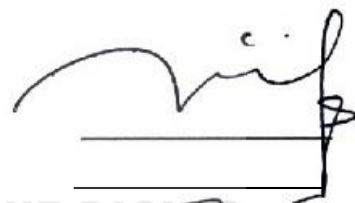
Pembimbing :

I. **Ir. Hardman Budiarto, M.Med.Kom., MOS.**
NIDN. 0711086702

II. **Darwin Yuwono Riyanto, ST., M.Med.Kom., ACA**
NIDN. 0716127501

Pembahas :

I. **Karsam, MA., Ph.D**
NIDN. 0705076802

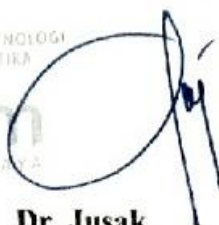


Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana



FAKULTAS TEKNOLOGI
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA



30/8/19

Dr. Jusak

NIDN. 0708017101

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

**Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABYA
LEMBAR MOTTO**



“Berjuang dan selamanya tetap berjuang”~ Dimas Prayogo

LEMBAR PERSEMBAHAN



Saya persembahkan untuk :

Bapak dan Ibu Tercinta

Kakak dan Adik Tercinta

Teman-teman SI Desain Produk

Para pembaca yang budiman

**SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Surabaya, saya:

Nama : Dimas Prayogo

NIM : 15420200008

Program Studi : S1 Desain Produk

Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika

Jenis Karya : Tugas Akhir

Judul : **PENGEMBANGAN PRODUK LAMPU DINDING
KAMAR TIDUR BERNUANSIA *HERITAGE*
KOTA SURABAYA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni. Saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata-mata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka peneliti.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada peneliti.

Demikian syarat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 19 Agustus 2019
Yang menyatakan



Dimas Prayogo
NIM.15420200008

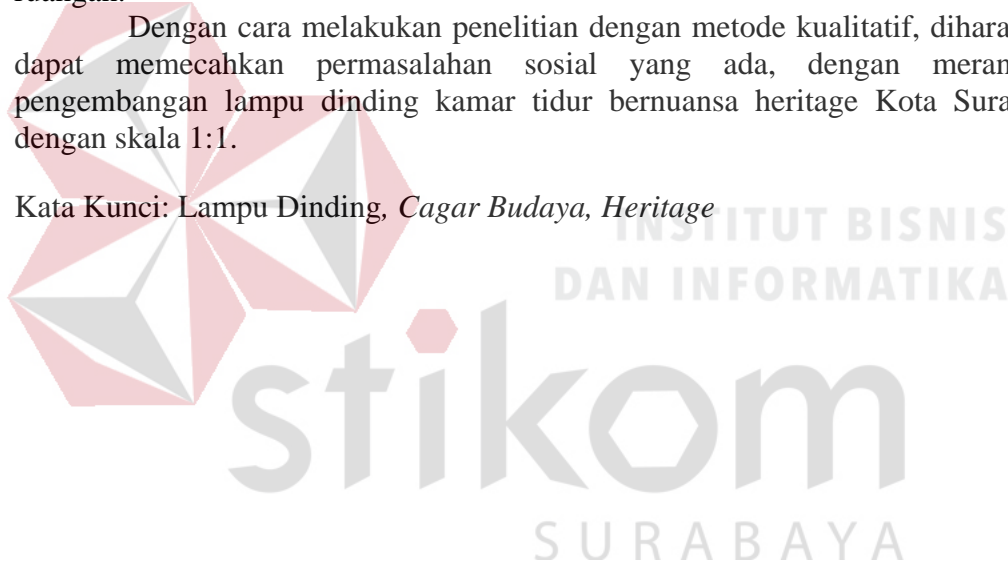
ABSTRAK

Kota Surabaya banyak memiliki warisan bangunan bersejarah, sehingga banyak bangunan di Surabaya yang bersejarah dan sampai saat ini masih terawat dan menjadi bangunan cagar budaya berdasarkan perda no.5 tahun 2005. Tetapi banyak masyarakat yang kurang mengetahui bangunan mana saja yang menjadi cagar budaya. Sehingga diperlukan strategi membuat sesuatu produk yang mengangkat bangunan cagar budaya sebagai upaya pengenalan bangunan cagar budaya yang ada di Kota Surabaya.

Oleh karena itu diharapkan ada penyelesaian masalah yang dapat menangani masalah tersebut. Produk lampu dinding kamar tidur di rasa sangat cocok sebagai media pengenalan bangunan cagar budaya yang ada di Kota Surabaya. Dimana produk lampu dinding kamar tidur sering dipakai masyarakat kalangan menengah keatas sebagai penerangan saat tidur dan juga sebagai dekorasi ruangan.

Dengan cara melakukan penelitian dengan metode kualitatif, diharapkan dapat memecahkan permasalahan sosial yang ada, dengan merancang pengembangan lampu dinding kamar tidur bernuansa heritage Kota Surabaya dengan skala 1:1.

Kata Kunci: Lampu Dinding, *Cagar Budaya*, *Heritage*



KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan nikmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan buku Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Pengembangan Produk Lampu Dinding Kamar Tidur Bernuansa *Heritage* Kota Surabaya”

Penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak yang benar-benar memberikan masukan dan dukungan kepada Peneliti. Untuk itu pada kesempatan ini perkenankan peneliti untuk mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Insiatura (Ibu) dan Yulian umami S.Pd (Kakak), beserta Keluarga atas doa dan dukungan yang telah diberikan kepada Peneliti.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd., selaku Rektor Institut Bisnis & Informatika Stikom Surabaya.
3. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan dukungan penuh berupa motivasi, wawasan, dan doa yang dapat memacu peneliti untuk segera menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
4. Yosef Richo Adrianto, S.T., M.SM. selaku Kepala Program Studi S1 Desain Produk yang telah memberikan dukungan penuh berupa motivasi, wawasan, bantuan desain dan doa yang sangat membantu dalam proses pembuatan Laporan Tugas Akhir ini.

5. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA. Seaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan motivasi, wawasan, masukan dan pembahasan dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir ini.
6. Karsam, MA., Ph.D. Selaku pembahas
7. Ixsora Gupta Cinantya, M.Pd., ACA., selaku dosen wali.
8. Teman-teman mahasiswa S1 Desain Produk yang telah membantu proses penyusunan laporan ini.
9. Keluarga besar grub Sedikit Bercanda dan Pecangkruk Kelas Wahid.

Peneliti menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dari materi maupun teknik pengkajiannya. Untuk itu penyusun sebagai Peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari Pembaca demi penyempurnaan dalam menyelesaikan tugas-tugas lainnya.

Surabaya, 19 Agustus 2019

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan	5
1.5 Manfaat	5
1.5.1 Manfaat Teoritis	5
1.5.2 Manfaat Praktis	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Lampu	7
2.2 Sejarah Lampu	7
2.3 Fungsi Lampu.....	8
2.4 Jenis-jenis lampu	10
2.5 Kamar Tidur	12
2.6 Elemen Pembentuk Citra Kota.....	13
2.7 <i>Heritage</i> (Warisan).....	15
2.8 Ciri-Ciri <i>Heritage</i>	16
2.9 Kota Surabaya	17
2.10 Produk	24
2.11 Jenis-Jenis Produk.....	25
2.12 Atribut Produk.....	26
2.13 Desain.....	27
2.14 Prinsip-Prinsip Desain.....	28

2.15	Warna	29
2.16	Material	31
2.17	Unsur-Unsur Desain	32
2.18	Desain Produk	34
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	36
3.1	Metodologi Penelitian	36
3.2	Jenis Penelitian	36
3.3	Unit Analisis	37
3.4	Teknik Pengumpulan Data	38
BAB IV	KONSEP DAN PERANCANGAN	42
4.1	Hasil Pengumpulan Data	42
4.1.1	Observasi	42
4.1.2	Wawancara	42
4.1.3	Dokumentasi	45
4.1.4	Studi Literatur	48
4.1.5	Studi Komparasi	49
4.2	Analisa Data	50
4.2.1	Reduksi Data	50
4.2.2	Penyajian Data	51
4.2.3	Kesimpulan	52
4.2.4	<i>Segmentasi, Targeting, Positioning (STP)</i>	52
4.2.5	<i>Unique Selling Propostion (USP)</i>	54
4.3	Analisa SWOT	54
4.4	Konsep Perancangan Kreatif	55
4.5	Tujuan Kreatif	56
4.6	Strategi Kreatif	56
4.6.1	Analisa Material	57
4.6.2	Analisa Bentuk	58
4.7	Perancangan Karya	61
4.7.1	Sketsa Gambar	61
4.7.2	Gambar 3D	65

4.8	Impementasi Karya	68
BAB V PENUTUP		71
5.1	Kesimpulan	71
5.2	Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....		72
LAMPIRAN.....		75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lampu Utama.....	9
Gambar 2.2 Lampu Belajar	9
Gambar 2.3 Lampu Dinding	10
Gambar 2.4 Tugu Pahlawan.....	18
Gambar 2.5 Monumen Jalasveva Jayamahe	19
Gambar 2.6 Monumen Jendral Sudirman	20
Gambar 2.7 Monumen Bambu Runcing	22
Gambar 2.8 Patung Sura dan Baya	23
Gambar 2.9 Monumen Pers Perjuangan Surabaya.....	24
Gambar 3.1 Skema Miles Hubermen	40
Gambar 4.1 Gereja Katolik Kelahiran Santa Perawan Maria	45
Gambar 4.2 Gereja Kristen Indonesia (GKI)	46
Gambar 4.3 Gereja Protestan Indonesia Barat (GPIB)	46
Gambar 4.4 Masjid Kemayoran	47
Gambar 4.5 Gereja Kristus Tuhan	47
Gambar 4.6 Interior Khas Jepang.....	49
Gambar 4.7 Lampu Dinding Nuansa Jepang	50
Gambar 4.8 Material Kuningan.....	57
Gambar 4.9 Menara Gereja Katolik Kelahiran Santa Perawan Maria.....	59
Gambar 4.10 Kubah Masjid Kemayoran	60
Gambar 4.11 Tower Gereja Kristus tuhan	60
Gambar 4.12 Sketsa Lampu Dinding 1	62
Gambar 4.13 Sketsa Lampu Dinding 2.....	63
Gambar 4.14 Sketsa Lampu Dinding 3	64
Gambar 4.15 Gambar 3 Dimensi 1	65
Gambar 4.16 Gambar 3 Dimensi 2	65
Gambar 4.17 Gambar 3 Dimensi 3	66
Gambar 4.18 Model 1	67
Gambar 4.19 Model 2	67
Gambar 4.20 Model 3	68

Gambar 4.21 Produk tempat tidur dengan skala 1:1	69
Gambar 4.22 Produk tempat tidur dengan skala 1:1	69
Gambar 4.23 Produk tempat tidur dengan skala 1:1	70



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel Penyajian Data	51
Tabel 4. 2 Analisa SWOT	55



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Proses Pembuatan Karya	75
Lampiran 2 Data Perda No. 5 Tahun 2005	77
Lampiran 3 Biodata Penulis	81



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini perkembangan kota Surabaya sangat pesat, terbukti banyaknya pembangunan-pembangunan ornamen kota Surabaya yang sudah terrealisasikan seperti jembatan Surabaya, patung-patung simbol Surabaya yang semakin banyak, tempat wisata seperti Surabaya *carnival night market*, dan lain-lain. Menurut Lynch (1960: 6), ada lima elemen kota mendasar yang mampu memberikan kualitas visual bagi kota. Elemen yang diteliti Lynch adalah: *path, edges, nodes, landmark* dan *distrik*. Elemen-elemen inilah yang dianggap sebagai lima elemen utama yang paling kasat mata dan terasa di kawasan kota. Semakin kuat kelima elemen ini, semakin kuat kualitas visual kotanya, yang berarti semakin baik kotanya memberikan kualitas *imageable* terhadap pengamat.

Dengan perkembangan kota Surabaya saat ini, kota Surabaya sangat berkembang pada elemen *landmark*, Menurut Kurnia Putri Utomo, (26 maret 2009) dikutip dari web nya, Surabaya berhasil meraih gelar kota terpopuler secara online di ajang *Guangzhou Internasional Award 2018, penghargaan menekankan pada inovasi, serta pembangunan yang harmonis dan berkelanjutan*. Surabaya menduduki peringkat pertama dengan hasil *vote online* sebanyak 1.504.535 voters. Surabaya berhasil mengalahkan Kota Yiwu-China yang mendapat sejumlah *vote* 1.487.512, sementara di posisi ketiga ditempati Kota Santa Fe- Argentina yang mendapat *vote* sejumlah 863.12. Dari banyaknya ornamen-ornamen kota Surabaya tersebut tidak ada suatu perusahaan atau industri kreatif di Surabaya yang

memanfaatkan ornamen tersebut sebagai estetika suatu produk lampu hias guna menjadi ciri khas produk.

Menurut Kusumowidagdo (2011: 40) produk yang dijual dan ciri khasnya akan memengaruhi desain, baik dari segi interior maupun komunikasi grafis. Surabaya merupakan kota yang memiliki banyak peninggalan bersejarah. Hal tersebut dapat dilihat melalui bangunan-bangunan kuno dengan arsitektur yang khas. Bangunan bangun yang ada di Surabaya bergaya arsitektur Eropa, Tionghoa, hingga timur tengah dan memiliki nilai sejarah sangat tinnggi.

Menurut UNESCO *heritage* yaitu sebagai warisan (budaya) masa lalu, apa yang saat ini dijalani manusia, dan apa yang diteruskan kepada generasi mendatang. Kota Surabaya merupakan salah satu kota yang memiliki banyak bangunan cagar budaya, jumlahnya 79 buah. Berdasarkan Peraturan Daerah Kota Surabaya Nomor 5 Tahun 2005 tentang pelestarian bangunan/lingkungan cagar budaya, terdapat empat penggolongan bangunan cagar budaya, yaitu golongan A, B, C, dan D. Kategori A adalah bangunan yang harus dipertahankan sesuai bentuk aslinya. Kelas B adalah bangunan cagar budaya yang dapat dipugar dengan cara restorasi, kelas C dapat diubah dengan tetap mempertahankan tampak bangunan utama. Sedangkan kelas D dapat dibongkar dan dibangun seperti semula, karena kondisinya membahayakan penghuni dan lingkungan sekitarnya.

Dari domain atau kategori yang ada pada perda nomor 5 tahun 2005, penulis mengelompokan lagi menjadi beberapa kelompok seperti bangunan cagar budaya bangunan kantor pemerintahan, bangunan jembatan, bangunan sekolah, bangunan rumah sakit, bangunan tempat ibadah, bangunan perbankan, bangunan makam,

bangunan stasiun, bangunan rumah pribadi, bangunan kantor swasta, bangunan monument, bangunan hotel. Dari beberapa pengelompokan yang di buat oleh penulis, disini penulis focus pada bangunan cagar budaya tempat ibadah yang akan di teliti.

Lampu memiliki fungsi penting dalam kehidupan manusia, untuk memudahkan segala aktivitas di malam hari dan di dalam kegelapan, selain sebagai penerangan lampu juga berguna sebagai hiasan interior ruangan dengan mendesain model lampu yang estetik. Menurut Akmal (2006: 4) tata cahaya yang baik dapat mengubah ruang yang gelap di malam hari menjadi hidup dan bernyawa. Sedangkan menurut Wyoso (2005: 2) menambahkan bahwa cahaya juga berfungsi sebagai penghidup atau penyemarak keindahan dalam rumah yang dapat menonjolkan kualitas estetik interior sesuai nuansa dan atmosfer yang diinginkan. Salah satu jenis lampu yang sering digunakan sebagai penghias ruangan adalah jenis lampu dinding.

Menurut Akmal (2006: 59) lampu dinding merupakan modifikasi dari lampu minyak tradisional yang dahulu di tempelkan di dinding bagian atas. Hal ini dilakukan karena dahulu belum ada lampu listrik plafon dengan jaringan kabel. Setelah adanya lampu listrik plafon saat ini, lampu dinding modern juga efektif untuk diaplikasikan pada ruang yang terbatas. Contohnya, kamar tidur yang tidak dapat diisi dengan nakas tetap dapat memasang lampu tidur dengan lampu dinding yang ditempel di dinding sisi kiri kanan tempat tidur. Lampu tidur digunakan untuk menjaga suasana kamar agar tidur lebih nyenyak.

Menurut Imelda S (2000: 7) kamar tidur merupakan salah satu bagian rumah yang paling sering digunakan karena sesungguhnya sepertiga hidup kita dihabiskan untuk tidur. Namun, kamar tidur sering kali luput dari perhatian karena sifatnya terlalu pribadi dan kurang bisa dipamerkan, padahal kamar tidur memiliki fungsi yang amat penting, yaitu sebagai ruang tempat melepas lelah dan mengumpulkan tenaga setelah seharian bekerja keras.

Berdasarkan permasalahan ini, maka peneliti mencoba menggabungkan lampu dinding dengan nuansa *heritage* kota Surabaya berkategori bangunan tempat ibadah. Pengembangan ini dibuat guna membuat produk lampu dinding dengan nuansa kota Surabaya sebagai ciri khas kota Surabaya.

Dalam hal ini target yang akan dicapai untuk pemasaran produk adalah wisatawan yang datang ke kota Surabaya dengan kondisi ekonomi menengah ke atas. Sebelumnya produk lampu dinding sudah ada di pasaran, namun tidak ada produk lampu dinding yang menonjolkan nuansa kota Surabaya sebagai ornamen produk lampu dinding. Produk lampu dinding ini akan di rancang untuk buah tangan atau oleh-oleh bagi wisatawan yang datang ke kota Surabaya.

Material yang akan digunakan untuk membuat lampu dinding ini menggunakan material logam, karena jika dibandingkan dengan bahan material yang sudah ada, material ini cenderung mudah dicari dan lebih terkesan mengikuti zaman.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada laporan tugas akhir ini yaitu, bagaimana

mengembangkan lampu dinding kamar tidur bernuansa *heritage* kota Surabaya untuk mengenalkan bangunan cagar budaya yang ada di Kota Surabaya ?.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada pengembangan lampu dinding kamar tidur bernuansa *heritage* kota Surabaya :

- a. Lampu dinding yang bernuansa *heritage* kota Surabaya.
- b. Dimensi lampu dinding 1 : 1.
- c. Pembuatan desain lampu dinding dengan bentuk bangunan cagar budaya.
- d. Bangunan cagar budaya tempat ibadah.

1.4 Tujuan

Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan produk lampu dinding kamar tidur yang bernuansa *heritage* kota Surabaya sebagai pengenalan bangunan cagar budaya kepada masyarakat.

1.5 Manfaat

Manfaat yang dapat diambil dari pengembangan lampu dinding yang bernuansa *heritage* kota Surabaya.

1.5.1 Manfaat Teoritis

Bagi lembaga (Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya) dan program studi S1 Desain Produk adalah sebagai tambahan koleksi karya mahasiswa desain produk Stikom Surabaya dan juga sebagai referensi bagi mahasiswa khususnya program studi desain produk.

1.5.2 Manfaat Praktis

Produk yang dihasilkan dapat mengenalkan bangunan cagar budaya kota Surabaya kepada masyarakat.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam tinjauan pustaka ini, berisi tinjauan pustaka yang relevan terhadap pengembangan furniture terutama tempat tidur. Kajian berupa teori, konsep, maupun prosedur yang berkaitan dengan pengembangan furniture tempat tidur akan dipaparkan dalam bab ini.

2.1 Lampu

Menurut kamus bahasa Indonesia, arti kata lampu adalah alat untuk menerangi. Perkembangan lampu berawal dari sebuah lampu pijar yang selalu dicari inovasi kumparan sumber cahaya yang paling efisien.

2.2 Sejarah Lampu

Pada tahun 1870-an, Thomas Alva Edison dari Menlo Park, Negara bagian New Jersey, Amerika Serikat, mendapatkan paten pertamanya pada bulan April 1879 untuk lampu pijar. Tahun 1933 filamen karbon diganti dengan filamen tungsten atau Wolfram (Wo) yang dibuat membentuk lilitan kumparan sehingga dapat meningkatkan Efikasi lampu menjadi + 20 Lumen/W. sistem pembangkitan cahaya buatan ini disebut sistem pemijaran (Incandescence). Revolusi teknologi perlampuan berkembang dengan pesatnya. Pada tahun 1910 pertama kali digunakan lampu pendar (discharge) tegangan tinggi. Prinsip kerja lampu ini menggunakan sistem emisi elektron yang bergerak dari katoda menuju anoda pada tabung lampu akan menumbuk atom-atom media gas yang ada didalam tabung tersebut, akibat tumbukan akan menjadi pelepasan energi dalam bentuk cahaya. Sistem

pembangkitan cahaya buatan ini disebut Luminescence (berpendarnya energy cahaya luar tabung). Media gas yang digunakan dapat berbagai macam, tahun 1932 ditemukan dilampu pendar dengan gas sodium tekanan rendah, dan tahun 1935 dikembangkan lampu pendar merkuri, dan kemudian tahun 1939 berhasil dikembangkan lampu Fluorescent, yang biasa dikenal dengan lampu neon. Selanjutnya lampu xenon tahun 1959, khusus lampu sorot dengan warna yang lebih baik telah dikembangkan gas metalhalide (halogen yang dicampur dengan iodine pada tahun 1964, pada sampai akhirnya lampu sodium tegangan tinggi tahun 1965. Prinsip emisi electron ini yang dapat meningkatkan efikasi lampu diatas 50 Lumen/W. jauh lebih tinggi dibanding dengan prinsip pemijaran, 2016.

2.3 Fungsi Lampu

Menurut Saptono, Istawan (2006: 11) cahaya memiliki fungsi yang sangat penting khususnya pada rumah tinggal, dengan adanya cahaya berbagai aktifitas dirumah dapat berjalan lancar. Memahami fungsi pencahayaan merupakan hal yang penting dalam mengatur cahaya. Pencahayaan dibagi menjadi 3 fungsi yaitu *general lighting* (sumber penerangan utama), *task lighting* (pendukung aktifitas tertentu/khusus), dan *decorative/accent lighting* (dekorasi sebagai aksen ruang dan obyek). Fungsi-fungsi pencahayaan dijelaskan sebagai berikut.

1. *General lighting* (sumber penerangan utama)

General lighting atau kadang disebut *ambience lighting* merupakan fungsi dasar cahaya, yaitu cahaya dituntun harus ada di seluruh ruang tertentu. Cahaya di sini berfungsi penerangan utama, sifat penyinarannya merata dan harus menerangi

seluruh ruang. Lampu tersebut diposisikan di tengah ruangan, umumnya di letakkan di tengah titik pusat bidang di plafon.



Gambar 2.1 Lampu Utama

Sumber : www.aliexpress.com

2. *Task Lighting* (pendukung aktifitas tertentu/khusus)

Task lighting adalah pencahayaan setempat dengan tujuan untuk mendukung aktifitas yang membutuhkan cahaya yang lebih terang seperti membaca, memasak dan pekerjaan lainnya. Lampu yang digunakan untuk *task lighting* sebaiknya mempunyai sinar yang cukup terang dan dapat diarahkan atau di fokuskan pada titik tertentu.



Gambar 2.2 Lampu Belajar

Sumber : www.indotrading.com

3. *Decorative/accent lighting* (dekorasi sebagai aksen ruang dan obyek)

Decorative/accent lighting adalah cahaya lebih berperan dalam segi estetika. Cahaya berfungsi menonjolkan nilai keindahan obyek pada ruang atau desain dari ruang itu sendiri. Untuk memenuhi fungsi dekoratif tersebut, lampu dapat diletakkan, misalnya di dinding yang disebut sebagai lampu dinding, di lantai sehingga sehingga cahaya lampu mengarah ke atas, atau sebagai latar suatu obyek.



Gambar 2.3 Lampu Dinding

Sumber : www.jakartanotebook.com

2.4 Jenis-jenis lampu

1. Lampu Pijar

Dikembangkan Thomas Alfa Edison, memakai filamen tungsten, sejenis kawat pijar dalam bola kaca terisi gas nitrogen, kripton, argon, hidrogen. Lampu pijar ini memakai energi lebih banyak daripada lampu TL dengan tingkat cahaya setara. Bohlam hanya berumur 1000 jam atau perkiraan pemakaian 10 jam perhari dalam semalam, dan bertahan sekitar 3-4 bulan. Biasanya kebanyakan orang memakai bohlam ini karena cahaya yang dihasilkan. Warna kuning bohlam ini

terasa hangat. Dan orang memakai bohlam ini karena harganya yang murah. Tetapi perlu diperhatikan bohlam ini pada umumnya hanya berumur 3-4 bulanan. Cahaya yang dihasilkan lampu pijar ini berwarna kuning ini mempunyai derajat suhu warna 2'500 - 2'700 K (Kelvin)

2. Lampu Fluorescent atau lampu TL.

Sering disebut lampu neon. Sekarang ini lampu neon bentuknya bervariasi, ada yang memanjang umum, berbentuk ulir atau spiral, dan ada yang berbentuk vertikal dengan fitting (instalasi KAP lampu) persis lampu pijar. Lampu TL lebih irit energi dibandingkan lampu pijar, dan lebih terang. Pada umumnya lampu TL yang baik, bisa berumur 15.000 jam atau perkiraan 10 tahun, dengan biaya 10x lebih mahal dari lampu pijar. Sebaliknya lampu TL berkualitas buruk bisa berumur 4-6 bulan.

Lampu TL memiliki variasi dan corak, dengan fitting spiral atau ulir yang biasa dipakai untuk lampu bohlam biasa. Sejak lama lampu TL yang banyak digunakan dengan fitting khusus untuk lampu TL yang berbentuk panjang.

Dengan pemakaian watt/listrik yang efisien, lampu TL/neon lebih mudah dipakai dibandingkan lampu pijar, cahaya tersedia putih, kuning, dan lainnya. lampu TL pada umumnya banyak dipakai untuk penerangan toko, mall, dan tempat yang memerlukan cahaya terang & hemat energi.

Cahaya lampu TL:

- a. kuning (2'700 K - 3'000 K)
- b. netral (3'500 K - 4'500 K)
- c. putih (5'500 K - 6'500 K)

3. Lampu Halogen

Lampu halogen biasanya memiliki reflektor (cermin dibelakangnya) untuk memperkuat cahaya yang keluar. Fittingnya biasanya khusus, namun saat ini ada pula yang dengan jenis fitting biasa. Lampu jenis ini merupakan lampu spot yang baik. Lampu spot adalah lampu yang cahayanya mengarah ke satu area saja, misalnya lampu untuk menerangi benda seni secara terfokus. Lampu ini baik untuk digunakan sebagai penerangan taman untuk membuat kesan dramatis dari pencahayaan terpusat seperti menerangi patung, tanaman, kolam atau area lainnya. Jenis lampu ini sebenarnya merupakan lampu filamen yang sudah berhasil dikembangkan menjadi lebih terang, namun juga kebutuhan energi (watt) yang relatif sama.

Warna cahaya lampu halogen adalah:

- a. Halogen biasa: kuning 3'000 K
- b. Halogen *high pressure*: putih 6'000 K

2.5 Kamar Tidur

Menurut Imelda S (2000: 7) kamar tidur merupakan salah satu bagian rumah yang paling sering digunakan karena sesungguhnya sepertiga hidup kita dihabiskan untuk tidur. Namun, kamar tidur sering kali luput dari perhatian karena sifatnya terlalu pribadi dan kurang bisa dipamerkan, padahal kamar tidur memiliki fungsi yang amat penting, yaitu sebagai ruang tempat melepas lelah dan mengumpulkan tenaga setelah seharian bekerja keras.

2.6 Elemen Pembentuk Citra Kota

Citra kota dapat disebut juga sebagai kesan atau persepsi antara pengamat dengan lingkungannya. Kesan pengamat terhadap lingkungannya tergantung dari kemampuan beradaptasi “pengamat” dalam menyeleksi, mengorganisir, sehingga lingkungan yang diamatinya akan memberikan perbedaan dan keterhubungan. Menurut Lynch (1960: 6) Elemen-elemen inilah yang dianggap sebagai lima elemen utama yang paling kasat mata dan terasa di kawasan kota.

1. *Paths.*

Merupakan suatu jalur yang digunakan oleh pengamat untuk bergerak atau berpindah tempat. Menjadi elemen utama karena pengamat bergerak melaluinya pada saat mengamati kota dan disepanjang jalur tersebut elemen-elemen lingkungan lainnya tersusun dan dihubungkan. *Path* merupakan elemen yang paling penting dalam image kota yang menunjukkan rute-rute sirkulasi yang biasanya digunakan orang untuk melakukan pergerakan secara umum, yakni jalan, gang-gang utama, jalan transit, lintasan kereta api, saluran dan sebagainya. *Path* mempunyai identitas yang lebih baik kalau memiliki identitas yang besar (misalnya ke stasiun,ugu, alun-alun, dan lain-lain), serta ada/ penampakan yang kuat (misalnya fasade, pohon, dan lain-lain), atau belokan yang jelas.

2. *Edges*

Merupakan batas, dapat berupa suatu desain, jalan, sungai, gunung. *Edge* memiliki identitas yang kuat karena tampak visualnya yang jelas. *Edge* merupakan penghalang walaupun kadang-kadang ada tempat untuk masuk yang merupakan

pengakhiran dari sebuah district atau batasan sebuah district dengan yang lainnya. *Edge* memiliki identitas yang lebih baik jika kontinuitas tampak jelas batasnya. Demikian pula fungsi batasnya harus jelas : membagi atau menyatukan. Contoh : adanya jalan tol yang membatasi dua wilayah yaitu pelabuhan dan kawasan perdagangan.

3. *Districts*

Merupakan suatu bagian kota mempunyai karakter atau aktivitas khusus yang dapat dikenali oleh pengamatnya. *District* memiliki bentuk pola dan wujud yang khas begitu juga pada batas *district* sehingga orang tahu akhir atau awal kawasan tersebut. *District* memiliki ciri dan karakteristik kawasan yang berbeda dengan kawasan disekitarnya. *District* juga mempunyai identitas yang lebih baik jika batasnya dibentuk dengan jelas tampilannya dan dapat dilihat homogen, serta fungsi dan komposisinya jelas. Contoh: kawasan perdagangan, kawasan permukiman, daerah pinggiran kota, daerah pusat kota.

4. *Nodes*

Merupakan simpul atau lingkaran daerah strategis di mana arah atau aktivitasnya saling bertemu dan dapat diubah ke arah atau aktivitas lain, misalnya persimpangan lalu lintas, stasiun, lapangan terbang, jembatan, kota secara keseluruhan dalam skala makro besar, pasar, taman, square, tempat suatu bentuk perputaran pergerakan, dan sebagainya. Node juga merupakan suatu tempat di mana orang mempunyai perasaan ‘masuk’ dan ‘keluar’ dalam tempat yang sama. Node mempunyai identitas yang lebih baik jika tempatnya memiliki bentuk yang

jelas (karena lebih mudah diingat), serta tampilan berbeda dari lingkungannya (fungsi, bentuk). Contoh: persimpangan jalan.

5. *Landmark*

Merupakan simbol yang menarik secara visual dengan sifat penempatan yang menarik perhatian. Biasanya *landmark* mempunyai bentuk yang unik serta terdapat perbedaan skala dalam lingkungannya. Beberapa *landmark* hanya mempunyai arti di daerah kecil dan hanya dapat dilihat di daerah itu, sedangkan *landmark* lain mempunyai arti untuk keseluruhan kota dan bisa di lihat dari mana-mana. *Landmark* adalah elemen penting dari bentuk kota karena membantu orang mengenali suatu daerah. Selain itu landmark bisa juga merupakan titik yang menjadi ciri dari suatu kawasan. Contoh: patung Lion di Singapura, menara Kudus, Kubah gereja Blenduk.

2.7 *Heritage* (Warisan)

Tema yang di gunakan dalam proyek tugas akhir ini adalah nuansa *heritage* Kota Surabaya. Menurut kamus Oxford, *heritage* ditulis sebagai sejarah, tradisi, dan nilai-nilai yang dimiliki suatu bangsa atau negara selama bertahun-tahun dan dianggap sebagai bagian penting dari karakter mereka. Menurut Ibid dalam bukunya yang berjudul World Heritage Committee, *heritage* dibagi menjadi dua unsur, yaitu :

- a. *Intangible Heritage* (abstrak) merupakan *heritage* yang tidak dapat disentuh karena bukan merupakan benda berwujud (bahasa, ritual, music, tarian, kepercayaan, dll).

- b. *Tangible Heritage* (konkrit) merupakan *heritage* yang berupa benda berwujud atau dapat disentuh.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *heritage* mempunyai peranan yang sangat penting, tidak hanya dari nilai sejarah namun juga dari nilai social budaya. Oleh karena itu *heritage* harus dipertahankan kelestariannya.

2.8 Ciri-Ciri *Heritage*

Setiap *heritage* memiliki sejarahnya masing-masing. *Heritage* tidak selalu berupa benda mati, namun dapat berupa makhluk hidup ataupun yang sejenis. *Heritage* dapat digunakan sebagai icon suatu daerah tertentu yang melambangkan peristiwa besar ataupun peninggalan yang ada pada suatu daerah tersebut. *Heritage* merupakan bukti/ tanda petunjuk aktivitas yang dimiliki dan masih terus mempunyai nilai sejarah yang penting.

Menurut Synder dan Catanse dalam (Budiharjo,1997), terdapat enam ciri-ciri *heritage*, antara lain :

- a. Kelangkaan, karya merupakan sesuatu yang langka.
- b. Kesejarahan, yaitu memuat lokasi peristiwa bersejarah yang penting.
- c. Estetika, yaitu mempunyai keindahan bentuk struktur atau ornament.
- d. Superlativitas, yaitu tertua, tertinggi, atau terpanjang.
- e. Kejamakan, yaitu karya yang mewakili suatu jenis atau ragam bangunan tertentu.
- f. Pengaruh, yaitu keberadaanya akan meningkatkan citra lingkungan sekitarnya.

Selain keenam ciri-ciri diatas, Kerr (1983) menambahkan tiga ciri-ciri *heritage*, yaitu :

- a. Nilai sosial, yaitu mempunyai makna bagi masyarakat.
- b. Nilai komersial, yaitu berpeluang untuk dimanfaatkan sebagai kegiatan ekonomis.
- c. Nilai ilmiah, yaitu berperan dalam bidang pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan.

2.9 Kota Surabaya

Kota Surabaya merupakan kota metropolitan terbesar kedua setelah Jakarta, dan juga merupakan ibu kota provinsi Jawa Timur. Kota ini terletak 796 km sebelah timur Jakarta, atau 415 km sebelah barat laut Denpasar, Bali. Surabaya terletak di pantai utara Pulau Jawa bagian timur dan berhadapan dengan Selat Madura serta laut Jawa. Menurut Udi, Sukrama (2009:27) Provinsi Jawa Timur tidak hanya memiliki wisata kuliner yang menggoda, tetapi juga memiliki pesona wisata bangunan bersejarah yang patut dipelihara. Berikut ini adalah bangunan cagar budaya kategori A yang berbentuk monumen yang ada di kota Surabaya :

1. Tugu Pahlawan

Tugu pahlawan adalah sebuah monumen yang menjadi markah tanah kota Surabaya. Monumen ini setinggi 45 meter, memiliki sisi sebanyak 10 bidang. Monumen ini dibangun untuk memperingati peristiwa pertempuran 10 November 1945 di Surabaya Tugu ini menjadi bukti kegigihan rakyat Surabaya berjuang melawan pasukan Sekutu dan Belanda yang hendak menjajah Indonesia kembali

Monumen Tugu Pahlawan ini berada di tengah-tengah kota, dan didekat kantor Gubernur Jawa Timur. Monumen ini menjadi salah satu ciri khas sekaligus sebutan Kota Surabaya sebagai Kota Pahlawan.



Gambar 2.4 Tugu Pahlawan

Sumber : www.spesial.net

2. Monumen jalasveva jayamahe

Monumen jalasveva jayamahe berbentuk figur perwira menengah Angkatan Laut Republik Indonesia dengan tangan kanan berkacak pinggang dan tangan kiri memegang pedang kehormatannya. Berdiri tegak menatap arah laut. Sang Perwira mengenakan pakaian dinas upacara (PDU 1). Monumen tersebut didirikan untuk mengenang Pahlawan dan sesepuh TNI Angkatan Laut, terutama saat menegakan dan mengisi kemerdekaan. Jalasveva Jayamahe sendiri memiliki arti ; jaya dilaut jaya di darat.

Monumen ini terdiri dari dua bagian; Patung dan gedung beton bundar. Secara keseluruhan monumen ini memiliki ketinggian 60.6 meter. Dengan rincian bagian patung memiliki ketinggian 30,6 meter yang ditopang gedung beton bundar setinggi 30 meter. Gedung Beton ini berfungsi sebagai museum Angkatan Laut.

Disebut-sebut monumen monjaya ini, patung tertinggi ke dua setelah patung leberty. Badan patung terbuat dari kuningan yang dirancang oleh nyoman Nuarta seniman Bali yang juga mengarap patung garuda wisnu kencana.

Lokasi monumen terletak di ujung dermaga kawasan armada timur Ujung Surabaya. Salah satu pertimbangan monumen monjaya di bangun di kota surabaya ialah karena surabaya adalah kota angkatan laut, pangkalan utama bagi kapal-kapal perang TNI AL terbesar. Monumen ini kerap disingkat dengan Monjaya. Monumen Jalsveva Jayamahe dibangun pada tahun 1990 dan diresmikan Desember 1996 oleh Presiden Suharto. Pembangunan monumen ini atas inisiatif dari kepala Staf TNI Angkatan Laut Indonesia saat itu, yaitu Laksamana TNI Muhammad Arifin.



Gambar 2.5 Monumen Jalsveva Jayamahe

Sumber : www.jejakpiknik.com

3. Monumen Jenderal Sudirman

Monumen Jenderal Sudirman terletak di Jalan Yos Sudarso, Surabaya. Tempat Wisata Surabaya berbentuk Monumen ini terletak di tengah-tengah sebuah taman memanjang yang membelah Jl. Yos Sudarso. Monumen ini didedikasikan untuk semua masyarakat Jawa Timur yang di gagas oleh Letnan Jenderal M. Yasin

sebagai Komandan VII Brawijaya pada saat itu. Monumen Panglima Besar Djendral Soedirman diresmikan pada 10 November 1970 oleh Presiden Soeharto dalam rangkaian peringkatan Hari Pahlawan.

Di bawah patung itu telah dipahat beberapa kata dari Panglima Jenderal Soedirman yang menunjukkan semangat untuk terus berjuang, mempertahankan tanah air, tidak pernah menyerah dan selalu berjuang bagi bangsa dan negara. Patung Jenderal Sudirman dibuat pada posisi tegak, tangan disamping, ujung celana masuk ke dalam sepatu boot, dan sebilah pedang tampak menggantung di pinggang sebelah kiri. Pakaian yang dikenakan Jenderal Sudirman tampak menyerupai seragam PETA, kesatuan dimana Sudirman memperoleh pendidikan militernya.



Gambar 2.6 Monumen Jendral Sudirman

Sumber : www.travel.kompas.com

4. Monumen Bambu Runcing

Monumen bambu runcing terletak pada kemegahannya, ukuran monumennya. Satunya berukuran besar-megah dan lainnya berukuran jauh lebih kecil. Tak banyak yang tahu surabaya memiliki dua monumen bambu runcing. Satu monumen bambu runcing yang berdiri dengan megah di jalan panglima sudirman dan satunya lagi berada di dalam taman Jayengrono.

Taman yang satu ini berbeda dengan taman-taman kota lainnya. Taman jayengrono tergolong taman memorial park, salah satu fungsi taman untuk mengenang peristiwa pertempuran 10 November 1945. Dimana rakyat Indonesia saat itu melawan tentara sekutu. Oleh karena itu beberapa fasilitas taman terkait dengan peristiwa tersebut. Diantaranya monumen bambu runcing tersebut. Lokasi Monumen bambu runcing taman Jayengrono berada dekat pintu masuk taman dari arah selatan. Disitu anda akan menjumpai sekumpulan replika bambu runcing, inilah monumen yang kita maksud.

Replika bambu runcing ini memiliki warna kuning dengan ketinggian 1,5 meter. Monumen ini menempati 3 area lahan taman kecil. Masing-masing area tadi dipisahkan oleh jalur jogging track. Setiap area ditempatkan 10, 11 dan 45 buah replika bambu runcing. Angka tersebut merepresentasikan tgl 10 bulan 11 dan tahun 1945. Di mana pada waktu itu terjadi peristiwa pertempuran 10 November 1945 yang legendaris itu.



Gambar 2.7 Monumen Bambu Runcing

Sumber : www.pesonakotasurabaya.wordpress.com

5. Patung Sura dan Baya

Patung Sura dan Buaya berlokasi di depan Taman Satwa Kebun Binatang Surabaya. Monumen ini berupa sebuah patung hiu dan buaya yang merupakan lambang Kota Surabaya. Patung ini menceritakan legenda asal usul nama Kota Surabaya. Nama Kota Surabaya berasal dari kata; Sura (yang artinya Hiu dalam bahasa Indonesia) dan Baya (yang artinya Buaya dalam bahasa Indonesia).

Ikan Hiu (Sura) penguasa lautan dan Buaya (Baya) penguasa sungai. Kedua Binatang di gambarkan sedang berkelahi merebutkan wilayah kekuasaan. Yang pada akhirnya kedua hewan air ini sama-sama gugur, Dilokasi di mana kedua hewan ini ditemukan meninggal, lokasi tersebut dinamakan SURABAYA.

Monumen ini juga melambangkan keberanian masyarakat Surabaya menghadapi bahaya. Terdapat tiga buah patung berbentuk “suro dan boyo ini di

surabaya, yaitu patung suro dan boyo yang berdiri di depan taman satwa, bantaran sungai kalimas-tepatnya berada di taman skateboard di jalan Ketabang Kali dan monumen di bundaran Jalan Moh. Nasir Surabaya.



Gambar 2.8 Patung Sura dan Baya

Sumber : www.pesonakotasurabaya.wordpress.com

6. Monumen Pers Perjuangan Surabaya

Monumen Pers Perjuangan Surabaya adalah monumen yang khusus di dedikasikan untuk dunia pers di Indonesia. Monumen ini untuk mengenang perjuangan dan pengorbanan para wartawan saat terjadinya perang melawan penjajah. Perananan mereka sangat penting, karena mereka berita kemerdekaan dan perjuangan kemerdekaan bangsa Indonesia ter-ekspos ke luar negeri.

Beberapa benda bersejarah selama masa perjuangan dapat dilihat di museum ini seperti pesawat radio, transmitter dan receiver yang di gunakan untuk mendukung perjuangan merebut kemerdekaan RI. Selain itu terdapat pula prasasti yang bertuliskan bagaimana kisah monumen ini.

Prasasti tersebut bertuliskan begini: “Di Gedung Ini Tunjungan 100 pada tanggal 1 September 1945 didirikan Kantor Berita Indonesia/Antara yang mengabdikan perjuangannya untuk kemerdekaan Republik Indonesia. Tengara ini

diletakkan pada 13 Desember 1985 pada saat dilakukan jumpa ulang ex warga Kantor Berita Indonesia – Antara Surabaya 1945”

Dalam prasasti tersebut disebutkan kalau alamat gedung ini berada di Jalan Tunjungan 100, atau pada saat ini beralamat di jalan Embong Malang No 2 Surabaya.



Gambar 2.9 Monumen Pers Perjuangan Surabaya

Sumber : www.situsbudaya.id

2.10 Produk

Menurut Tohir, M (2000:43) Produk adalah sesuatu yang dapat ditawarkan ke pasar untuk diperhatikan, dimiliki, dipakai, atau dikonsumsi sehingga dapat memuaskan keinginan atau kebutuhan. Dari definisi ini dapat disimpulkan bahwa hamper semua termasuk produksi merupakan benda nyata yang dapat dilihat, diraba, dan dirasakan.

2.11 Jenis-Jenis Produk

Produk merupakan benda riil, maka macamnya cukup banyak. Secara garis besar produk bisa kita perinci menjadi dua, yakni produk konsumsi dan produk industri.

1. Produk konsumsi (*consumer products*)

Produk konsumsi yaitu barang yang digunakan oleh konsumen akhir atau rumah tangga dengan maksud tidak untuk dibisniskan atau dijual lagi. Barang-barang yang termasuk produk konsumsi ini antara lain sebagai berikut.

- a. Barang kebutuhan sehari-hari (*convenience goods*), yaitu barang yang umumnya sering kali dibeli, segera dan memerlukan usaha yang sangat kecil untuk memilikinya, misalnya barang kelontong, baterai dan sebagainya.
- b. Barang belanja (*shopping goods*), yaitu barang yang dalam proses pembelian dibeli oleh konsumen dengan cara membandingkan berdasarkan kesesuaian mutu, harga, dan model, misalnya pakaian, sepatu, sabun, dan lain sebagainya.
- c. Barang khusus (*specialty goods*), yaitu barang yang memiliki ciri-ciri unik atau merk khas dimana kelompok konsumen berusaha untuk memiliki atau membelinya, misalnya mobil, kamera, dan lain sebagainya.

2. Produk Industri (*business Products*)

Produk industri adalah barang yang akan menjadi begitu luas dipergunakan dalam program pengembangan pemasaran. Barang industri juga dapat dirinci lebih lanjut antara lain sebagai berikut.

- a. Bahan mentah, yaitu barang yang akan menjadi bahan baku secara fisik untuk memproduksi produk lain, seperti hasil hutan, gandum, dan lain sebagainya
- b. Bahan baku dan suku cadang pabrik, yaitu barang industri yang digunakan untuk suku cadang yang *actual* bagi produk lain, misalnya mesin, pasir, dan lain sebagainya.
- c. Perbekalan operasional, yaitu barang kebutuhan sehari-hari bagi sector industri, misalnya alat-alat kantor, dan lain-lain.

2.12 Atribut Produk

Menurut Haryadi (2005: 30) atribut produk meliputi dimensi-dimensi produk yang menyangkut apa saja yang dipertimbangkan dalam pengambilan keputusan untuk membeli, menonton, memperhatikan suatu produk, seperti harga, ketersediaan produk, merek, dan lain-lain. Oleh sebab itu, sangatlah penting untuk menyelaraskan berbagai karakteristik membedakan yang memenuhi kriteria-kriteria berikut.

- a. Kepentingan-perbedaannya sangat berharga untuk sebuah pasar yang cukup besar.
- b. Keunikan-perbedaannya jelas lebih superior dibandingkan dengan penawaran lain.
- c. Dapat dikomunikasikan ada kemungkinan untuk mengomunikasikan perbedaan tersebut dengan cara yang sederhana dan kuat.
- d. Keunggulan – perbedaannya tidak mudah ditiru para pesaing.

- e. Terjangkau—pelanggan sasaran akan mampu dan bersedia membayar perbedaannya. Biaya tambahan yang ada untuk karakteristik-karakteristik yang membedakan akan dipersepsikan cukup berharga untuk mengompensasi setiap tambahan biaya.
- f. Profitabilitas—perusahaan akan meraih keuntungan tambahan karena memperkenalkan perbedaan tersebut.

2.13 Desain

Secara etimologis kata desain diambil dari kata “*designo*” (Itali) yang artinya gambar. Sedang dalam bahasa Inggris desain diambil dari kata “*design*”, istilah ini melengkapi kata “rancang/rancangan/merancang (Sachari, 2005: 3). Pendapat lain mengatakan bahwa “Istilah desain atau disain dalam ejaan bahasa Indonesia, secara umum dikenal berasal dari istilah *design* dalam bahasa Inggris. Sementara istilah *design* dalam bahasa Inggris ini, disusun atas dua suku kata.

48 yaitu suku kata *de*”mempunyai makna tanda, menandai, memberi tanda, atau hasil dari proses memberi tanda. Istilah *sign*” dalam bahasa Inggris ini berasal dari istilah *signum*” dalam bahasa latin yang artinya tanda-tanda. Dalam hal ini desain dapat diartikan sebagai suatu rancangan atau menjadi dasar dalam pembuatan suatu benda. Hal ini berarti bahwa setiap pembuatan suatu benda harus dimulai dengan proses perancangan dahulu yaitu membuat desain. Satu hal yang pasti bahwa desain yang dihasilkan harus melalui pertimbangan-pertimbangan dan perhitungan yang matang. Sehingga desain yang dituangkan di atas kertas atau alas gambar lain, orang lain dapat secara jelas menangkap apa maksudnya dan kemudian mengerjakan pembuatan benda yang dimaksud. Menurut Agus Sachari (2005: 7)

bahwa desain pada hakikatnya merupakan upaya manusia memberdayakan diri melalui benda ciptaannya untuk menjalani kehidupan yang lebih aman dan sejahtera.

2.14 Prinsip-Prinsip Desain

Menurut Sri Witari (2014: 47) terdapat empat prinsip dasar desain yaitu keseimbangan, tekanan, irama, serta kesatuan. Berikut penjelasan tentang keempat prinsip desain tersebut, sebagai berikut :

1. Keseimbangan

Menurut paparan Sri Witari (2014: 48). Keseimbangan atau balance merupakan pembagian sama berat, baik secara visual maupun optik. Dalam desain dapat dikatakan seimbang bila objek di kanan maupun kiri terlihat sama berat.

2. Tekanan

Penonjolan salah satu elemen visual dengan tujuan menarik perhatian maupun pusat perhatian (Sri Witari, 2014: 49).

3. Irama

Irama atau Rhytem merupakan gerak pengulangan atau gerak mengalir yang ajek, teratur, dan terus menerus. Sanyoto (Sri Witari, 2014: 51)

4. Kesatuan

Kesatuan menjadi salah satu prinsip yang penting agar sebuah karya terlihat apik. Kesatuan/keutuhan adalah kepaduan hubungan antar semua elemen yang disusun dalam sebuah karya. (Sadjiman Ebdi Sanyoto, 2009: 213)

2.15 Warna

Menurut Nugroho (2015: 12) ilmu warna adalah ilmu yang mempelajari cara menata suatu yang tamak dilihat mata untuk memperoleh susnan yang artistik atau bernilai keindahan. Menurut Sidik (1981: 12) dasar-dasar warna adalah ilmu dasar dalam mempelajari cara menata unsur-unsur rupa atau disebut dasar-dasar merupa untuk memperoleh keindahan, ilmu ini merupakan ilmu yang sifatnya umum, dimana dapat diterapkan untuk bidang apa saja yang memerlukan keindahan, diantaranya bidang seni murni yang meliputi seni lukis, seni patung, seni grafis, bidang desain yang meliputi desain interior, desain grafis/komunikasi visual, desain produk, dan lain-lain. Serta bidang seni kriya yang meliputi kriya kayu, kriya logam, kriya tekstil, kriya kulit, kriya keramik, dan lain-lain. Selain itu dapat pula diterapkan untuk tata taman, tata busana, arsitektur, dan lain-lain yang memerlukan nilai keindahan.

Menurut Wucius (1986: 156) terdapat lima klasifikasi warna, yaitu warna primer, warna sekunder, warna intermediate, warna tersier, dan warna kuartier. Masing-masing memiliki kelompok nama-nama warna.

1. Warna Primer

Warna primer disebut warna pertama atau warna pokok. Disebut warna primer karena warna tersebut tidak dapat dibentuk dari warna lain. Disebut warna pokok karena warna tersebut dapat digunakan sebagai pokok percampuran untuk memperoleh warna-warna yang lain. Nama-nama warna primer tersebut adalah:

- a. Biru, nama warna sebenarnya adalah sian (*cyan*), yaitu biru semu hijau.
- b. Merah, nama sebenarnya adalah magenta, yaitu merah semu ungu.

- c. Kuning, dalam tube cat disebut lemon yellow, dalam tinta cetak disebut yellow.

2. Warna Sekunder

Warna sekunder atau disebut warna kedua adalah warna jadian dari percampuran dua warna primer/pokok/pertama. Nama-nama warna sekunder adalah:

- a. Jingga/orange adalah hasil percampuran warna merah dan kuning.
- b. Ungu/violet adalah hasilpercampuran warna merah dan biru.
- c. Hijau adalah hasil percampuran warna kuning dan biru.

3. Warna *Intermediate*

Warna intermediate adalah warna perantara, yaitu warna yang ada di antara warna primer dan sekunder pada lingkaran warna. Nama-nama warna *intermediate* adalah :

- a. Kuning Hijau (sejenis *Moon Green*), yaitu warna yang ada diantara kuning dan hijau.
- b. Kuning jingga (sejenis *Deep Yellow*),yaitu warna yang ada diantara kuning dan jingga.
- c. Merah jingga (*red vermilion*), yaitu warna yang ada dia antara merah dan jingga.
- d. Merah ungu (*Purple*), yaitu warna yang ada di antara merah dan ungu violet.
- e. Biru violet (*blue/indigo*), yaitu warna yang ada diantara biru dan hijau.
- f. Biru hijau (*sea green*), yaitu warna yang disusun antara hijau dan biru.

4. Warna Tersier

Warna tersier biasa disebut warna ketiga, adalah warna hasil pencampuran dari dua warna sekunder atau warna kedua. Berikut warna – warna tersier :

- a. Coklat Kuning (disebut juga *Siena* mentah, Kuning tersier, *yellow ochre*, atau *olive*), yaitu pencampuran warna jingga dan hijau.
- b. Coklat Merah (disebut juga *Siene* bakar, merah tersier, *burnt siena*, atau *red brown*), yaitu pencampuran warna jingga dan ungu.
- c. Coklat biru (disebut juga *Siena* sepia, biru tersier, zaitun, atau *navy blue*), yaitu pencampuran warna hijau dan ungu.

5. Warna Kuarter

Warna keempat dari hasil warna pencampuran dua warna tersier. Nama – nama warna kuarter sebagai berikut:

- a. Coklat Jingga (Jingga/Oranye kuarter, atau semacam brown), yaitu hasil pencampuran kuning tersier dan merah tersier.
- b. Coklat Hijau (Hijau kuarter, semacam moss green), yaitu pencampuran biru tersier dan kuning tersier.
- c. Coklat Ungu (Ungu / violet kuarter, atau semacam deep purple), yaitu hasil pencampuran merah tersier dan biru tersier.

2.16 Material

Menurut Farah Margaret (2007: 147) Material merupakan bahan baku atau bahan tambahan yang dimiliki oleh perusahaan untuk digunakan dalam aktifitas proses produksi persediaan material menjadi komponen utama dari suatu produk. Menurut Freddy Rangkuti (2007: 425) persediaan material adalah persediaan yang

mempunyai kedudukan yang penting dalam perusahaan karena persediaan material sangat besar pengaruhnya terhadap kelancaran produksi.

2.17 Unsur-Unsur Desain

1. Warna

Warna dapat didefinisikan secara obyektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan (Sanyoto, 2009: 11). Dalam suatu karya seni warna sangat berperan penting sebagai salah satu daya tarik yang sangat menonjol, dengan adanya perpaduan warna yang baik akan mengundang daya tarik dari orang yang melihat karya seni itu.

2. Value

Value adalah dimensi mengenai derajat terang gelap atau tua muda warna, yang disebut pula dengan istilah *lightness* atau keterangan warna (Sanyoto, 2009: 52). Dengan adanya pancaran cahaya yang menuju sebuah karya maka akan terdapat gelap terangnya warna akibat pantulan warna akibat pantulan cahaya tersebut, hal ini dapat juga diartikan sebagai gradasi warna.

3. Bentuk

Setiap benda yang ada di alam ini mempunyai bentuk. Bentuk benda dapat disederhanakan menjadi titik, garis, bidang, dan gempal. Bentuk terjadi melalui penggabungan unsur bidang. Misalnya, sebuah wadah terwujud dari empat sisi bidang yang disatukan. Kesan dan sifat suatu benda lebih ditentukan oleh nada gelap-terang, warna, dan tekstur benda.

4. Titik

Titik merupakan hasil sentuhan tanpa pergeseran dari suatu benda atau alat tulis yang terdapat pada benda ataupun media menulis (kertas). Titik dapat berupa bentuk lingkaran jika diperbesar dan juga dapat dimanfaatkan dalam teknik menggambar, yakni teknik *pointilis* yang memanfaatkan penggabungan beberapa titik dengan mengatur tingkat kerapatannya.

5. Garis

Hasil goresan yang dengan benda keras (alat tulis) di atas benda (kertas), garis juga dapat dihasilkan melalui perpotongan antara batas suatu benda dengan benda lain baik didepan maupun dibelakangnya. garis memiliki tiga arah garis yaitu horizontal, diagonal, dan vertikal.

Ukuran

Setiap benda di bumi ini pasti memiliki ukuran bisa besar, kecil, panjang, pendek, tinggi dan rendah. Ukuran mempengaruhi bentuk ruang. Ukuran menjadi sangat penting dalam hal desain, karena ukuran bermakna besar kecilnya suatu benda.

6. Arah

Setiap bentuk benda (garis, bidang, atau gempal) pasti memiliki arah kecuali lingkaran dan bola tidak mempunyai arah karena sisinya saling berhubungan tidak ada titik pisahnya. Arah suatu benda bisa horizontal, vertikal, dan diagonal.

7. Tekstur

Tekstur permukaan benda bisa berupa kasar, halus, polos, bermotif, mengkilap, buram, licin keras, lunak dan sebagainya. Tekstur merupakan ciri khas suatu permukaan. Tekstur dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu tekstur raba dan tekstur lihat, tekstur raba adalah tekstur permukaan benda yang dapat dirasakan lewat indra peraba sedangkan tekstur lihat adalah tekstur permukaan benda yang dirasakan lewat indra penglihat.

8. Ruang

Setiap bentuk benda pasti memiliki ruang, ruang benda dapat berupa ruang dwimatra dan ruang trimatra.

9. Kedudukan

Kedudukan merupakan pertalian antara bentuk dan ruang, jadi penempatan bentuk pada sebuah benda seni harus sesuai dengan ruang untuk menghasilkan hasil karya yang seimbang.

10. Gerak

Menurut Sanyoto (2009: 138) gerak merupakan unsur rupa yang akan melahirkan irama, jika suatu bentuk benda berubah kedudukannya, yang berarti bentuknya berulang maka akan melahirkan gerak, jika bentuk benda dirubah kedudukannya (berimpit, bertumpukan, atau bertautan maka akan melahirkan gerak yang membentuk garis semu.

2.18 Desain Produk

Menurut Harsanto (2017: 11) desain produk adalah rancangan barang atau jasa yang hendak dibuat agar dapat diterima dan memuaskan konsumen sasaran, serta tak mudah ditiru oleh kompetitor. Sedangkan menurut Prastyowibowo (1999:

5) desain produk adalah salah satu unsur memajukan industri agar hasil industri produk tersebut dapat diterima oleh masyarakat, karena produk yang mereka dapatkan mempunyai kualitas, desain yang menarik, dan sebagainya.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

Menurut Sugiyono (2013: 2) metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, karena dengan metode tersebut peneliti dapat mengetahui cara pandang objek penelitian lebih mendalam yang dapat digunakan untuk pengembangan lampu dinding yang berciri khas kota Surabaya.

3.2 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut (Sugiarto, 2015: 8) penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau berbentuk hitungan lainya dan bertujuan mengungkapkan gejala holistic-kontekstual melalui pengumpulan data dari latar alami dengan memanfaatkan diri peneliti sebagai instrumen kunci. Menurut Lofland (Moelong, 1999: 112) Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata, dan tindakan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Berdasarkan paparan di atas penelitian ini dilakukan melalui pendekatan observasi, wawancara, dokumentasi dan kepustakaan. Pendekatan wawancara dilakukan bertujuan mendapatkan informasi langsung dari narasumber. Pendekatan kepustakaan dilakukan untuk menunjang penelitian secara teoritis. Pendekatan

dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan bukti yang jelas berupa foto dan gambar.

3.3 Unit Analisis

Menurut Suprayogo (2001: 49), unit analisis adalah sesuatu yang berkaitan dengan fokus atau komponen yang diteliti. Dalam penelitian ini, unit analisisnya bisa berupa individu, benda, kelompok, dan wilayah sesuai dengan fokus masalah. Dibatasi subyek yang akan dikaji diharapkan penelitian tidak melebar pada persoalan yang jauh dari subyek tersebut.

1. Objek Penelitian

Objek penelitian yang akan diambil oleh peneliti yaitu ciri khas bangunan cagar budaya dengan domain tempat ibadah yang ada di Kota Surabaya, maka disini peneliti berusaha mencari informasi serta melakukan analisa melalui metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut Nawawi dan Martini (1994: 73) ialah metode yang melukiskan suatu keadaan objektif atau peristiwa tertentu berdasarkan fakta – fakta yang tampak atau sebagaimana mestinya yang kemudian diiringi dengan pengambilan kesimpulan berdasarkan fakta – fakta historis tersebut.

2. Lokasi Penelitian

Menurut Moelong (2005: 128), lokasi penelitian merupakan tempat dimana peneliti melakukan penelitian terutama dalam menangkap fenomena atau peristiwa yang sebenarnya terjadi dari objek yang diteliti dalam hal mendapatkan data yang akurat.

Lokasi yang akan diambil untuk penelitian yaitu, Bangunan cagar budaya tempat ibadah yang ada di Kota Surabaya.

3. Model Kajian Penelitian

Model kajian yang akan dipilih peneliti untuk pengumpulan data yaitu model kajian sosial budaya, dengan variable nilai, dinamika modernisasi, dan gaya hidup baru.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Data yang akan telah diperoleh sangat memiliki peran penting untuk mengetahui permasalahan yang sedang muncul pada pengembangan produk lampu dinding bernuansa heritage Kota Surabaya, diperlukan data yang valid, akurat, dan bisa di pertanggung jawabkan.

1. Observasi (Pengamatan)

Menurut Bungin (2005: 143) observasi atau pengamatan adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian, data – data tersebut dapat diamati oleh peneliti.

Obsevasi yang dilakukan yaitu observasi partisipatif pasif, karena peneliti hanya ingin mengetahui ciri khas dari bangunan cagar budaya yang ada di Kota Surabaya. Disini peniliti Melakukan pengamatan dengan turun langsung ke tempat bangunan cagar budaya tempat ibadah untuk mencari dan mencatat hasil observasi guna menjadi acuan pengembangan pada karya tersebut.

2. Wawancara

Menurut Yusuf (2014: 372) wawancara adalah suatu kejadian dimana orang yang diinterview melakukan komunikasi secara langsung. Wawancara yang akan dilakukan melibatkan narasumber.

3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2013: 240) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya – karya monumental dari seseorang. Adapun metode yang dimaksud dalam penelitian ini adalah buku – buku, catatan, internet, artikel yang berhubungan dengan Pengembangan produk lampu dinding kamar tidur bernuansa heritage Kota Surabaya.

4. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan cara mencari referensi dalam pustaka yang berkaitan dengan objek suatu penelitian. Kepustakaan sangat penting untuk mendukung data penelitian yang berkaitan pada Pengembangan desain produk lampu dinding bernuansa heritage Kota Surabaya secara relevan dengan penulisan. Pada metode ini menggunakan pembahasan berdasarkan pada buku, literature, catatan, dan laporan.

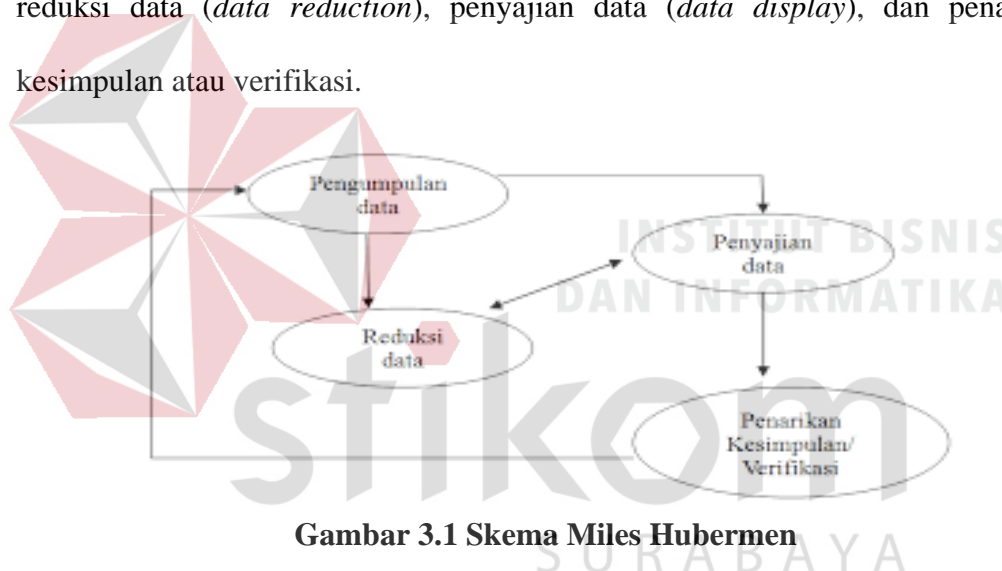
5. Studi Komparasi

Peneliti melakukan studi komparasi ini untuk mengetahui produk lampu dinding apa yang telah dibuat oleh peneliti atau pengembang sebelumnya.

6. Teknik Analisa Data

Menurut Bogdan dan Sugiyono (2013: 244) Analisa data adalah proses dimana mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara.

Untuk memudahkan dalam penyajian data agar mudah dipahami, maka teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian yaitu *analysis interactive*, model dari Miles dan Huberman (1984: 15). Yang membagi langkah analisis data dalam beberapa bagian, yaitu pengumpulan data (*data collection*), reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.



Gambar 3.1 Skema Miles Huberman

Sumber : Miles Huberman, 2013

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dokumentasi, dan kepustakaan yang disusun secara sistematis.

2. Reduksi data

Pada proses reduksi data, data yang telah diperoleh akan di kelompokkan berdasarkan permasalahan yang ada, dan data-data yang akan dibutuhkan, sehingga penelitian tidak melebar dikarenakan data yang tidak akurat.

3. Penyajian Data

Proses penyajian data dilakukan untuk melihat data-data yang telah tereduksi mempunyai pola-pola yang bermaksan, dan memberikan arti sehingga dapat dilakukan proses penarikan kesimpulan, dan dapat dilakukan proses selanjutnya.

4. Penarikan kesimpulan

Proses penarikan kesimpulan yaitu dimana data yang telah disajikan akan ditarik kesimpulan, sehingga permasalahan penelitian. Sehingga penelitian menjadi maksimal, dan *output* yang dihasilkan akan maksimal.



BAB IV

KONSEP DAN PERANCANGAN

Dalam konsep dan perancangan ini akan membahas tentang penggunaan metode yang akan di aplikasikan dalam perancangan karya dan hasil dari perancangan tersebut. Hasil observasi dan wawancara, serta teknik yang digunakan dalam pengembangan lampu dinding sebagai upaya memperkenalkan bangunan cagar budaya yang ada di Surabaya.

4.1 Hasil Pengumpulan Data

4.1.1 Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 15 Mei 2019 yang di lakukan di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Surabaya terdapat 79 bangunan cagar budaya yang terdaftar pada Perda Nomor 5 tahun 2005 tentang Pelestarian Bangunan dan / atau lingkungan Lingkungan Cagar Budaya di Kota Surabaya. Dari hasil observasi yang dilakukan di Gedung Siola, Jl. Tunjungan No. 1-3, Genteng, Surabaya. Yang bertujuan untuk mencari informasi lebih dalam tentang bangunan Cagar Budaya yang ada di Kota Surabaya.

4.1.2 Wawancara

Wawancara adalah salah satu interaksi antara peneliti dengan narasumber atau sumber informasi agar mendapatkan informasi secara langsung dengan narasumber yang bertujuan mendapatkan data yang dapat menjelaskan permasalahan yang sedang diteliti. Wawancara dilakukan dengan beberapa para ahli diantara lain :

1. Sejarahwan

Narasumber yang terkait dengan peneliti ini adalah bapak ikhsan selaku dosen (UNAIR) Universitas Airlangga Surabaya yang berkopeten di bidang sejarah dianggap mengetahui lebih dalam, tentang bagaimana desain dan pemilihan bangunan cagar budaya yang akan di aplikasikan di produk lampu dinding. Menurut bapak Ikhsan bangunan cagar budaya tempat ibadah di anggap cocok di aplikasikan pada produk lampu dinding ini, dikarenakan bangunan keagamaan kurang terexpose oleh pemerintah dan juga bangunan keagamaan memiliki ciri khas tersendiri yang tidak ada bangunan keagamaan yang sama dengan bangunan cagar budaya keagamaan yang ada di kota Surabaya.

2. Praktisi

Berdasarkan hasil wawancara terhadap bapak Ferry yang bertempat di Bendo, Seboto, Ampel no 08 RT 05 RW 09 Boyolali, Jawa Tengah. Beliau selaku praktisi dalam bidang pengerajin kuningan menjelaskan bahwa dalam hal pembuatan produk dengan material kuningan membutuhkan waktu yang cukup lama dan kesabaran dalam pembentukan material kuningan. Material yang di pakai juga memiliki ketebalan khsus supaya bias di bentuk dengan mudah sesuai yang di inginkan. Finishing yang di pakai dalam pembuatan produk dengan menggunakan material kuningan bisa di warna sesuai keinginan atau pun bisa juga menggunakan warna asli kuningan tersebut dengan menggunakan teknik poles.

3. Pemerintah

Narasumber yang terkait dalam penelitian ini dengan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata terkait bangunan cagar budaya yang ada dalam perda Nomor 5 tahun 2005 tentang Pelestarian Bangunan dan / atau Lingkungan Cagar Budaya di Kota Surabaya. Bangunan yang terdaftar cagar budaya terdapat 79 bangunan dan digolongkan menjadi 4 kategori sebagai dasar penanganan bangunan cagar budaya ini, yaitu :

1. Golongan A

Bangunan dipertahankan 100 persen seperti apa adanya atau jika harus dipugar dikembalikan ke bentuk aslinya dengan memanfaatkan bahan yang sama. Baik bentuk luar, konstruksi maupun interiornya

2. Golongan B

Mempertahankan sebanyak-banyaknya bagian bangunan. Bangunan baru atau tambahan tetap mempertahankan bentuk ketinggian bangunan aslinya atau bangunan utamanya. Perubahan dapat dilakukan sejauh tidak merusak atau mengganggu keserasian bangunan dan lingkungan.

3. Golongan C

Mempertahankan ciri utama bangunan yang terkait dengan nilai-nilai arsitekturnya, dengan memungkinkan penambahan bangunan baru tanpa mengurangi keserasian bangunan dan lingkungan serta karakter dan ciri khas bangunan utama.

4. Golongan D

Membangun baru tetapi tetap meninggalkan salah satu atau sebagian khas bangunan. Pada kategori ini, hal-hal atau bagian bangunan yang di pertahankan hanya sedikit dan dapat dijadikan elemen ornamental.

Dari 79 bangunan yang di golongkan menjadi 4 kategori tersebut, terdapat 5 bangunan keagamaan cagar budaya meliputi :

- a. Gereja Kristen Indonesia (GKI) 1920 (Jl. Pregolan Bunder No. 34)
- b. Gereja Protestan Indonesia Barat (GPIB) 1920 (Jl. Bubutan 69)
- c. Masjid Kemayoran 1845 (Jl. Indrapura)
- d. Gereja Katolik Kelahiran Santa Perawan Maria (Jl. Kepanjen No. 5)
- e. Gereja Kristus Tuhan (Jl. Samudra No. 51)

4.1.3 Dokumentasi

1. Cagar budaya Gereja Katolik Kelahiran Santa Perawan Maria yang berada di Jl. Kepanjen No. 5 Surabaya



Gambar 4.1 Gereja Katolik Kelahiran Santa Perawan Maria

(Sumber : Dokumen peneliti)

2. Cagar budaya Gereja Kristen Indonesia yang berada di Jl. Pregolan Bunder
No. 34



Gambar 4.2 Gereja Kristen Indonesia (GKI)

(Sumber : www.foursquare.com)

3. Cagar budaya Gereja Protestan Indonesia Barat (GPIB) Jl. Bubutan 69



Gambar 4.3 Gereja Protestan Indonesia Barat (GPIB)

(Sumber : Dokumen peneliti)

4. Cagar budaya Masjid Kemayoran Jl. Indrapura



Gambar 4.4 Masjid Kemayoran

(Sumber : Dokumen peneliti)

5. Cagar budaya Gereja Kristus Tuhan Jl. Samudra 51



Gambar 4.5 Gereja Kristus Tuhan

(Sumber : Dokumen peneliti)

4.1.4 Studi Literatur

1. Cagar Budaya

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Peraturan Daerah (Perda) No. 5 Tahun 2005 menjelaskan bahwa Ketentuan Umum terminologi kecabarbudayaan pada Pasal 1 (1) UU No. 5 Tahun 1992 masih disebutkan dengan term “benda cagar budaya” dan “situs” dinyatakan secara eksplisit menjadi “bangunan cagar budaya” dan “lingkungan cagar budaya” sebagai berikut:

Pasal 1 (7) Perda No. 5 /2005, yang dimaksud dengan “bangunan cagar budaya” adalah bangunan buatan manusia, berupa kesatuan atau kelompok, atau bagian-bagiannya atau sisa-sisanya, yang berumur sekurang-kurangnya 50 tahun, atau mewakili masa gaya yang khas dan mewakili masa gaya sekurang-kurangnya 50 tahun, serta dianggap mempunyai arti penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan.

Pasal 1 (8) yang dimaksud sebagai lingkungan cagar budaya ialah kawasan di sekitar atau di sekeliling bangunan cagar budaya yang diperlukan untuk pelestarian bangunan cagar budaya dan/atau kawasan tertentu yang berumur sekurang-kurangnya 50 tahun, serta dianggap mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan dan kebudayaan. (Pemkot Surabaya, 2005: 4-5)

2. Lampu Dinding

Literatur tentang lampu dinding diambil dari buku Istawan Saptono yang berjudul ”Ruang Artistik Dengan Pencahayaan”. Untuk mengetahui fungsi lain dari lampu dinding.

4.1.5 Studi Komparasi

Dalam penelitian ini studi komparasi yang digunakan adalah lampu dinding bernuansa Jepang yang sangat kental dengan ciri khas Negara Jepang. Salah satu elemen yang esensial dari desain interior rumah Jepang adalah *Shoji*, sebuah elemen rumah yang bisa berfungsi sebagai pintu, jendela, dan pemisah ruangan.

Shoji memiliki mekanisme seperti *sliding door* yang terdapat pada rumah modern. Yang menjadi keunikan dari Shoji adalah permukaannya terbuat dari kertas tembus cahaya dengan kerangka kayu. Akan tetapi saat ini, material kertas digantikan dengan gelas kaca yang dipasangkan dalam kerangka kayu.



Gambar 4.6 Interior Khas Jepang

(Sumber : www.media.rooang.com)

Lampu dinding yang terinspirasi dari interior pintu yang bergaya shoji yang khas dari Negara Jepang saat ini.



Gambar 4.7 Lampu Dinding Nuansa Jepang

(Sumber : www.id.aliexpress.com)

4.2 Analisa Data

4.2.1 Reduksi Data

Berdasarkan hasil dari pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti, maka peneliti melakukan reduksi data sebagai upaya mendapatkan kesimpulan dari semua hasil data tersebut.

1. Observasi

Dari hasil observasi yang dilakukan di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata mendapatkan hasil bangunan cagar budaya yang ada di Kota Surabaya. Yang meliputi 79 bangunan yang di golongkan menjadi 4 kategori (Data bangunan bisa di lihat di lampiran).

2. Wawancara

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, mendapatkan pemilihan bangunan mana saja yang di pilih sebagai memprkenalan cagar budaya di Surabaya berdasarkan data bangunan cagar budaya yang ada pada perda Nomor 5 tahun 2005

tentang Pelestarian Bangunan dan / atau Lingkungan Cagar Budaya di Kota Surabaya. Peneliti memilih menggunakan bangunan cagar budaya tempat ibadah sebagai inspirasi lampu dinding yang akan di buat oleh peneliti guna memperkenalkan bangunan keagamaan kepada masyarakat khususnya yang berada di Kota Surabaya. Karena menurut bapak Ikhsan bangunan cagar budaya tempat ibadah dirasa kurang banyak masyarakat yang mengetahuinya. Material yang digunakan oleh peneliti sebagai produk yang akan di buat menggunakan material kuningan dengan ketebalan 0,8 mili, dan menggunakan warna asli kuningan tersebut dengan menggunakan finishing poles dan cat *clear*.

4.2.2 Penyajian Data

Berdasarkan data yang telah di reduksi maka peneliti akan melakukan penyajian data meliputi beberapa poin-poin yang penting.

Tabel 4. 1 Tabel Penyajian Data

	Penyajian Data
Produk	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain produk lampu dinding menggunakan ciri khas bangunan cagar budaya tempat ibadah sebagai bentuk lampu dinding. 2. Lampu dinding yang di kolaborasikan dengan bangunan cagar budaya mempunyai nuansa heritage. 3. Material yang digunakan menggunakan logam berjenis kuningan dengan tebal 2 mm.
Fungsional	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fungsi lain yaitu Pengenalan bangunan cagar budaya tempat ibadah kepada masyarakat. 2. Fungsi utama yaitu untuk memberi penerangan pada saat tidur.
Sistem	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat simbol keagamaan pada bagian atas lampu dinding

	2. Warna yang digunakan berdominan warna asli material kuningan
--	---

Sumber : Hasil Olahan Peneliti

4.2.3 Kesimpulan

Pada penelitian ini, peneliti berusaha untuk mengembangkan desain produk lampu dinding kamar tidur bernuansa heritage Kota Surabaya sebagai upaya mengenalkan bangunan cagar budaya tempat ibadah kepada masyarakat.

Berdasarkan hasil dari analisa yang di dapat oleh peneliti, maka dapat di tarik kesimpulan bahwa media lampu dinding sangat cocok untuk digunakan sebagai salah satu pengembangan produk ini, dikarenakan lampu dinding kamar tidur adalah salah satu produk yang sering di gunakan sebagai penerangan saat tidur dan juga sebagai dekorasi kamar tidur. Bangunan cagar budaya juga dianggap sangat cocok untuk model lampu dinding yang akan dibuat, dikarenakan bangunan cagar budaya tempat ibadah banyak masyarakat yang tidak mengenali bangunan apa saja yang termasuk cagar budaya di Surabaya. Material dari produk lampu dinding kamar tidur ini menggunakan material logam berjenis kuningan dengan ketebalan 0,8 mili.

4.2.4 Segmentasi, Targeting, Positioning (STP)

1. Segmentasi

a. Demografis

Usia	: 17 – 60 tahun
Jenis Kelamin	: Pria dan wanita
Besarnya Anggota Keluarga	: 1
Siklus Hidup Keluarga	: Belum menikah

Jenis Pekerjaan	: Mahasiswa – Pekerja
Pendidikan	: SMA - Sarjana
Agama	: Islam, Kristen, Khatolik
Kelas Sosial	: Kelas Menengah – Atas

b. Geografis

Wilayah : Indonesia

Ukuran Kota : Kota Besar

Ukuran Kota : Mteropolitan

Iklim : Tropis

c. Psikografis

Activity : Aktifitas sangat tinggi

Interest : Menyukai produk yang inovatif

Opinion : Harga yang ditawarkan tidak sesuai

2. Targeting

Target yang dituju dari pengembangan produk ini adalah orang yang menyukai gaya arsitektur bangunan heritage dan juga orang yang beragama seesuai dengan produk yang di buat oleh peneliti.

3. Positioning

Positioning adalah salah satu faktor yang penting dalam pengembangan desain produk lampu dinding ini. Keunikan lampu dinding yang berbentuk seperti bangunan cagar budaya tempat ibadah yang ada di Kota Surabaya.

4.2.5 *Unique Selling Proposition* (USP)

Unique Selling Proposition yang dimiliki oleh produk lampu dinding ini adalah pengembangan dari model bentuk lampu dinding yang menyerupai bangunan cagar budaya tempat ibadah. Ciri khas bangunan cagar budaya sangat mendukung bentuk lampu dinding. Selain itu tujuan pengembangan produk ini agar masyarakat mengenali bangunan cagar budaya tempat ibadah yang ada di Surabaya.

4.3 Analisa SWOT

Dari analisa SWOT produk lampu dinding bernuansa heritage Kota Surabaya. Ciri khas bangunan cagar budaya tempat ibadah akan dikombinasikan dengan setiap lampu dinding, sehingga masyarakat diharapkan dapat mengenali bangunan cagar budaya tempat ibadah yang ada di Kota Surabaya, yang dijelaskan telah ditemukan strategi utama pembuatan desain

4.5 Tujuan Kreatif

Tujuan dari pengembangan produk ini adalah untuk mendapatkan desain atau bentuk lampu dinding yang menyerupai ciri khas bangunan cagar budaya tempat ibadah yang ada di Kota Surabaya. Dengan menggunakan konsep menyerupai bangunan cagar budaya tempat ibadah dapat meningkatkan nilai dari produk tersebut.

Desain produk lampu dinding pada konsep ini akan dibuat sesuai dengan hasil penelitian yang telah di tarik kesimpulan yaitu pengembangan produk lampu dinding bernuansa heritage Kota Surabaya, dengan menggunakan ciri khas dari bangunan cagar budaya tempat ibadah. Dalam konsep pengembangan lampu dinding ini memunculkan kesan ciri khas bangunan cagar budaya tempat ibadah pada model lampu dinding yang akan di buat tanpa mengurangi fungsi lampu dinding itu sendiri.

4.6 Strategi Kreatif

Sebagai upaya mengembangkan produk lampu dinding bernuansa heritage Kota Surabaya diperlukan strategi kreatif dalam perancangan produk ini dengan mendesain lampu dinding seperti bangunan cagar budaya tempat ibadah bertujuan menghasilkan nuansa heritage Kota Surabaya tanpa mengurangi fungsi utama dari produk lampu dinding.

Strategi kreatif selanjutnya akan disesuaikan dengan konsep yang telah ditentukan yaitu modern. Unsur-unsur yang digunakan adalah:

1. Material

Jenis material yang digunakan yaitu menggunakan material logam berjenis kuningan, karena saat ini trend menggunakan logam kuningan menjadi pilihan utama dalam pembuatan produk lampu dinding. Karena logam kuningan mudah di bentuk dalam proses pembuatan lampu dinding.



Gambar 4.8 Material Kuningan
(Sumber Dokumentasi Peneliti)

2. Warna

Warna finishing natural yang di pilih untuk melapisi logam berjenis kuningan menggunakan cat clear atau transparan untuk membuat logam jadi terlihat mengkilap dan warna dari logam itu akan lebih tahan lama.

4.6.1 Analisa Material

Analisa material dilakukan agar dapat menemukan material yang tepat untuk digunakan pada produk lampu dinding. Berdasarkan kebutuhan material yang telah dilakukan, maka material yang dibutuhkan sebagai berikut :

1. Material Utama

Material utama yang digunakan adalah logam berjenis kuningan dengan ketebalan 0,8 mili. Dikarenakan logam kuningan memiliki berat yang ringan dan juga mudah dan cepat dalam proses pembentukannya.

2. Material Pendukung

Material pendukung yang digunakan dengan menggunakan produk ini yaitu dengan menggunakan mika putih yang digunakan pada bagian rongga cahaya sebagai tambahan estetika pada produk lampu dinding.

3. *Finishing*

Finishing yang digunakan pada produk lampu ini dengan menggunakan *finishing* poles dan di lapis dengan cat clear guna mengawetkan warna kuningan supaya tetap mengkilap.

4.6.2 Analisa Bentuk

Analisa bentuk ini dilakukan guna menerapkan bentuk apa yang akan dibuat pada produk lampu dinding nuansa heritage Kota Surabaya, untuk menganalisa bentuk yang akan di aplikasikan pada produk lampu dinding ini adalah dengan menggunakan bentuk dari ciri khas bangunan cagar budaya tempat ibadah yang telah di teliti oleh peneliti. Berikut bentuk ciri khas bangunan yang akan di aplikasikan pada produk lampu dinding.

1. Lampu Dinding Nuasa *Heritage* Gereja Katolik Kelahiran Santa Perawan Maria

Dari data yang di dapat oleh peneliti, bangunan ini mempunyai ciri khas pada 2 menara yang kembar dan menjulang tinggi dan memiliki bulatan pada ujung

menara, tidak ada bangunan gereja lain yang memiliki menara seperti Gereja Katolik Kelahiran Santa Perawan Maria.



Gambar 4.9 Menara Gereja Katolik Kelahiran Santa Perawan Maria
(Sumber Dokumentasi Peneliti)

2. Lampu Dinding Nuasa *Heritage* Masjid Kemayoran

Bangunan Masjid Kemayoran memiliki ciri khas pada kubah masjid yang mempunyai tekstur di atasnya dan memiliki bulatan pada ujung kubahnya.



Gambar 4.10 Kubah Masjid Kemayoran

(Sumber Dokumentasi Peneliti)

3. Lampu Dinding Nuasa *Heritage* Gereja Kristus Tuhan

Bangunan Gereja Kristus Tuhan memiliki ciri khas pada townernya yang terdapat kisi-kisi sebagai ventilasi dan juga memiliki tulisan china pada bagian depan bangunan utama yang bertuliskan “zhonghua” yang artinya gereja kristen.



Gambar 4.11 Tower Gereja Kristus tuhan

(Sumber Dokumentasi Peneliti)

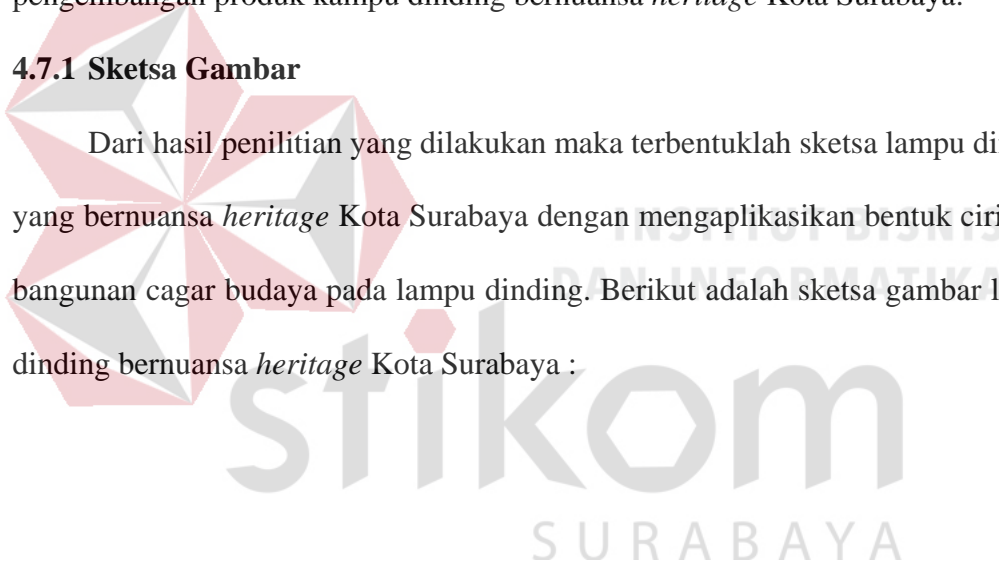
4.7 Perancangan Karya

Tujuan perancangan karya ini adalah untuk mendapatkan nuansa *heritage* bangunan cagar budaya tempat ibadah yang ada di Kota Surabaya tanpa mengurangi nilai utama fungsi dari produk lampu dinding. Dengan mengaplikasikan bentuk ciri khas bangunan cagar budaya tempat ibadah pada produk lampu dinding.

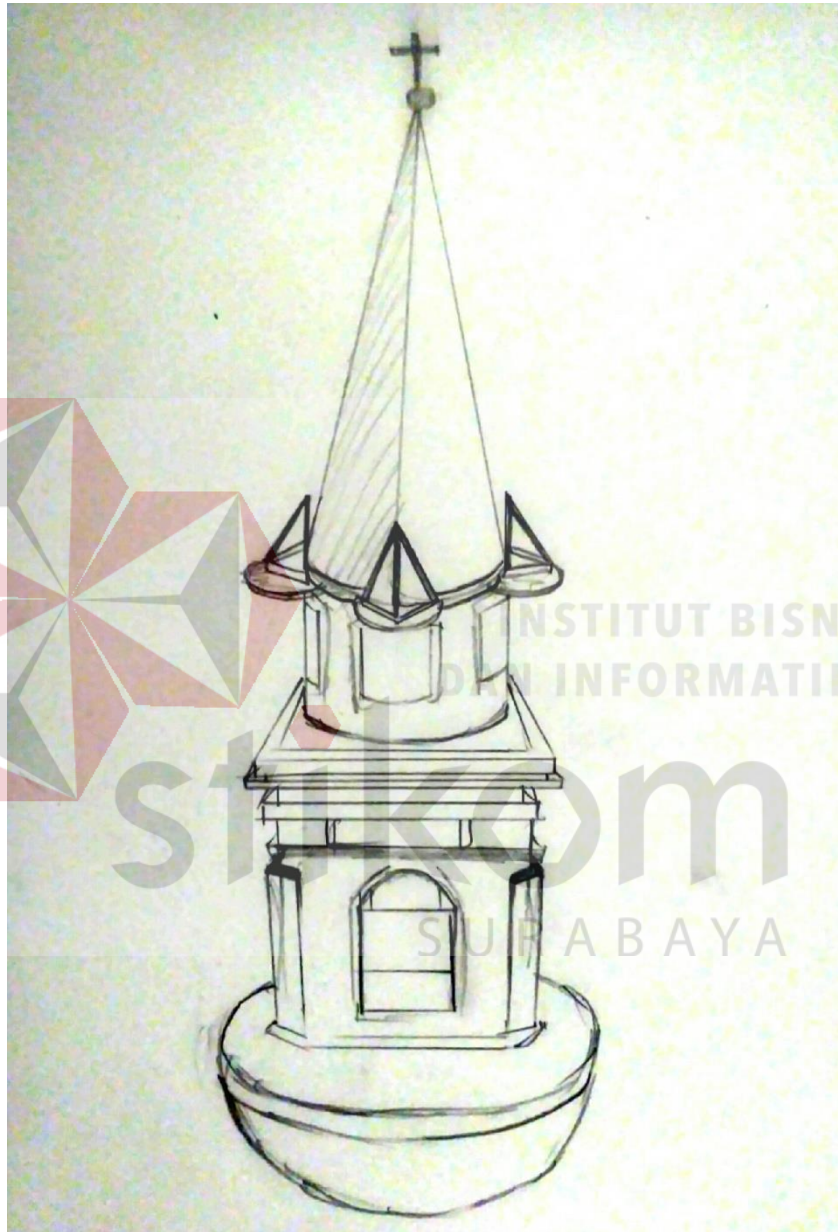
Berikut merupakan pemaparan hasil karya yang telah dibuat yaitu pengembangan produk lampu dinding bernuansa *heritage* Kota Surabaya.

4.7.1 Sketsa Gambar

Dari hasil penelitian yang dilakukan maka terbentuklah sketsa lampu dinding yang bernuansa *heritage* Kota Surabaya dengan mengaplikasikan bentuk ciri khas bangunan cagar budaya pada lampu dinding. Berikut adalah sketsa gambar lampu dinding bernuansa *heritage* Kota Surabaya :



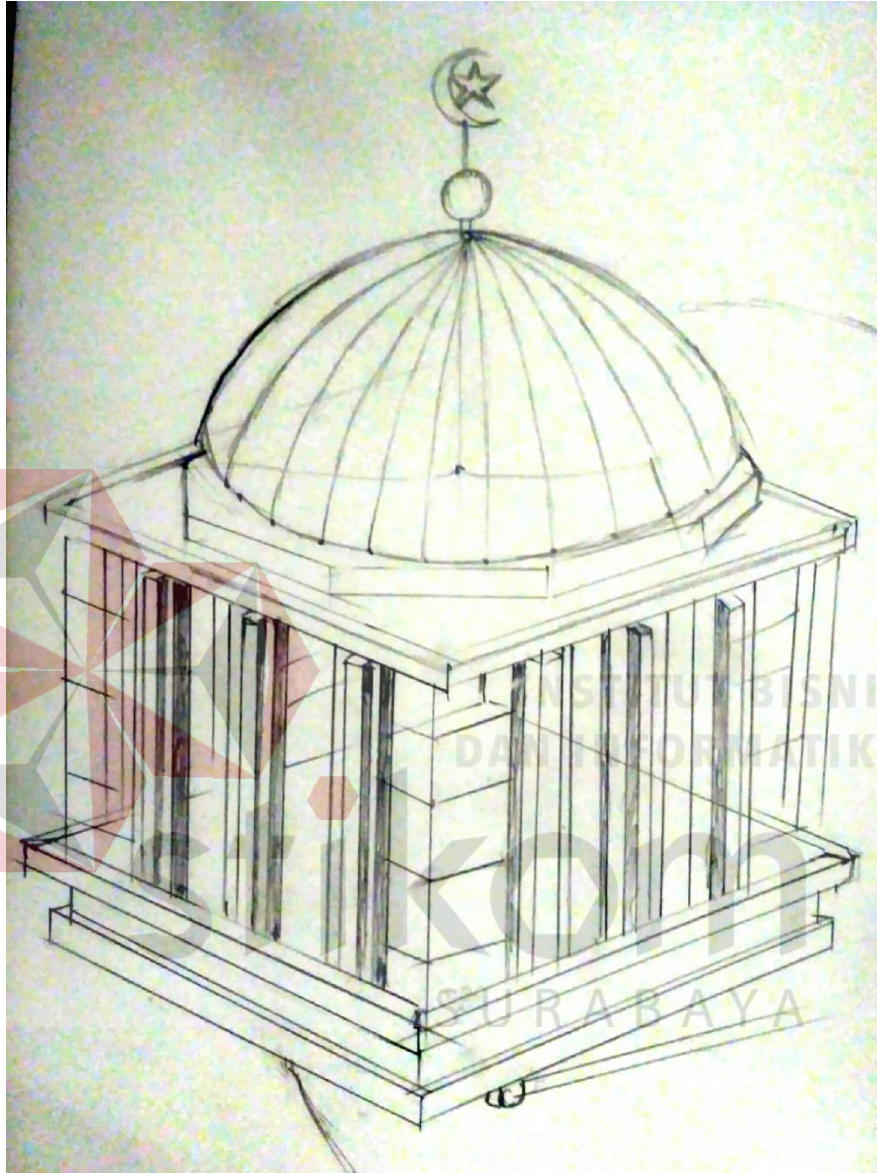
1. Sketsa Lampu dinding nuansa *heritage* bangunan Gereja Katolik Kelahiran Santa Perawan Maria.



Gambar 4.12 Sketsa Lampu Dinding 1

(Sumber : Hasil olahan peneliti)

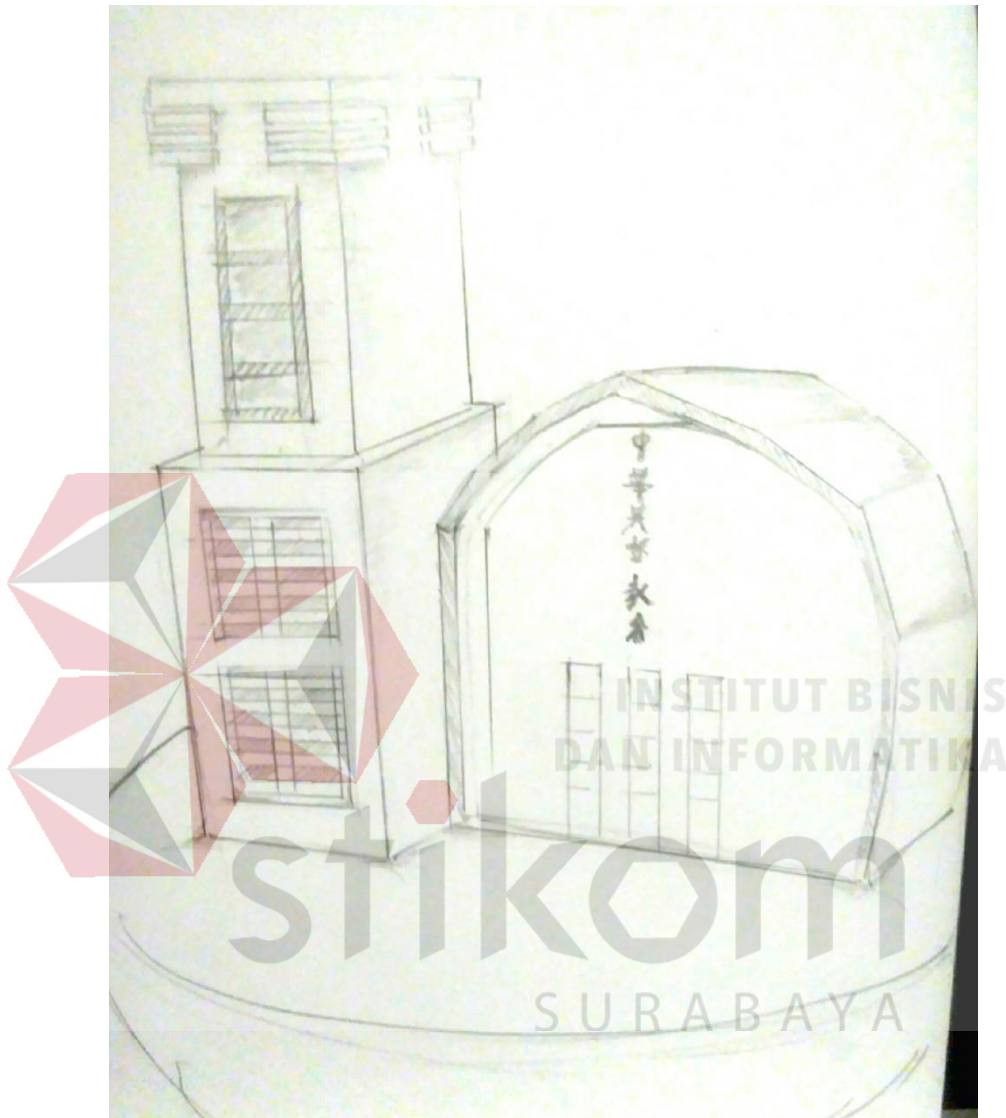
2. Sketsa Lampu dinding nuansa *heritage* bangunan Masjid Kemayoran



Gambar 4.13 Sketsa Lampu Dinding 2

(Sumber : Hasil olahan peneliti)

3. Sketsa Lampu dinding nuansa *heritage* bangunan Gereja Kristus Tuhan



Gambar 4.14 Sketsa Lampu Dinding 3

(Sumber : Hasil olahan peneliti)

4.7.2 Gambar 3D

1. Gambar 3 Dimensi Lampu Dinding Kamar Tidur Model 1



Gambar 4.15 Gambar 3 Dimensi 1

(Sumber : Hasil olahan peneliti)

2. Gambar 3 Dimensi Lampu Dinding Kamar Tidur Model 2



Gambar 4.16 Gambar 3 Dimensi 2

(Sumber : Hasil olahan peneliti)]

3. Gambar 3 Dimensi Lampu Dinding Kamar Tidur Model 3



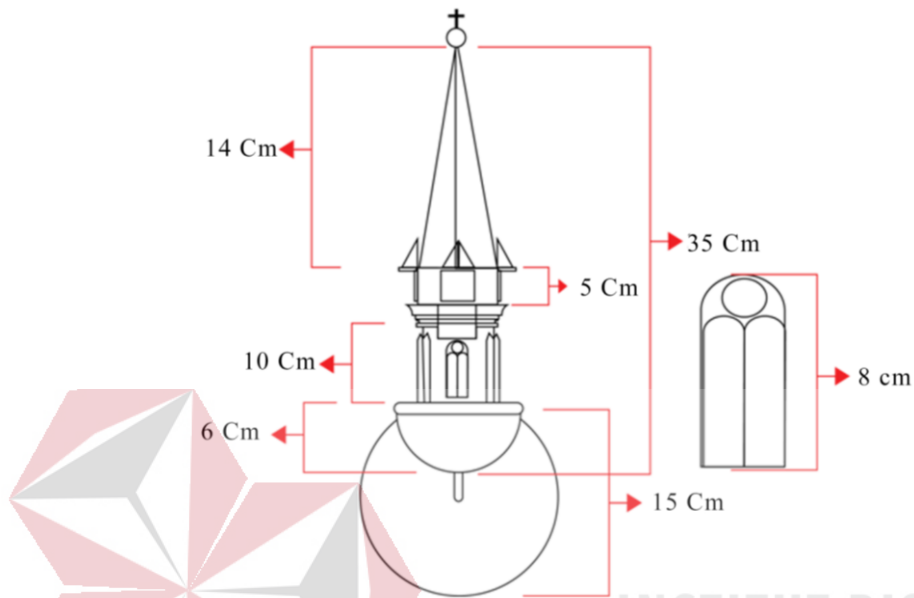
Gambar 4.17 Gambar 3 Dimensi 3

(Sumber : Hasil olahan peneliti)



4.7.1 Gambar Teknik

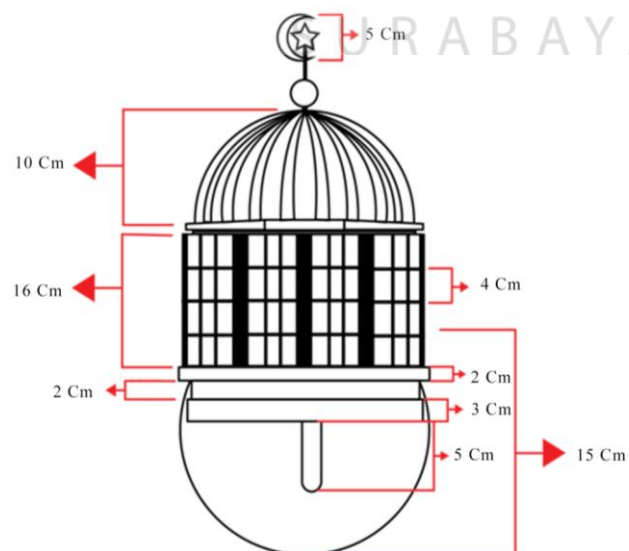
1. Lampu Dinding Model 1



Gambar 4.18 Model 1

(Sumber : Hasil olahan peneliti)

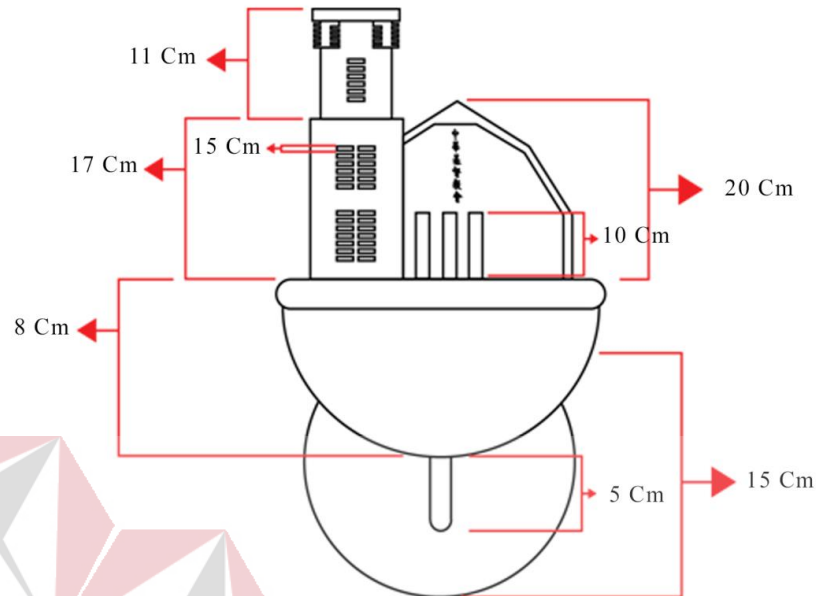
2. Lampu Dinding Model 2



Gambar 4.19 Model 2

(Sumber : Hasil olahan peneliti)

3. Lampu Dinding Model 3



Gambar 4.20 Model 3

(Sumber : Hasil olahan peneliti)

4.8 Implementasi Karya

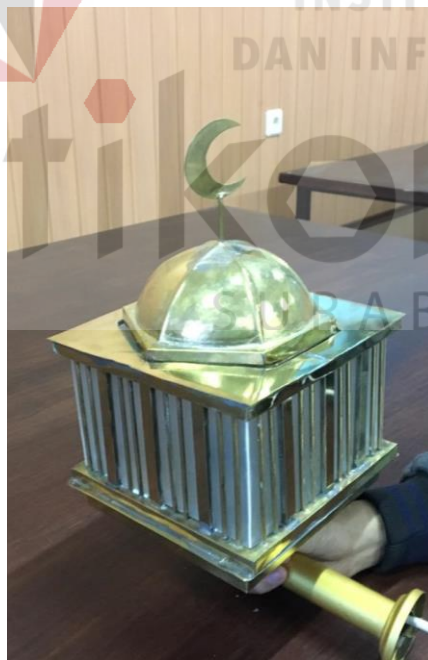
Pada tahap implementasi karya ini, peneliti akan menjabarkan penerapan rancangan yang telah di buat melalui proses-proses perancangan karya pengembangan produk lampu dinding kamar tidur bernuansa heritage kota Surabaya.

Pada pembuatan produk ini peneliti memiliki masalah dalam segi pembuatan sehingga terdapat pergeseran atau sedikit perubahan dari desain yang telah dibuat sebelumnya. Kesulitan atau masalah yang dimaksud adalah dari tahap pembentukan dari bahan kuningan yang sulit untuk dibentuk dan pada proses pengelasan yang kurang rapi.



Gambar 4.21 Produk tempat tidur dengan skala 1:1

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)



Gambar 4.22 Produk tempat tidur dengan skala 1:1

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)



Gambar 4.23 Produk tempat tidur dengan skala 1:1

(Sumber: Hasil Olahan peneliti)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan dari pengembangan desain lampu dinding kamar tidur bernuansa heritage Kota Surabaya adalah sebagai berikut:

- a. Desain lampu dinding kamar tidur berbrntuk seperti bangunan cagar budaya tempat ibadah yang ada di Kota Surabaya.
- b. Pengembangan produk lampu dinding bernuansa heritage kota Surabaya tidak mengurangi nilai fungsional terhadap produk tersebut.
- c. Penggunaan material utama kuningan guna memberikan kesan modern pada produk lampu dinding.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan produk lampu dinding bernuansa *heritage* Kota Surabaya, terdapat beberapa saran yang diberikan demi pengembangan desain tempat tidur lain agar lebih baik:

- a. Penambahan stop *contact* pada produk lampu dinding.
- b. Penggunaan lampu dinding sebagai penghiasan ruangan lain bukan hanya pada ruangan kamar tidur.
- c. Pemilihan material selain material logam berjenis kuningan.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

Akmal, Imelda. 2006. *Lampu Dan Gaya Interior*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Akmal, Imelda. 2006. *Lighting*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Bungin, M Burhan. 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif 2005*. Jakarta: Kencana.

Dr. Sachari, Agus. 2005. *Metodologi penelitian budaya rupa*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Dwimimani, Putri. 2010. *Tata Cahaya Interior Rumah Tingga*. Yogyakarta: Griya Kreasi.

Freddy Rangkuti. 2007. *Manajemen Persediaan Aplikasi di Bidang Bisnis*. Edisi 2 Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Hadari Nawawi & Mimi Martini. 1994. *“Penelitian Terapan”*. Yogyakarta: Gajahmada University.

Harsanto, Budi. 2017. *Dasar Ilmu Manajemen Operasi*. Sumedang: UNPAD PRESS.

Haryadi, Adi. 2005. *Kiat membuat promosi penjualan secara efektif dan terencana langkah praktis mempersiapkan promosi penjualan dan perusahaan fasa*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Imelda. S. 2000. *Kamar Tidur*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Kusumowidagdo, Astrid. 2011. *Desain Ritel Komunikasikan Strategi Pemasaran Bisnis Dengan Tepat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Lexy J. Moleong. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Lynch, Kevin. 1960. *The Image of the City*. Cambridge: MIT Press.

Malik, Kendall. 2016. *KAPITA SELEKTA DESAIN: Suatu Pengantar dalam Perkembangan dan Pengaruh Desain*. Padang Panjang: ISI Padangpanjang.

Margareth, Farah. 2005. *Teori Aplikasi Manajemen Keuangan*. Jakarta: Grasindo.

Miles, M, B., & Huberman, M. 1984. *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods*. London: Sage Publication, inc.

- Nugroho, Sarwo. 2015. *Manajemen Warna dan Desain*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Prasetyowibowo, Bagas. 1999. *Desain Produk Industri*. Bandung: Yayasan Delapan Sepuluh.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi (2009). *"Nirmana (Dasar-Dasar Seni dan Desain)"*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Saptono, Istiawan. 2006. *Ruang Artistik Dengan Pencahayaan*. Jakarta: Niaga Swadaya
- Sidik, Fajar. 1981. *Desain Elemente*. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Seni Rupa Indonesia.
- Sri Witari, Ni Nyoman dan I Gusti Nyoman Widnyana. 2014. *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2013. *metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suprayogo, Imam. 2001. *Metode Penelitian Sosial Agama*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tohar, M. 2000. *Membuka Usaha Kecil*. Yogyakarta: Kanisus (anggota IKAPI).
- Udi, Sukrama. 2009. *Aneka Ragam Khas Jawa Timur*. Bandung: PT Sarana Pancakarya Nusa.
- Wiyoso, Yosi. 2005. *Lampu GayaHidup Anda*. Jakarta: Penerbit Majalah Asri.
- Wong, Wucius. 1986. *Beberapa Asas Merancang Dwimatra*. Bandung: Penerbit ITB.
- Yusuf, A. Muri. 2014. *Metode penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.

Sumber Skripsi/Junal

- Hidayat, T. (2015). *Perancangan furnitur multifungsi sebagai solusi permasalahan ruang perumahan griya kembang putih tipe 36 Kasihan Bantul* . Yogyakarta: Lembaga penerbit fakultas bahasa dan seni universitas negri Yogyakarta.

Sumber Internet:

<https://sumberlampu.com/blog-artikel/15-jenis-lampu>

Kurnia Putri Utomo. (2019, maret 26) <https://www.brilio.net/wow/15-potret-keindahan-surabaya-hingga-terpilih-guangzhou-award-2018-181208s.html#>

