



FDIK
CREATIVE SPACE FOR BETTER FUTURE

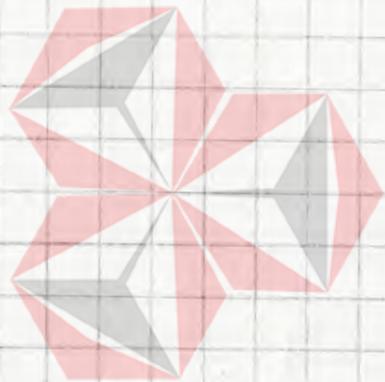


UNIVERSITAS
Dinamika

PENGEMBANGAN PRODUK PERHIASAN KASUAL MENGUNAKAN MATERIAL LIMBAH KULIT SINTETIS DAN MANIK KACA DENGAN KONSEP *SUSTAINABLE DESIGN*



Danti Noor Azizah | 20420200003



UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

"Pengembangan Produk Perhiasan Kasual Menggunakan Material Limbah Kulit Sintetis dan Manik Kaca dengan Konsep Sustainable Design"

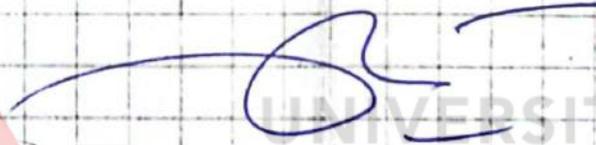
Telah diperiksa, diuji, dan disetujui oleh Dewan Penguji
Kamis, 01 Agustus 2024

Dosen Pembimbing 1



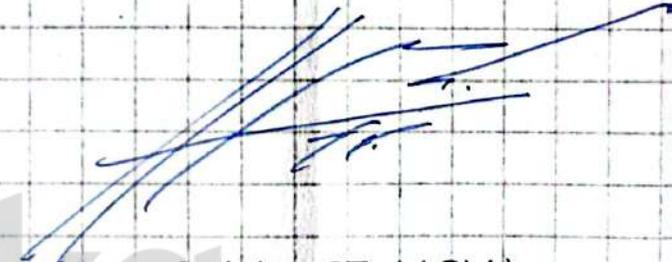
(Karsam, MA., Ph.D.)
NIDN. 0705076802

Dosen Pembimbing 2



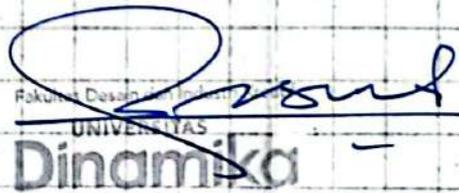
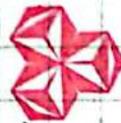
(Darwin Yuwono Riyanto, ST., M.Med.Kom., ACA.)
NIDN. 0711086702

Dosen Penguji



(Yosef Richo, ST., M.SM.)
NIDN. 0728038603

Mengetahui,
Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif



Fakultas Desain dan Industri Kreatif
UNIVERSITAS
Dinamika

(Karsam, MA., Ph.D.)
NIDN. 0705076802

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan.....	03
Daftar Isi.....	04
Prakta.....	05
Kata Pengantar.....	06
Latar Belakang.....	07
Konsep Karya.....	08
SCAMPER Method.....	09
Moodboard dan Inspirasi.....	10
Desain Alternatif.....	11
Desain Final.....	13
Desain 3D Essential Piece.....	14
Desain 3D Statement Piece.....	15
Deskripsi Karya.....	16
Biodata.....	20

Pra kata

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir saya yang berjudul "Pengembangan Produk Perhiasan Kasual Menggunakan Material Limbah Kulit Sintetis dan Manik Kaca dengan Konsep *Sustainable Design*". Katalog Tugas Akhir ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Universitas Dinamika

Saya menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, dan saya ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, membimbing, serta memberikan masukan dan bantuan. Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan, dan orang tua, serta teman-teman yang telah memberikan semangat dan motivasi selama proses penyusunan tugas akhir ini. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan menjadi kontribusi positif dalam perkembangan desain berkelanjutan. Saya berharap hasil karya ini dapat menginspirasi dan memberikan wawasan baru dalam penggunaan bahan limbah sebagai alternatif yang inovatif dalam industri *fashion*.

Surabaya, 07 Juli 2024
Danti Noor Azizah



Kata Pengantar

Topik tugas akhir yang diangkat oleh saudari Danti sangat relevan dengan isu-isu dalam dunia *fashion* terkini terkait keberlanjutan dan *upcycling material*. Penggunaan limbah kulit sintetis dan manik kaca sebagai bahan utama dalam pembuatan perhiasan kasual tidak hanya menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan tetapi juga membuka peluang inovasi dalam industri *fashion*, terutama dalam menciptakan produk yang estetik dan berkelanjutan. Dengan penggunaan manik kaca yang memberikan sentuhan estetika yang menarik, kombinasi ini menghasilkan produk yang tidak hanya unik tetapi juga menambah nilai jual yang potensial di pasar.

Proses penelitian yang melibatkan identifikasi material, eksperimen desain, dan pengujian produk akhir dengan menggunakan Metode SCAMPER mencerminkan kemampuan analitis dan teknis yang baik. Dalam sebuah penelitian yang mengusung tema *sustainability*, metode ini sangatlah sesuai dengan menggantikan bahan konvensional dengan material limbah (Substitute), menggabungkan tekstur unik dari kulit dan manik kaca (Combine), serta mengadaptasi proses produksi untuk memanfaatkan karakteristik bahan tersebut (Adapt). Modifikasi material menjadi produk yang bernilai (Modify) dan penggunaan material limbah untuk fungsi baru (Put to another use) menampilkan kreativitas dan inovasi. Upaya untuk mengurangi penggunaan bahan tambahan (Eliminate) dan merombak pandangan terhadap limbah (Reverse) dapat menjadikan topik tugas akhir ini sebagai contoh desain berkelanjutan yang relevan dan inovatif.

Saudari Danti telah berhasil menggabungkan elemen estetika dan fungsi dengan prinsip keberlanjutan, menghasilkan produk yang tidak hanya menarik dari segi desain tetapi juga mendukung upaya pengurangan limbah. Namun, perlu digarisbawahi bahwa pentingnya mempertimbangkan aspek edukasi konsumen mengenai nilai keberlanjutan dari produk ini sebagai bagian dari strategi pemasaran agar memiliki nilai jual lebih. Selain itu topik penelitian ini memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut, baik dalam konteks akademik maupun industri. Para akademisi dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai dasar untuk pengembangan produk perhiasan yang lebih beragam atau bahkan memperluas aplikasinya ke produk *fashion* lain dengan skala lebih luas lagi.

Desita Rizky Amelia K. S.T.M.Ds.
NIDN. 0730128902

Latar Belakang

Sustainable design merupakan salah satu ide dalam mengembangkan desain pada era masa kini yang sudah *modern*. Hal ini tentunya dapat menciptakan gagasan baru yang sadar akan lingkungan. Salah satunya ialah produk fesyen berupa perhiasan yang terbuat dari limbah atau daur ulang. Perhiasan yang terbuat dari limbah merupakan bukti evolusi kreativitas dan kesadaran lingkungan yang berkelanjutan di industri fesyen dan memberikan kehidupan baru pada limbah tersebut, yaitu mengubahnya menjadi barang-barang indah yang dapat dipakai dan selaras dengan nilai-nilai keberlanjutan dan kepedulian terhadap lingkungan.

Maka dari itu, penulis ingin mengembangkan perhiasan kasual (anting, kalung, dan gelang) yang berkelanjutan dengan menggabungkan limbah kulit sintetis dan manik kaca daur ulang.

Limbah kulit sintetis dan limbah kaca termasuk pada golongan limbah anorganik yang mana sangat sulit untuk terurai dengan sendirinya. Sifat limbah tersebut harus diolah kembali, salah satunya dengan menjadikan produk fesyen yaitu perhiasan kasual yang sangat dekat dengan keseharian pengguna. Sesuai dengan namanya, desain perhiasan dibuat agar cocok dipakai sehari-hari dan *flexible* untuk digunakan pada acara santai maupun formal.

Konsep *sustainable design* mulai dikenal oleh beberapa kalangan, salah satunya adanah generasi Z. Produk berkelanjutan memiliki *value* tersendiri bagi penikmatnya, yaitu nilai estetika dan peduli lingkungan yang mana berkaitan dengan material perhiasan tersebut.

Konsep Karya

Penjelasan Karya

Statement piece dalam fesyen merujuk pada *item* yang menonjol dan dapat menarik perhatian. Hal itu dapat menambahkan elemen kekinian dan ekspresif terhadap keseluruhan penampilan. *Statement piece* biasanya lebih *extravagant* dan berani. Selain itu, *statement piece* juga selalu berdampingan dengan kata '*stylish*' sehingga pengguna dapat menyatakan gaya atau kepribadian seseorang.

Sementara itu, *essential piece* dalam bahasa Indonesia dapat diterjemahkan menjadi "bagian penting". *Item* ini yang paling banyak digunakan dari zaman ke zaman, akibatnya *essential piece* lama kelamaan menjadi suatu inti di bidang fesyen dan juga melekat pada penggunaan atau penunjang gaya sehari-hari.

Disebutkan juga oleh Anantama Putra selaku *Fashion Editor* di The Editors Club, salah satu perusahaan media di Jakarta. Beliau mengatakan bahwa perhiasan yang paling populer dan diminati oleh kalangan perempuan diantaranya ialah kalung, gelang dan yang terakhir adalah anting. Selain itu dijabarkan juga bahwa perhiasan dengan gaya kasual dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu *essential* yang memiliki gaya desain yang lebih santai dan *statement* dengan gaya desain yang menonjol dan memiliki karakter tertentu sehingga dapat memperlihatkan gaya personal (Wawancara pribadi, 15 Maret 2024).

Konsep Karya

SCAMPER Method

S - SUBSTITUTE

Mengganti bahan emas perak dan jenis logam lainnya, menjadi material limbah kulit sintetis

C - COMBINE

Menggabungkan jenis perhiasan dengan gaya desain yang senada, serta menggabungkan material limbah kulit sintetis dan manik kaca

A - ADAPT

Ide diadaptasi oleh brand sustainable jewelry yang menggunakan limbah industri (plastik, kayu, kuningan, dll).

M - MODIFY/MAGNIFY

Memodifikasi tampilan desain perhiasan agar terlihat lebih kasual dan desain yang cocok dengan pemakaian sehari-hari

P - PUT TO OTHER USE

Menempatkan material tersebut untuk menciptakan suatu perhiasan yang bernilai berkelanjutan

E - ELIMINATE

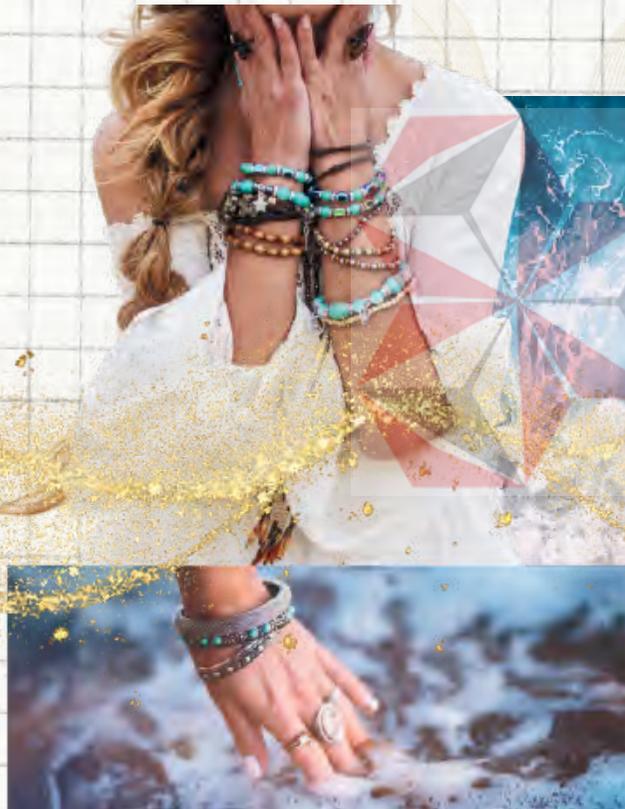
Menghilangkan elemen hiasan yang berlebihan, agar perhiasan tetap terlihat kasual

R - REVERSE

Membalikkan secara aspek desain dan nilai produk. Didesain lebih bernilai dan terlihat mahal, sedangkan material yang digunakan cukup ekonomis yaitu berasal dari limbah

Konsep Karya

Moodboard & Inspirasi

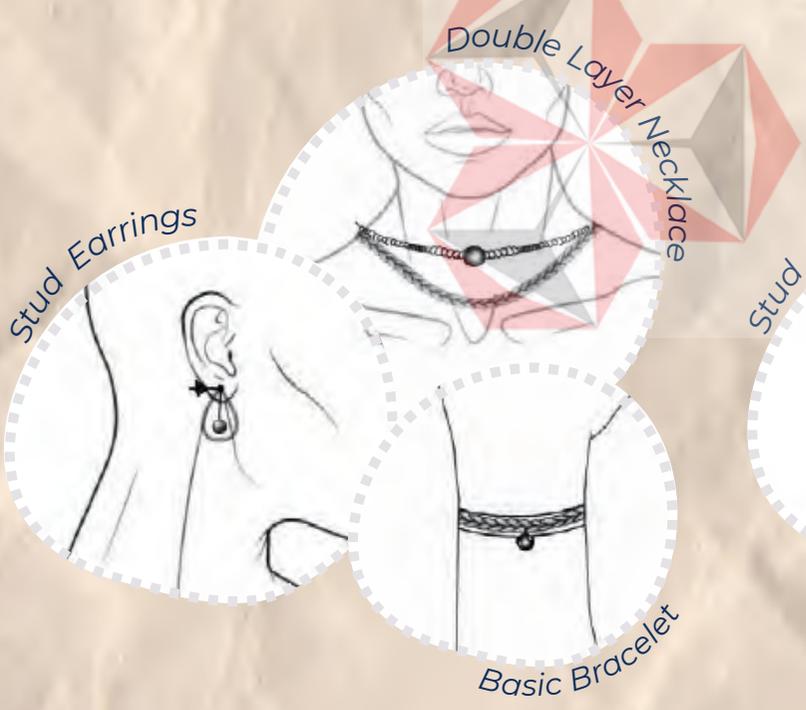


Karya ini mengambil inspirasi dari liburan ombak di pantai dan gaya bohemian, memadukan unsur kebebasan dan ketulusan yang diwakili oleh ombak dan simbol mawar. Konsep tersebut menandakan bahwa penggunaan bahan limbah melambangkan kebebasan dari pencemaran lingkungan dan mencerminkan keberanian serta komitmen konsumen untuk tampil berbeda dengan memakai produk berkelanjutan dan juga sebagai bentuk komitmen terhadap pengurangan limbah dengan memilih perhiasan daur ulang

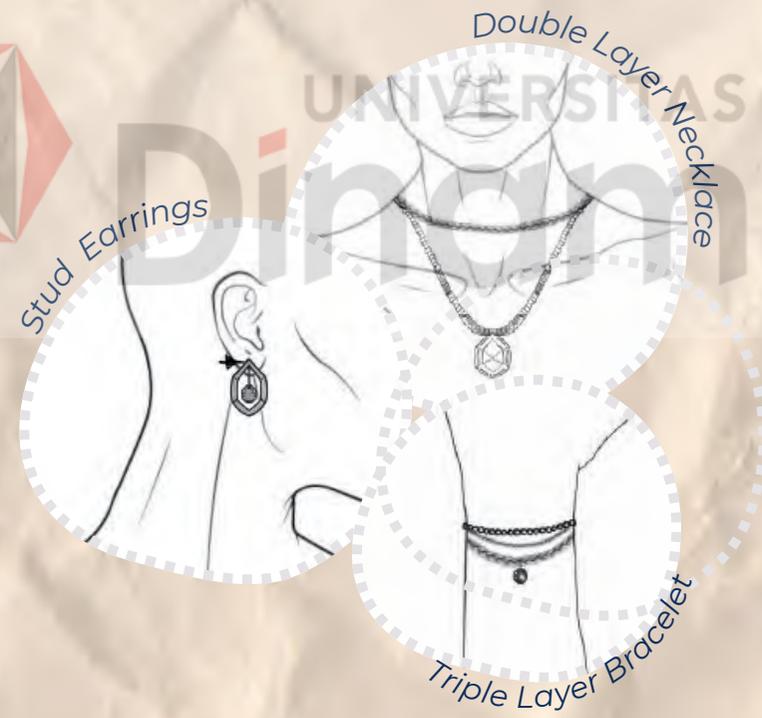
Konsep Karya

Desain Alternatif

Essential Piece 1



Essential Piece 2



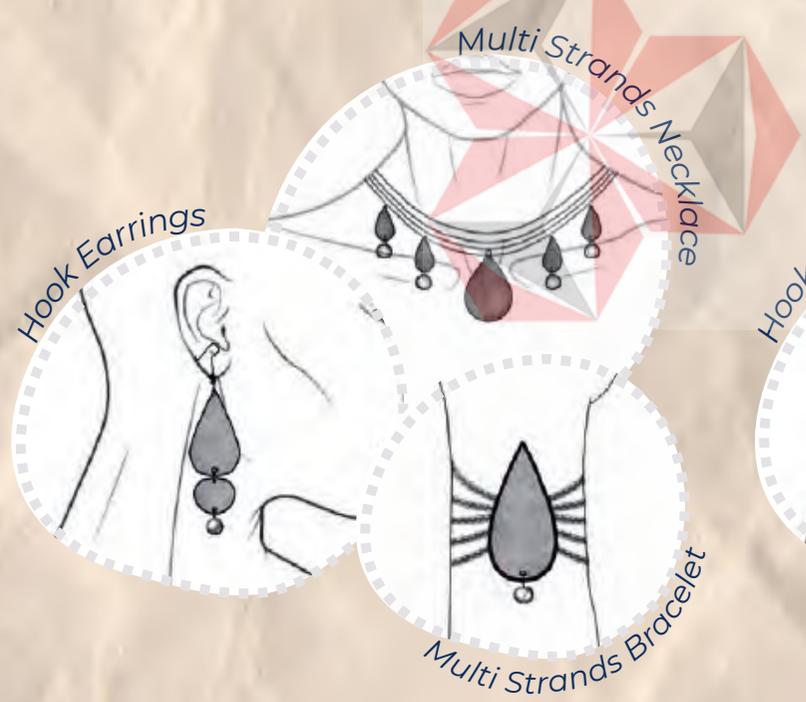
Essential Piece 3



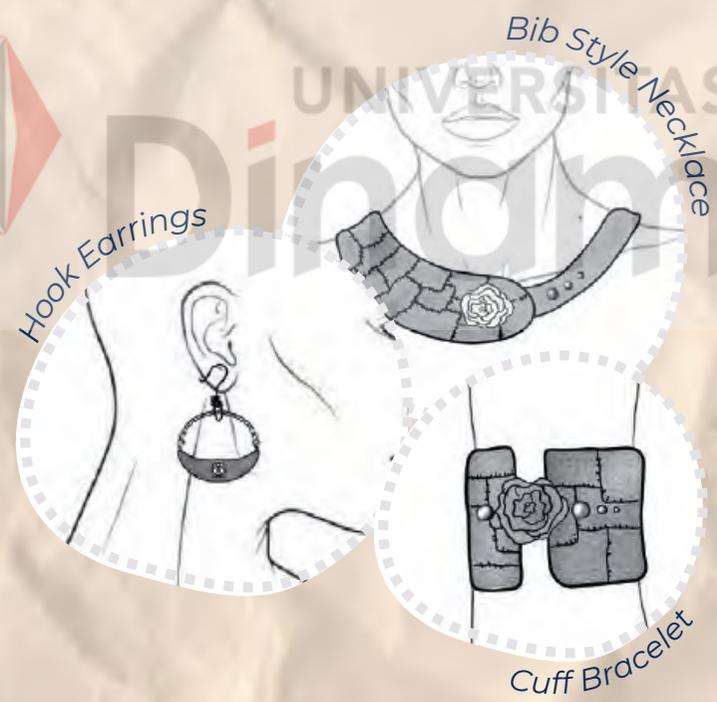
Konsep Karya

Desain Alternatif

Statement Piece 1



Statement Piece 2

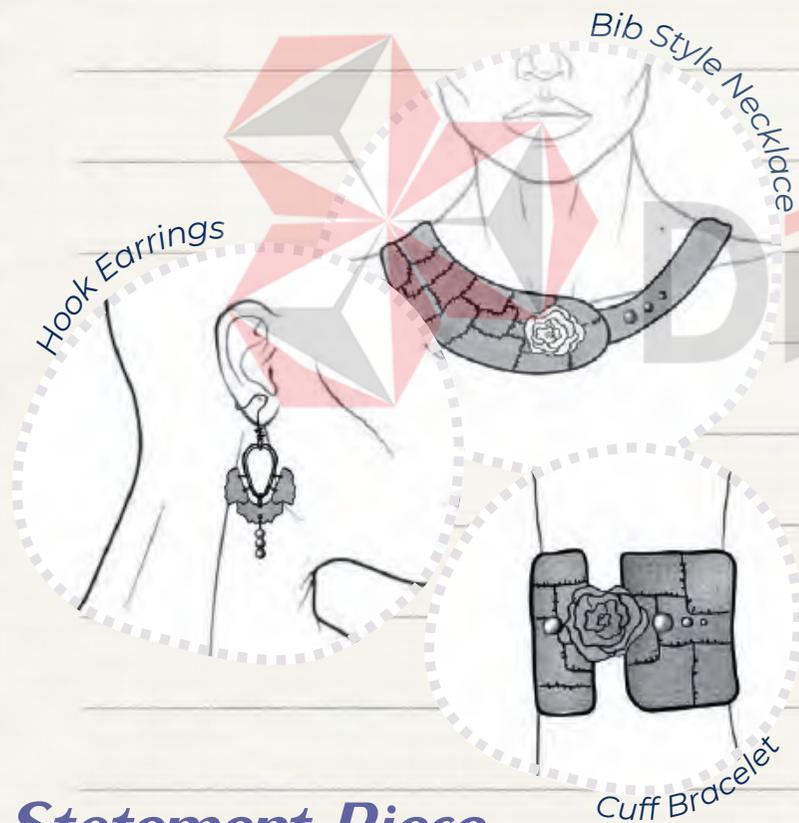


Statement Piece 3



Konsep Karya

Desain Final



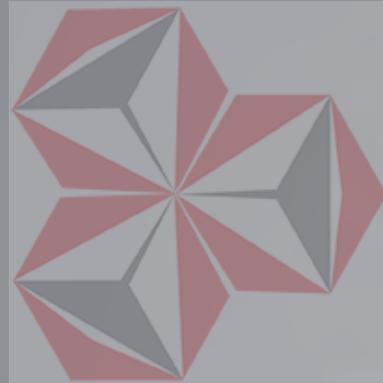
Statement Piece



Essential Piece

Konsep Karya

Desain 3D Essential Piece



UNIVERSITAS
Dindamika

Konsep Karya

Desain 3D Statement Piece



Deskripsi Karya



Essential Piece

Desain ini menggunakan jenis anting tusuk, kalung dengan jenis *double layer*, dan gelang *triple layer*. Karya ini dibuat dengan material utama limbah kulit sintetis dan penambahan manik kaca daur ulang, serta dibuat dengan teknik kepang (braid).

Material Details



Braided Leather

Deskripsi Karya



Deskripsi Karya

Desain ini menggunakan jenis anting *hook*, kalung dengan jenis *bib style*, dan gelang *cuff style*. Karya ini dibuat dengan material utama limbah kulit sintetis dan penambahan manik kaca daur ulang, serta dibuat dengan teknik jahit (*handstitch*).

Material Details



Handstitched Leather



Statement Piece

Deskripsi Karya



Biodata

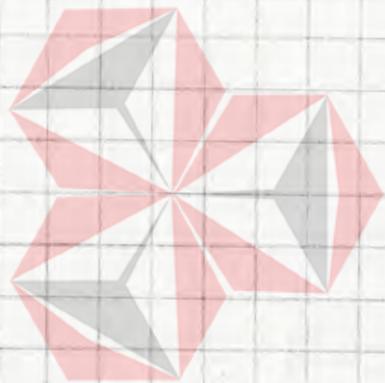


Hai, saya Danti Noor Azizah mahasiswa SI Desain Produk Universitas Dinamika alias orang di balik karya yang telah saya buat di katalog ini :)

Saya suka mengeksplor hal-hal baru terutama di bidang kreatif dan *craft*.

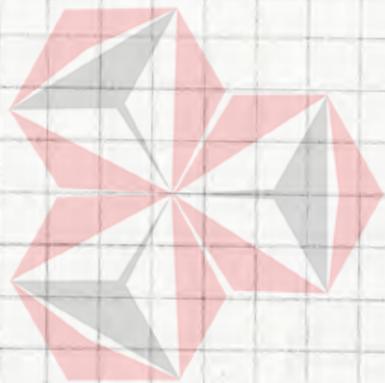
Mutuals & Business:

-  @dantiazh
-  dantiazh@gmail.com
-  085546443065



UNIVERSITAS
Dinamika





UNIVERSITAS
Dinamika

