

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *TABLE LAMP* DENGAN GAYA
BOHEMIAN MENGGUNAKAN TEKNIK JAHIT
MANIK - MANIK

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Ahli Madya
Jurusan D-3 Kriya Seni Minat Tata Laksana Kriya



Oleh :

Fajar Muhammad Sidiq

202213024

KEMENTERIAN RISET DAN TEKNOLOGI
PENDIDIKAN TINGGI
INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA BANDUNG
2025

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN *TABLE LAMP* DENGAN GAYA BOHEMIAN DENGAN TEKNIK MANIK – MANIK

Telah disidangkan dihadapan penguji pada tanggal 17 Juni 2025

Disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Ari Winarno, S.Sn., M.Hum
NIP.197201262000031007

Carina Sarasati, M.Ars
NIP.198607132024212021

Penguji

Dr. Mohamad Zaini Alif, S. Sn., M.Ds
NIP.197505092008121002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Kriya

Koprodi D3 Kriya Seni

Khairul Mustaqin, S.Sn., M.sn.
NIP. 197405052003121003

Muhammad Shidiq, M.Pd
NIP. 199303172019031005

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Prof. Dr. Husen Hendriyana, S. Sn., M.Ds.
NIP 197203101998021003

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. yang telah memberikan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul *“Perancangan Table Lamp Dengan Gaya Bohemian Menggunakan Teknik Jahit Manik - Manik”*.

Laporan ini merupakan hasil rangkuman proses pengkayaan dan penelitian Tugas Akhir yang harus ditempuh untuk menyelesaikan program studi Diploma III jurusan Kriya Seni Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung.

Tanpa adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, laporan ini tidak akan tersusun sedemikian rupa. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Retno Dwimawarti, S. Sen., M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Budaya Indonesia Bandung.
2. Prof. Dr. Husen Hendriyana, S.Sn., M.Ds. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain.
3. Khairul Mustaqin, S.Sn, M.Sn selaku Ketua Jurusan Kriya Seni ISBI Bandung.
4. M. Shidiq, M.Pd. selaku Koordinator Prodi Kriya Seni ISBI Bandung.
5. Ari Winarno, S.Sn., M.Hum selaku dosen pembimbing I yang telah membantu selama proses perancangan Laporan Tugas Akhir.

6. Carina Sarasati, S.T., M.Ars selaku dosen pembimbing II yang telah membantu selama proses penulisan dan perancangan Laporan Tugas Akhir.
7. Dosen Wali penulis, dan seluruh Dosen Prodi Kriya Seni yang telah mendidik penulis selama proses pembelajaran di ISBI Bandung.
8. Kedua orang tua saya yang memberikan banyak dukungan dalam pengerjaan Tugas Akhir.
9. Keluarga Mahasiswa Seni Rupa (KAMASRA) ISBI Bandung dan teman-teman yang telah membantu melancarkan proses tugas akhir.
10. Kawan - kawan saya yang telah membantu melancarkan proses pelaksanaan tugas akhir .
11. Dan yang terakhir untuk diri saya sendiri, terima kasih untuk selalu bisa sehat, semangat dalam menjalankan Tugas Akhir ini.

Penulis berharap agar laporan ini bermanfaat bagi kemajuan diri penulis dan dapat menambah wawasan bagi setiap orang yang membacanya.

Laporan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan yang harus diperbaiki, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk dijadikan pembelajaran di masa yang akan datang.

Bandung, 9 Juni 2025

Fajar Muhammad Sidiq

202213024

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	3
A. Latar Belakang	3
B. Rumusan Penciptaan	5
C. Tujuan	6
D. Manfaat	6
E. Perancangan	7
F. Sumber Pustaka	9
G. Metode Penulisan Data	10
H. Sistematika Penulisan	12
BAB II PROSES PENCIPTAAN.....	13
A. Sumber Penciptaan.....	13
1. Table Lamp/ Lampu Meja.....	13
2. Teknik.....	14
3. Style/ Gaya	14
B. Konsep Perwujudan.....	15
1. Gaya Visual.....	15
2. Strategi Visual	16
3. Komponen Visual	17
4. Material	18
C. Proses Penciptaan/ Perwujudan Karya	24
1. Mindmapping dan Diagram Proses Penciptaan Karya.....	24
2. Moodboard	25
3. Sketsa alternatif	26

4. Sketsa yang telah terpilih.....	31
5. Proses Produksi.....	34
BAB III DESKRIPSI HASIL GARAPAN DAN PEMAPARAN	
KARYA	49
A. Deskripsi Karya.....	49
1. Karya Utama.....	50
2. Karya pendukung	51
3. Pemaparan karya	52
BAB IV KESIMPULAN.....	53
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN.....	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Table Lamp berbahan kain brukat.....	8
Gambar 1.2 Table Lamp berbahan kain dan manik – manik	8
Gambar 1.3 Table Lamp berbahan kain dan manik – manik rumbay	9
Gambar 1.4 Beberapa contoh Ronce manik – manik.....	9
Gambar 2.1 Kain firing, berfungsi sebagai pelapis bagian dalam kap lampu.....	16
Gambar 2.2 Kain brukat, berfungsi sebagai penambahan motif pada bagian kap lampu.....	17
Gambar 2.3 Tanah liat, berfungsi untuk membuat modelling bagian base dan batang	17
Gambar 2.4 Clay DAS, berfungsi untuk membuat modelling bagian base dan batang	17
Gambar 2.5 Rangka besi, berfungsi untuk penyangga awal kap lampu.....	18
Gambar 2.6 Resin , berfungsi untuk membuat base dan batang	19
Gambar 2.7 Silikon , berfungsi untuk membuat cetakan bagian base dan batang	19
Gambar 2.8 Jarum jahit , berfungsi untuk menjahit bagian firing ke bagian rangka agar kuat menempel	20
Gambar 2.9 Benang, berfungsi untuk menjadi benang jahit di bagian firing dan meronce manik – manik	20
Gambar 2.10 Saklar tarik, berfungsi untuk menyalakan lampu dan mematikan lampu dengan cara ditarik	21
Gambar 2.11 Lampu bohlam, berfungsi untuk menerangi bagian dalam kap lampu.....	21

Gambar 2.11 Mindmapping	22
Gambar 2.12 Diagram Proses Penciptaan Karya	22
Gambar 2.13 Moodboard.....	23
Gambar 2.14 Sketsa alternatif 1.....	24
Gambar 2.15 Sketsa alternatif 2.....	24
Gambar 2.16 Sketsa alternatif 3.....	25
Gambar 2.17 Sketsa alternatif 4.....	25
Gambar 2.18 Sketsa alternatif 5.....	26
Gambar 2.19 Sketsa alternatif kap lampu 1	26
Gambar 2.20 Sketsa alternatif kap lampu.....	26
Gambar 2.21 Sketsa alternatif kap lampu 3	27
Gambar 2.22 Sketsa alternatif kap lampu 4	27
Gambar 2.23 Sketsa alternatif kap lampu 5	27
Gambar 2.24 Sketsa alternatif kap lampu 6	28
Gambar 2.25 Sketsa alternatif kap lampu 7	28
Gambar 2.26 Sketsa alternatif terpilih 1.....	29
Gambar 2.27 Sketsa alternatif terpilih 2.....	30
Gambar 2.28 Sketsa alternatif terpilih 3.....	31
Gambar 2.29 Pengukuran multiplek untuk bagian dasar base	32
Gambar 2.30 Pemotongan multiplek untuk bagian dasar base	33
Gambar 2.32 Hasil pemotongan multiplek untuk bagian dasar base	33
Gambar 2.31 Hasil pelubangan multiplek untuk bagian dasar base	34
Gambar 2.33 Pelengkungan pipa untuk bagian tulang base.....	34

Gambar 2.34 Pemasangan pipa tulang base ke bagian dasar base	35
Gambar 2.35 Pembuatan modeling base lampu ukuran (kecil).....	35
Gambar 2.35 Pembuatan modeling base lampu	36
Gambar 2.36 Pendetailan modeling.....	36
Gambar 2.37 Pegelasan desain kap lampu	37
Gambar 2.38 Pengaplikasian kap lampu.....	38
Gambar 2.39 Pelapisan modelling menggunakan silicon Rubber RTV-52.....	38
Gambar 2.40 Pemasangan triplek untuk dinding pengecoran gypsum	38
Gambar 2.41 Pengecoran gypsum dengan takaran 1 : 1	39
Gambar 2.42 Pelapisan rangka dengan pita, agar memudahkan penjahitan kain ke bagian rangka.....	39
Gambar 2.43 Pengecoran gypsum bagian kedua.....	40
Gambar 2.44 Pembukaan coran gypsum	40
Gambar 2.45 Pencetakan resin 1	41
Gambar 2.46 pembukaan hasil cetakan.....	42
Gambar 2.47 Hasil cetakan.....	42
Gambar 2.48 penjahitan kain ke bagian rangka	42
Gambar 2.49 penjahitan kain ke bagian rangka	43
Gambar 2.50 pengetesan lampu	43
Gambar 2.51 meng hamplas bagian – bagian yang tidak halus	44
Gambar 2.52 pewarnaan.....	44
Gambar 2.53 motif rampel	45
Gambar 2.54 Manik – manik	45

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penerangan atau cahaya sangat kita perlukan ketika kita berada disebuah ruangan gelap, penerangan ini biasa kita sebut dengan lampu. Lampu diciptakan oleh Thomas Alva Edison dia sangat familiar ditelinga banyak orang, ia lahir pada tanggal 11 Februari 1847 di Milan, Ohio, Amerika Serikat. Edison dikenal sebagai penemu yang memberikan kontribusi besar dalam sejarah peradaban manusia, yakni menemukan lampu pijar atau lampu bohlam.

Seiring berkembangnya zaman, banyak jenis – jenis lampu di Dunia ini seperti, lampu Neon, lampu LED, lampu Halogen, lampu *Incandescent* dan masih banyak jenis lampu lainnya. Lampu *Incandescent* atau biasa dikenal lampu pijar, adalah lampu klasik yang sering digunakan oleh masyarakat Indonesia sejak dahulu. Lalu ada lampu Halogen, hampir sama seperti lampu pijar, namun lampu Halogen ini memiliki cahaya yang lebih terang dari lampu pijar. Lampu Neon, lampu ini sangat gampang kita temukan di era sekarang, karena lampu ini merupakan sebuah perkembangan dari lampu Pijar dan lampu Halogen. Lampu LED adalah lampu yang terbentuk dari beberapa diode pemancar cahaya di dalamnya. Lampu ini sangat populer belakangan ini, dikarenakan efisiensi dayanya yang sangat baik dan mampu menghasilkan cahaya yang terang.

Di era yang sekarang ini lampu sudah menjadi salah satu kebutuhan manusia yang paling penting, banyak orang menggunakan lampu sebagai penerangan jalan, penerangan dalam rumah, penerangan kendaraan motor dan mobil, bahkan lampu di era sekarang ini sudah mulai modern. Ada lampu yang cara menghidupkannya hanya dengan tepukan tangan, ada juga lampu yang cara menghidupkannya menggunakan *remote control*, dan banyak warna – warna lampu yang bisa kita sesuaikan dengan warna lampu favorit kita. Lampu banyak juga diaplikasikan di kendaraan motor dan mobil, biasanya untuk aksesoris pemanis dikendaraan, lampu di era sekarang juga berbagai macam bentuk, ada bentuk persegi, ada bentuk segitiga, ada bentuk bulat, dan masih banyak bentuk lainnya. Lampu persegi dan lampu bulat sering dijadikan sebagai lampu hias, lampu hias meja, ruangan, dan sebagainya.

Table lamp atau Lampu meja adalah jenis lampu yang dirancang untuk ditempatkan di atas meja, seperti meja samping kamar tidur, meja kerja, atau meja makan. Lampu ini biasanya cenderung memiliki ukuran yang lebih kecil dari *standing lamp*. *table lamp* juga memiliki fungsi yang sama seperti *standing lamp*, yaitu untuk penambahan cahaya di area tertentu dan sering digunakan untuk membaca, bekerja, dan menciptakan suasana yang nyaman.

Gaya yang akan diambil penulis yaitu gaya bohemian atau biasanya sering disebut dengan gaya boho, gaya ini terinspirasi oleh kebebasan, kreatifitas, dan estetika. Gaya ini juga identik dengan penampilan yang tidak terlalu terstruktur, penuh warna,

dan mencampurkan elemen – elemen dari berbagai budaya. Dalam dunia interior gaya ini cocok untuk orang – orang yang suka bereksperimen dengan penampilan unik yang mereka miliki.

Penulis mengambil judul ini karena sangat jarang adanya *table lamp* atau lampu meja yang bergaya bohemian berada dipasar Indonesia tepatnya di Bandung, penulis juga menambahkan sedikit teknik jahitan manik – manik atau disebut dengan teknik meronce mani – manik.

Meronce yaitu kegiatan menyusun atau mewarangkai benda – benda kecil, seperti manik – manik, biji – bijian atau bahan lainnya dengan cara memasukkannya ke dalam benang atau tali sehingga bisa membentuk suatu pola atau hiasan yang unik. Meronce biasanya sering kita temui di aksesoris, seperti gelang, kalung, atau dekorasi yang cara membuatnya dengan cara menyusun suatu benda. Selain itu meronce juga bisa menjadi dan mengembangkan keterampilan motorik halus dan kreativitas dalam sebuah karya.

Meronce yang akan di gunakan penulis yaitu meronce dengan teknik Peyote, teknik ini dilakukan seperti merangkai manik dalam pola lurus dan juga teknik ini sering digunakan dalam pembuatan aksesoris etnik atau dekoratif.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan penciptaan karya ini adalah sebagai berikut;

1. Bagaimana konsep perancangan *Table Lamp* dengan gaya bohemian menggunakan teknik jahit manik - manik ?
2. Bagaimana proses perancangan *Table Lamp* dengan gaya bohemian menggunakan teknik jahit manik - manik ?
3. Bagaimana bentuk penyajian perancangan *Table Lamp* dengan gaya bohemian menggunakan teknik jahit manik - manik ?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan penciptaan diatas tujuan pengkaryaan ini adalah ;

1. Menyusun konsep perancangan *Table Lamp* dengan gaya bohemian menggunakan teknik jahit manik - manik.
2. Menguraikan proses perancangan *Table Lamp* dengan gaya bohemian menggunakan teknik jahit manik - manik.
3. Mendeskripsikan penyajian perancangan *Table Lamp* dengan gaya bohemian menggunakan teknik jahit manik - manik.

D. Manfaat

Manfaat khusus dari penulis yaitu, praktis dan fleksibel jadi mudah untuk dipindah – pindahkan, mendukung kesehatan mata sehingga dapat mengurangi ketegangan mata saat membaca atau bekerja dalam waktu yang lama, dan bisa menghemat penggunaan listrik. Manfaat dari pengkaryaan ini yaitu ;

1. Bagi pengkarya, karya ini diharapkan menjadi referensi untuk terus berkarya dan terus maju untuk mewujudkan karya – karya lainnya;
2. Bagi Institusi, semoga karya ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas institusi;
3. Bagi masyarakat, semoga karya ini bisa menjadikan inspirasi untuk terus berkembang dalam hal seni.

E. Perancangan

Perancangan table lamp ini melibatkan beberapa langkah yang harus dilakukan penulis yaitu ;

1. Meriset dan menganalisis pasar ;
2. Menentukan konsep desain ;
3. Mempertimbangkan fungsi dan ergonomi produk ;
4. Pemilihan bahan dan teknik pengerjaan ;
5. Uji coba produk ;
6. Produksi.

1. Estimasi/ Batasan Karya

Pada perancangan *Table Lamp* ini penulis menentukan Batasan karya yang akan dibuat, sebagai berikut ;

- a. Konsep perancangan table lamp ini menggunakan bahan – bahan sebagai berikut :
 - Kain furing
 - Tanah liat/ clay
 - Rangka besi
 - Resin

- Manik – manik (manik tetes, manik mutiara, manik kristal ceko)
 - Jarum
 - Benang
 - Benang nilon ukuran 0.3
 - Saklar
- b. Karya berjumlah 3 lampu meja dan akan ditampilkan dengan tinggi ukuran 20cm (kecil), 25cm (sedang), dan 30cm (besar) dari bagian kap lampunya memiliki diameter 20 cm.
- c. Teknik yang akan digunakan dalam pengerjaan karya ini yaitu :
- Teknik ronce manik – manik
 - Teknik jahit manual
 - Teknik penempelan kain
- d. Sasaran untuk produk Table lamp ini yaitu untuk kalangan orang dewasa pada umur 25 tahun keatas karena pada kalangan umur tersebut masih mempunyai karakter yang menyukai hal – hal yang unik dan membuat mereka tertarik.

2. Metode Visualisasi Karya

Proses perancangan Table Lamp ini akan melalui beberapa tahap, yaitu ;

- a. Proses pengumpulan data
- b. Membuat moodboard dan mindmapping

- c. Membuat sketsa desain
- d. Membuat rangka lampu
- e. Pengaplikasian kain ke bagian rangka
- f. Proses penjahitan
- g. Proses penambahan aksesoris
- h. Finishing karya akhir

F. Sumber Pustaka

Perancangan karya ini tidak terlepas dari pustaka acuan, yaitu: Azzahra, S., & Kusumaningrum, N. (2023)., Menjelaskan tentang penerapan gaya bohemian ke dalam *furniture*.

Mawardi, F. D., Fadlillah, A., Ivan, M., & Dzakwan, M. (2024). Aplikasi Material Rotan Pada Perancangan Table Lamp. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 9(2), 211-224.

Mulyono, G., Adrian, K., & Arjuna, V, H. (2024), Desain lampu dekoratif interior, produk kreatif lampu interior.

Blakeney, J. (2015). *The New Bohemians: Cool & Collected Homes*. Abrams. menjelaskan tentang pengaplikasian gaya bohemian ke interior (2009).

ALWI, K. O. (2020). Aktivitas Meronce Manik-manik Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan Pada Murid Cerebral Palsy Kelas Dasar IV Di SLB YPAC Makassar.

G. Metode Penelusuran Data

Ada beberapa tahapan dalam perancangan produk *Table Lamp* ini, yaitu ;

1. Studi Literatur

Studi literatur ini didukung oleh data – data berupa teks yang diambil dari berbagai sumber seperti jurnal, dan buku untuk memperkuat konsep dalam perancangan karya produk ini, pengambilan data dan informasi yang berkaitan dengan produk atau karya yang akan penulis buat.

2. Studi Piktorial



Gambar 1.1 *Table Lamp* berbahan kain brukat

Sumber : www.peacockgypsy.com, diakses 05 Februari 2025



Gambar 1.2 *Table Lamp* berbahan kain dan manik – manik

Sumber : www.peacockgypsy.com, diakses 05 Februari 2025



Gambar 1.3 *Table Lamp* berbahan kain dan manik – manik rumbay

Sumber : www.peacockgypsy.com, 05 Februari 2025



Gambar 1.4 Beberapa contoh Ronce manik – manik

Sumber : lampshadelady.com, 05 Februari 2025

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir ini nantinya adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, menjelaskan tentang Latar Belakang Penciptaan, Tujuan, Perancangan, Sumber Pustaka/Acuan, Metode Penulisan Data dan Sistematika Penulisan.

BAB II Proses Penciptaan menguraikan sumber-sumber yang menginspirasi penciptaan karya, memberikan penjelasan tentang konsep perwujudan termasuk pilihan estetika, gaya visual, tema, dan warna yang digunakan. Bab ini juga memaparkan proses visualisasi karya, mulai dari tahap perancangan hingga perwujudan akhir.

BAB III Deskripsi Hasil Garap dan Pemaparan Karya, setiap karya yang telah dihasilkan dideskripsikan secara detail, baik dalam bentuk gambar maupun keterangan tambahan lainnya. Selain itu, dijelaskan cara penyajian dan pengemasan karya, termasuk bentuk penyajian dan media yang digunakan.

BAB IV Kesimpulan berisi paparan tentang pengalaman selama proses berkarya, dengan menyoroti topik atau masalah yang diangkat dan bagaimana masalah tersebut diselesaikan melalui karya yang dibuat. Bab ini juga menyajikan refleksi pribadi penulis mengenai proses dan hasil akhir dari karya tersebut.

BAB II

PROSES PENCIPTAAN

A. Sumber Penciptaan

1. *Table Lamp/* Lampu Meja

Lampu meja merupakan jenis lampu yang dirancang untuk ditempatkan diatas meja atau bisa juga dipermukaan yang datar. Lampu meja ini berfungsi untuk penerangan dalam suatu ruangan dan bisa juga menjadi penambahan estetika dalam ruangan, lampu ini biasa kita jumpai di dalam kamar tidur, ruang kerja, dan ada juga yang menyimpannya di ruangan tamu. Lampu ini juga bisa membantu kita untuk menenangkan suasana ruangan dengan pencahayaan yang minim tidak terlalu terang, membantu kita membaca dengan tenang dan bisa juga membantu saat kita sedang belajar juga bekerja. Lampu meja memiliki beberapa bagian utama yaitu:

- Kaki atau base, bagian ini terletak di bagian paling bawah lampu meja.
- Leher, dan bagian adalah batang lampu meja, bisa fleksibel dan bisa juga kaku.
- Sumber cahaya, biasanya lampu meja menggunakan bohlam LED, pijar, atau fluorescent.
- Kap atau penutup, bagian ini berfungsi sebagai mengarahkan atau meredam cahaya agar tidak terlalu silau.
- Saklar atau tombol, dan ini berfungsi sebagai menyalakan dan mematikan lampu.

2. Teknik

Teknik yang akan digunakan penulis ada 2 teknik yaitu, teknik jahit manual dan teknik jahit ronce manik, berikut beberapa teknik yang akan digunakan penulis :

- Jahit manual yang dimaksud penulis adalah jahitan yang menggunakan tangan dengan media jarum dan benang, teknik ini sering kita lihat ketika Ibu kita sedang manambal bagian celana atau baju yang sobek karena terkena goresan. Teknik jahit ini bertujuan agar lebih fleksibel dalam menjahit kain di rangka lampu, karena akan memudahkan penulis untuk membelok – belokan jahitan.
- Teknik yang kedua adalah teknik ronce manik, teknik ini dilakukan dengan cara merangkai manik secara berjajaran dan biasa kita jumpai di aksesoris seperti gelang, kalung, tas, dan masih banyak lainnya. Teknik ini memudahkan penulis untuk meyusun manik – manik ke bagian kap lampu, dan memudahkan penulis untuk membentuk suatu pola dalam bagian kap lampu ini.

3. *Style/ Gaya*

Style/ Gaya yang digunakan penulis yaitu gaya Bohemian atau biasa disebut dengan gaya boho, gaya ini di ambil penulis karena mempunyai gaya yang bebas, artistik, dan penuh dengan elemen alami serta warna yang beragam. Gaya ini sangat cocok jika di aplikasikan kedalam interior rumah karena

memiliki fungsi untuk membuat suasana ruangan menjadi lebih estetik dan hidup, lebih tepatnya membuat nuansa tenang dalam ruangan. Gaya boho juga bisa di aplikasikan ke dalam dunia fashion, contoh dalam fashion biasanya kita lihat di dress, rok panjang, dan masih banyak lainnya.

Gaya boho ini mencakup beberapa elemen, yaitu : 1.) Warna- warna hangat, 2.) Pola dan tekstur, 3.) Furniture dan aksesoris, 4.) Kain dan tekstil, 5.) Kebebasan dan ekspresi diri. Elemen – elemen ini yang menggambar tentang gaya bohemian dalam sebuah karya.

Secara keseluruhan gaya bohemian ini adalah gaya yang bisa mengekspresikan diri dengan bebas, itupun baik dalam ruangan, rumah, pakaian, atau gaya hidup. Gaya ini begitu penuh dengan kebebasan, keberagaman, dan kreativitas yang memungkinkan setiap orang menciptakan sesuatu yang pribadi dan juga unik. (Azzahra, S., & Kusumaningrum, N. (2023).

B. Konsep Perwujudan

1. Gaya Visual

Gaya visual yang akan diterapkan pada perancangan karya ini dengan gaya Bohemian (Boho) yang bertujuan untuk memperindah ruangan dalam segi suasana dan estetika. Gaya Bohemian biasanya sering disebut dengan gaya boho, gaya ini terinspirasi oleh kebebasan, kreatifitas, dan estetika. Gaya ini juga identik dengan penampilan yang tidak terlalu terstruktur, penuh warna, dan mencampurkan elemen – elemen dari

berbagai budaya. Dalam karya ini penulis menerapkan gaya bohemian di bagian kap lampu dan material yang akan digunakan yaitu menggunakan resin untuk bagian base lampu, serta rangka besi yang akan dihiasi dengan kain untuk bagian atas kap lampu tersebut. Warna yang akan digunakan penulis, 1.) Merah Marun + Hitam dengan ukuran 20 cm (kecil) dan diberi nama CRIMSON ECLIPSE, 2.) Oranye + Merah Marun dengan ukuran 25 cm (sedang) dan diberi nama SAFFRON EMBER, 3.) Hijau Tua + Cokelat dengan ukuran 30 cm (besar) dan diberi nama JADE MIRAGE. Bentuk yang digunakan penulis ada 3 bentuk, yaitu bentuk dasar persegi, bentuk dasar lingkaran, dan bentuk dasar segitiga. Teknik yang akan digunakan teknik cetak untuk bagian base lampu dan teknik meronce manik – manik untuk bagian kap lampu. Target pasar untuk kalangan orang dewasa umur 25 tahun keatas.

2. Strategi Visual

Perancangan *Table Lamp/* Lampu Meja sebagai barang interior yang mempunyai nilai estetika ketika disimpan di suatu ruangan, dan mempunyai beberapa bagian diantaranya :

- a. Pembuatan konsep dengan mengalisa pasar
- b. Membuat acuan pengkaryaan berupa Moodboard
- c. Pembuatan sketsa *Table Lamp/* Lampu Meja
- d. Pembuatan 3 base lampu meja yang memiliki diameter berukuran 10cm – 15cm.
- e. Perakitan rangka besi untuk bagian kap lampunya
- f. Pembuatan pola

- g. Pengaplikasian kain ke rangka
- h. Finishing kap lampu
- i. Penyatuan base dan kap lampu
- j. Finishing akhir

3. Komponen Visual

Penggunaan warna dan pemilihan bahan merupakan unsur penting dalam menciptakan sebuah karya agar memberikan kesan tersendiri pada karya tersebut, konsep kaya ini memiliki konsep Bohemian, dan warna yang akan digunakan yaitu :

- Tipe kecil dengan ukuran 20cm memiliki warna Merah Marun + Hitam.
Merah marun memiliki makna warna kekuatan, kemewahan, dan keberanian. Hitam memiliki makna warna kekuasaan, misteri, dan sesuatu yang elegan serta eksklusif. Ketika digabungkan warna ini memiliki desain yang garang tetapi juga berkelas.
- Tipe sedang dengan ukuran 25cm memiliki warna Oranye + Merah Marun.
Perpaduan warna ini yaitu, oranye memiliki makna warna kegembiraan, semangat, dan kreatif sehingga memiliki energi positif dan keceriaan,. Merah marun juga memiliki makna warna kekuatan, kemewahan, dan keberanian. Ketika warna ini digabung, akan memiliki makna warna

yang terlihat dinamis namun tetap berkelas dan juga menampilkan kehangatan serta keberanian.

- Tipe besar dengan ukuran 30cm memiliki warna Hijau Tua + Cokelat

Perpaduan warna ini memiliki kombinasi natural yaitu, hijau tua merupakan simbol alam, ketenangan, keseimbangan sehingga menghasilkan kesan yang fresh dan tetap elegan, dan warna cokelat melambangkan kestabilan, kehangatan, dan memiliki unsur alami juga. Ketika warna ini digabung akan memiliki nuansa alam dan terasa lebih hangat dan nyaman.

4. Material

a. Kain Furing armani



Gambar 2.1 Kain furing, berfungsi sebagai pelapis bagian dalam kap lampu.

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

b. Kain brukat



Gambar 2.2 Kain brukat, berfungsi sebagai penambahan motif pada bagian kap lampu.

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

c. Tanah Liat/ clay



Gambar 2.3 Tanah liat, berfungsi untuk membuat modelling bagian base dan batang.

Sumber : www.brighton.co.id , diakses 19 Maret 2025



Gambar 2.4 Clay DAS, berfungsi untuk membuat modelling bagian base dan batang.

Sumber : paperconcept.pl , diakses 19 Maret 2025

d. Rangka besi



Gambar 2.5 Rangka besi, berfungsi untuk penyangga awal kap lampu.

Sumber : sinarlistrik.com , diakses 19 Maret 2025

e. Resin



Gambar 2.6 Resin , berfungsi untuk membuat base dan batang

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

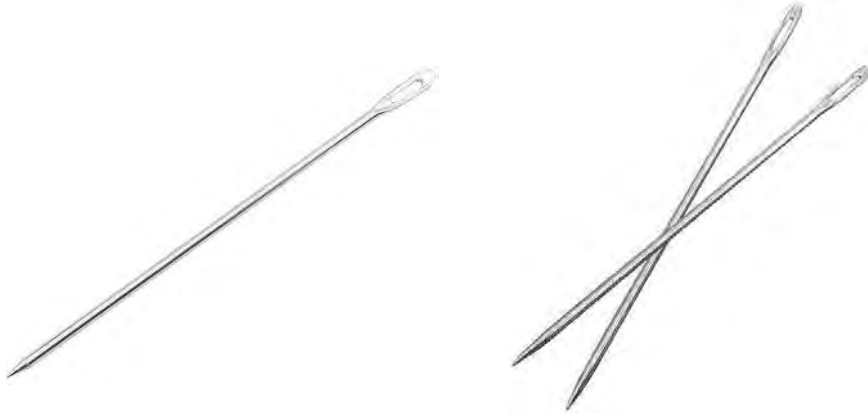
f. Silikon



Gambar 2.7 Silikon , berfungsi untuk membuat cetakan bagian base dan batang.

Sumber : Kimia.ID , diakses 20 Februari 2025

g. Jarum



Gambar 2.8 Jarum jahit , berfungsi untuk menjahit bagian furing ke bagian rangka agar kuat menempel.

Sumber : www.ebuy7.com , diakses 20 Februari 2025

h. Benang



Gambar 2.9 Benang, berfungsi untuk menjadi benang jahit di bagian furing dan meronce manik – manik.

Sumber : fitinline.com , diakses 20 Februari 2025

i. Saklar



Gambar 2.10 Saklar switch, berfungsi untuk menyalakan lampu dan mematikan lampu.

Sumber : pngwing.com, diakses 18 Maret 2025

j. Lampu



Gambar 2.11 Lampu bohlam, berfungsi untuk menerangi bagian dalam kap lampu.

Sumber : fullmoonid.com, diakses 20 Februari 2025

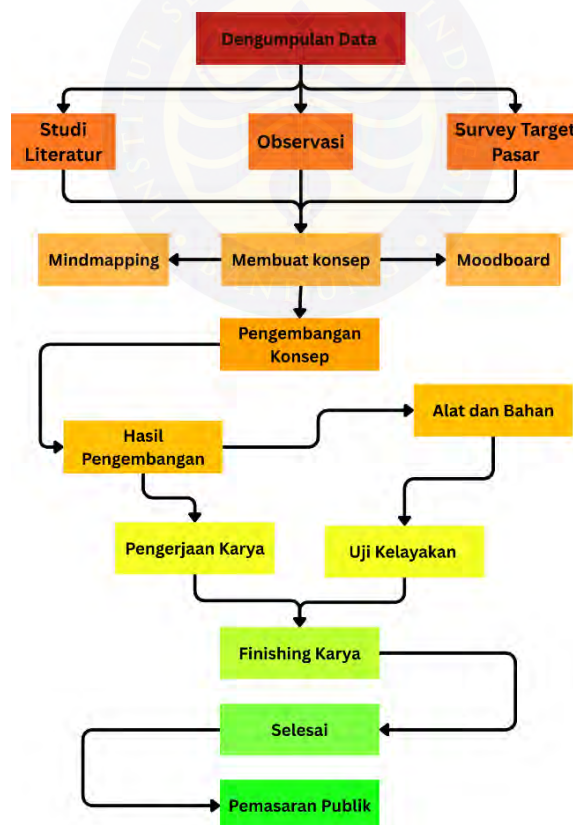
C. Proses Penciptaan/ Perwujudan Karya

1. Mindmapping dan Diagram Proses Penciptaan Karya



Gambar 2.11 Mindmapping.

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025



Gambar 2.12 Diagram Proses Penciptaan Karya

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

2. Moodboard



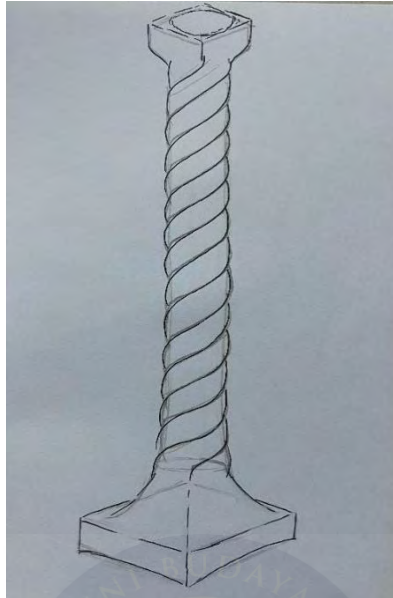
Gambar 2.13 Moodboard.

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

Penjelasan tentang Moodboard

- 1. Referensi lampu meja yang akan dibuat.
- 2. Referensi penempatan di atas meja.
- 3. Referensi kain brokat.
- 4. Referensi pengaplikasian kain ke bagian kap dan referensi manik ronce.
- 5. Referensi suasana ruangan.
- 6. Referensi bagian base lampu meja.
- 7. Referensi contoh kain furing yang akan digunakan.

3. Sketsa alternatif



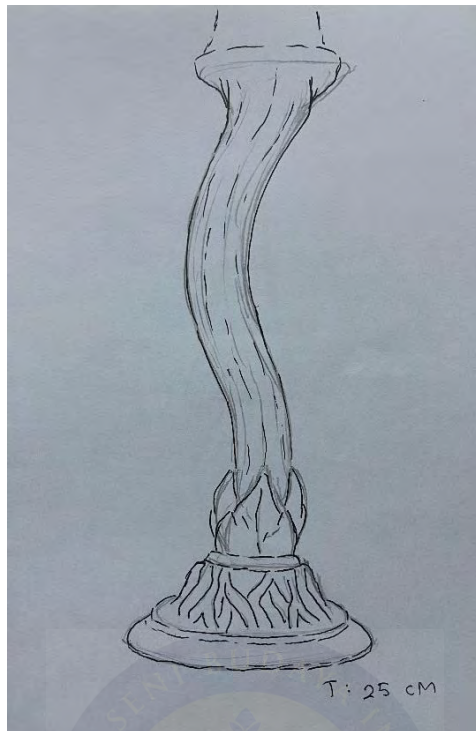
Gambar 2.14 Sketsa alternatif 1

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025



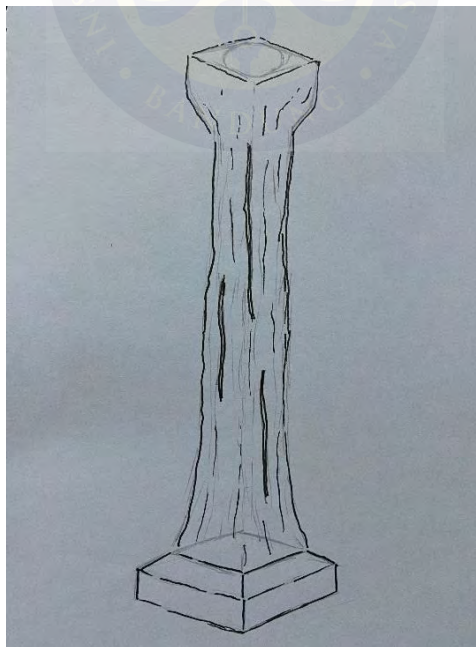
Gambar 2.15 Sketsa alternatif 2

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025



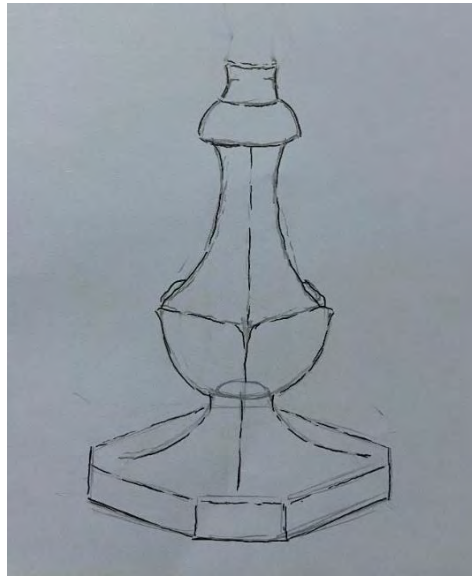
Gambar 2.16 Sketsa alternatif 3

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025



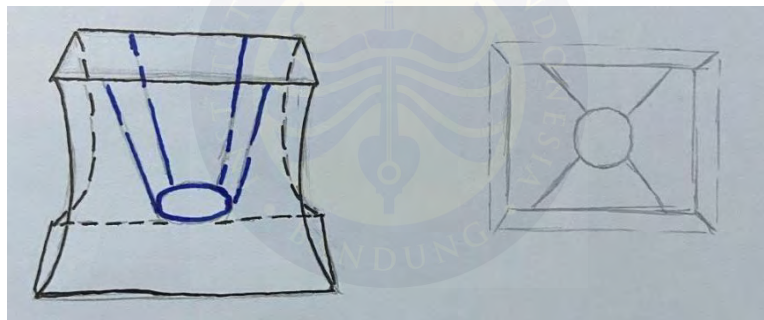
Gambar 2.17 Sketsa alternatif 4

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025



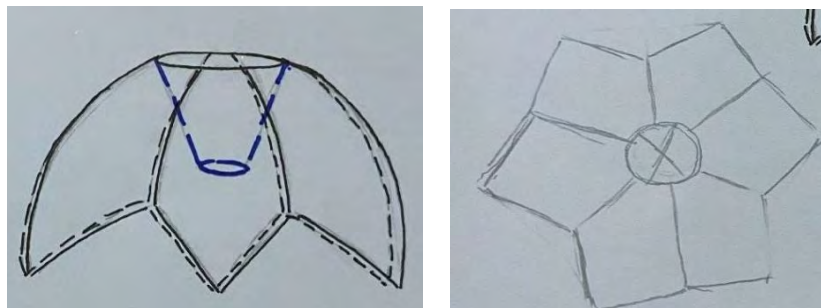
Gambar 2.18 Sketsa alternatif 5

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025



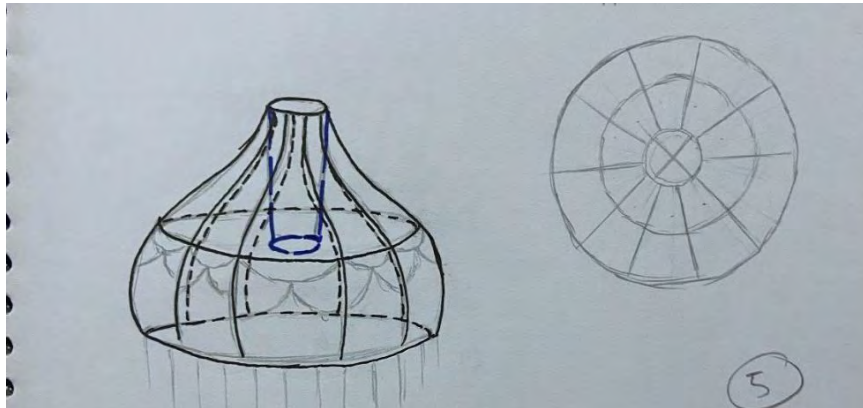
Gambar 2.19 Sketsa alternatif kap lampu 1

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025



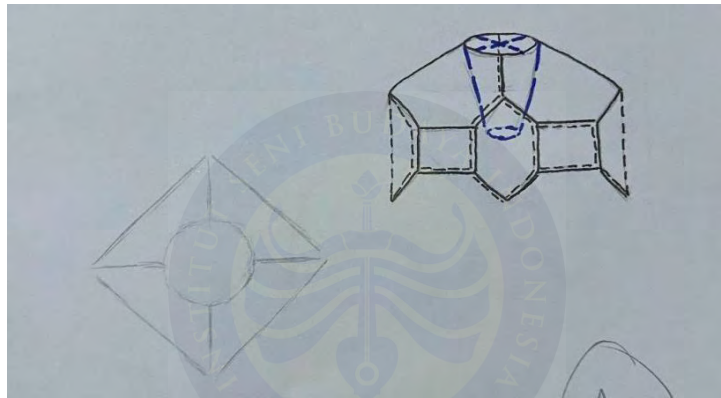
Gambar 2.20 Sketsa alternatif kap lampu 2

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025



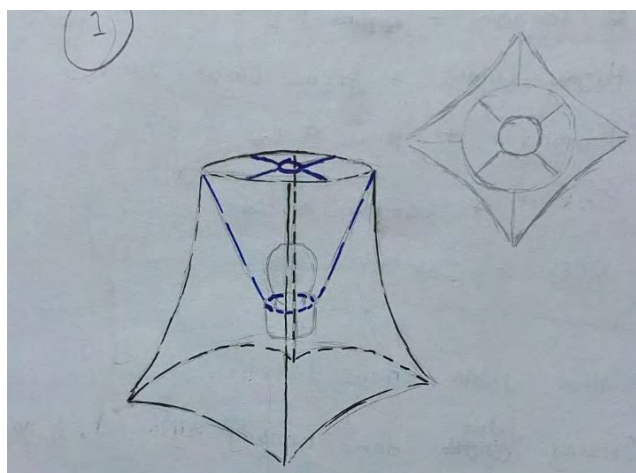
Gambar 2.21 Sketsa alternatif kap lampu 3

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025



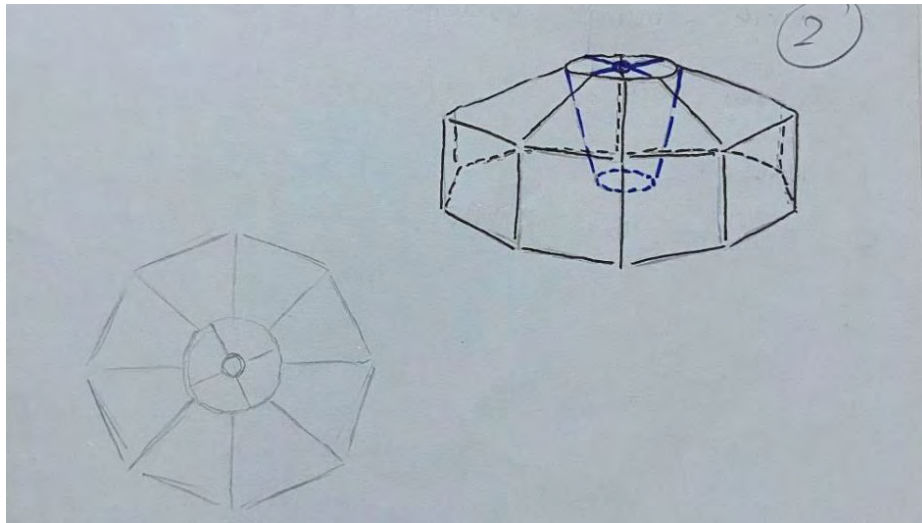
Gambar 2.22 Sketsa alternatif kap lampu 4

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025



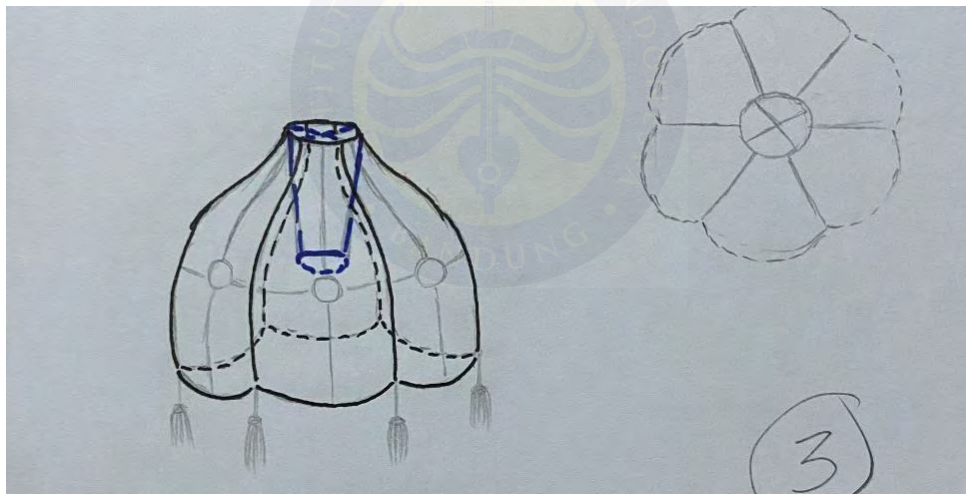
Gambar 2.23 Sketsa alternatif kap lampu 5

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025



Gambar 2.24 Sketsa alternatif kap lampu 6

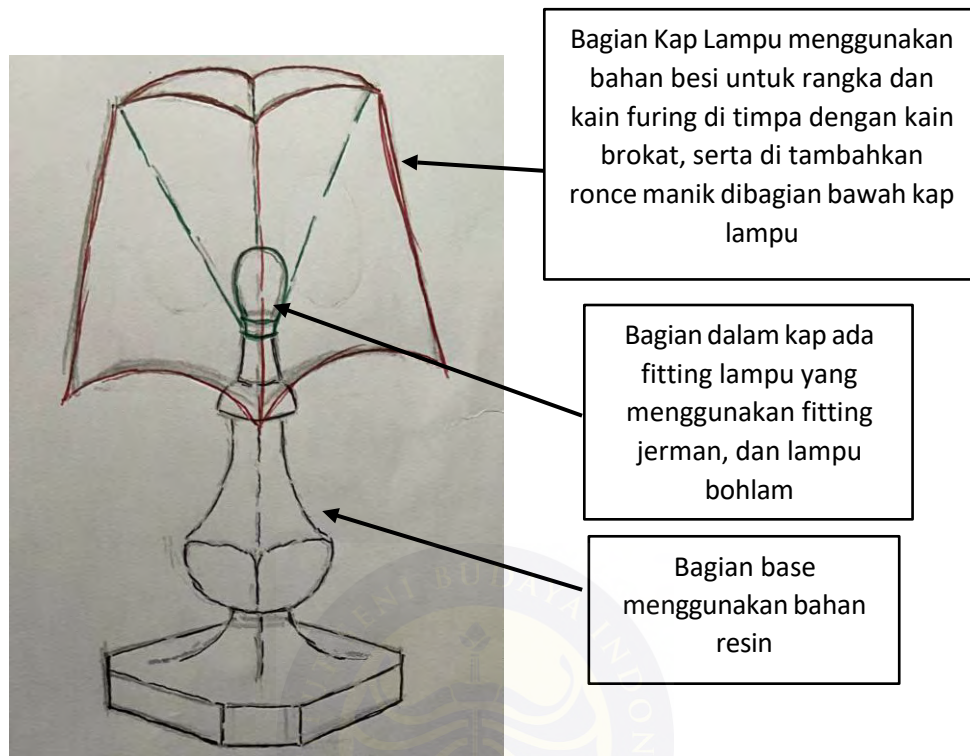
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025



Gambar 2.25 Sketsa alternatif kap lampu 7

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

4. Sketsa yang telah terpilih

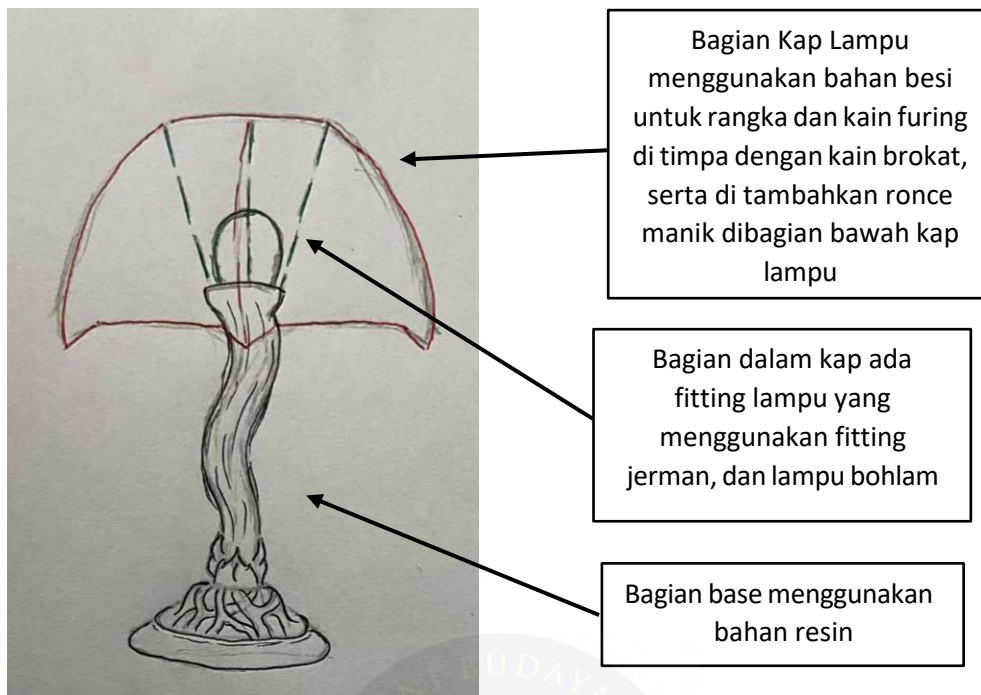


Gambar 2.26 Sketsa alternatif terpilih 1

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

Table Lamp tipe kecil dengan ukuran 20 CM (CRIMSON ECLIPSE)

- Base, Diameter 15 CM
- Tinggi Base, 20 CM
- Kap Lampu, Persegi 20 CM²
- Tinggi Kap, 15 CM
- Besi penyangga 8 CM

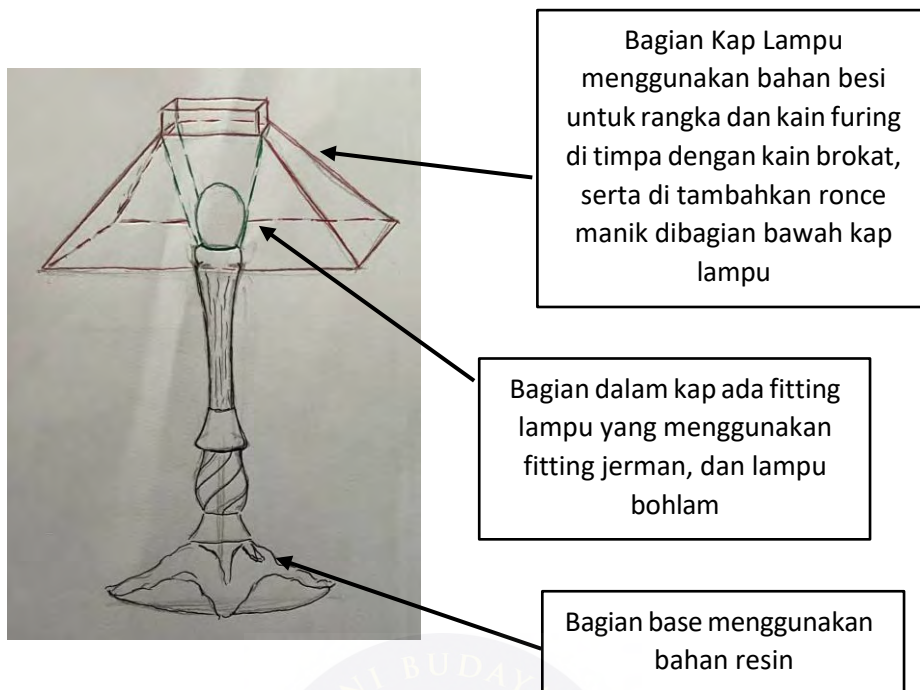


Gambar 2.27 Sketsa alternatif terpilih 2

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

Table Lamp tipe sedang dengan ukuran 25 CM (SAFFRON EMBER)

- Base, Diameter 15 CM
- Tinggi Base, 25 CM
- Kap Lampu, Lingkaran Diameter 25 CM
- Tinggi Kap 15 CM
- Besi penyangga 8 CM



Gambar 2.28 Sketsa alternatif terpilih 3

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

Table Lamp tipe sedang dengan ukuran 30 CM (JADE MIRAGE)

- Base, Diameter 20 CM
- Tinggi Base, 30 CM
- Kap Lampu, persegi panjang P : 25 CM, L : 20 CM
- Tinggi Kap 15 CM
- Besi penyangga 8 CM

5. Proses Produksi

a. Pengukuran multiplek



Gambar 2.29 Pengukuran multiplek untuk bagian dasar base

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

b. Pemotongan multiplek



Gambar 2.30 Pemotongan multiplek untuk bagian dasar base

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

c. Hasil pemotongan multiplek



Gambar 2.32 Hasil pemotongan multiplek untuk bagian dasar base

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

d. Pelubangan bagian base dasar



Gambar 2.31 Hasil pelubangan multiplek untuk bagian dasar base

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

e. Pelengkungan pipa



Gambar 2.33 Pelengkungan pipa untuk bagian tulang base

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

f. Pemasangan pipa ke bagian dasar base



Gambar 2.34 Pemasangan pipa tulang base ke bagian dasar base

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

g. Pembuatan modelling



Gambar 2.35 Pembuatan modelling base lampu ukuran (kecil)

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

h. Modelling



Gambar 2.35 Pembuatan modeling base lampu

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

i. Pendetailan modelling



Gambar 2.36 Pendetailan modeling

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

j. Pembuatan rangka kap lampu



Gambar 2.37 Pegelasan desain kap lampu

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

k. Pengaplikasian kap lampu



Gambar 2.38 Pengaplikasian kap lampu

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

1. Pelapisan modelling



Gambar 2.39 Pelapisan modelling menggunakan silicon Rubber RTV-52

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

m. Persiapan cor gypsum



Gambar 2.40 Pemasangan triplek untuk dinding pengecoran gypsum

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

n. Pengecoran gypsum



Gambar 2.41 Pengecoran gypsum dengan takaran 1 : 1

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

o. Pelapisan rangka dengan pita



Gambar 2.42 Pelapisan rangka dengan pita, agar memudahkan penjahitan kain ke bagian rangka

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

p. Pengecoran gypsum bagian kedua



Gambar 2.43 Pengecoran gypsum bagian kedua

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

q. Pembukaan cor gypsum



Gambar 2.44 Pembukaan coran gypsum

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

r. Pencetakan resin



Gambar 2.45 Pencetakan resin

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

s. Pembukaan hasil cetakan resin



Gambar 2.46 pembukaan hasil cetakan

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

t. Hasil cetakan berhasil dan gagal



Gambar 2.47 Hasil cetakan

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

u. Pengaplikasian kain ke bagian rangka



Gambar 2.48 penjahitan kain ke bagian rangka

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

v. Pengaplikasian brokat ke bagian rangka



Gambar 2.49 penjahitan kain ke bagian rangka

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

w. Pengetesan lampu



Gambar 2.50 pengetesan lampu

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

x. Penghalusan base lampu



Gambar 2.51 menghamplas bagian – bagian yang tidak halus

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

y. Tahap pewarnaan



Gambar 2.52 pewarnaan

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

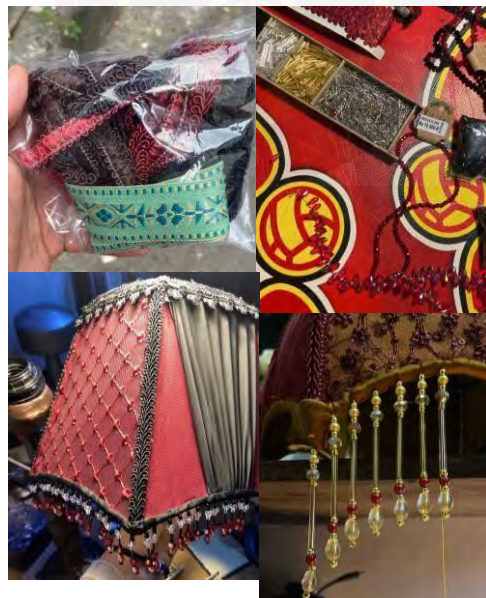
z. Penambahan motif rampel



Gambar 2.53 motif rampel

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

1. Pengaplikasian manik – manik dan renda



Gambar 2.54 Manik – manik

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

2. Tahap finishing akhir



Gambar 2.55 pembuatan dudukan untuk saklar

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

3. Foto produk



Gambar 2.56 foto produk

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

BAB III

DESKRIPSI HASIL GARAPAN DAN PEMAPARAN KARYA

A. Deskripsi Karya

Table lamp atau Lampu meja adalah jenis lampu yang dirancang untuk ditempatkan di atas meja, seperti meja samping kamar tidur, meja kerja, atau meja makan. Lampu ini biasanya cenderung memiliki ukuran yang lebih kecil dari *standing lamp*. *table lamp* juga memiliki fungsi yang sama seperti *standing lamp*, yaitu untuk penambahan cahaya di area tertentu dan sering digunakan untuk membaca, bekerja, dan menciptakan suasana yang nyaman. *Table lamp* atau lampu meja yang bergaya bohemian ini sangat jarang ada dipasar Indonesia tepatnya di Bandung, penulis juga menambahkan sedikit teknik jahitan manual dan teknik meronce manik – manik.

Fungsi dari *Table Lamp*/ lampu meja ini, yaitu :

penerangan dalam suatu ruangan tertentu dan bisa juga menjadi penambahan estetika dalam ruangan, lampu ini biasa kita jumpai di dalam kamar tidur, ruang kerja, dan ada juga yang menyimpannya di ruangan tamu. Lampu ini juga bisa membantu kita untuk menenangkan suasana ruangan dengan pencahayaan yang minim tidak terlalu terang, membantu kita membaca dengan tenang dan bisa juga membantu saat kita sedang belajar maupun bekerja.

1. Karya Utama

Karya utama ini terdiri dari 3 karya yaitu, ada yang berukuran 20 cm, 25 cm, dan 30 cm. Ketiga karya ini bertema bohemian, setiap karya mempunyai bentuk dan warna yang berbeda – beda, proses karya ini dimulai dengan mencari referensi lampu, lalu setelah itu membuat konsep dan dikembangkan dengan konsep yang kita punya, setelah selesai membuat konsep, lalu mulai membuat sketsa gambar yang akan kita buat, dengan tema yang kita gunakan yaitu tema Bohemian, setelah semuanya terangkai kita mulai membuat rangka awal dengan menggunakan tanah liat yang dibentuk sesuai sketsa gambar yang kita inginkan. Setelah itu mulai tahap pembuatan cetakan menggunakan silicon untuk pencetakan bahan resin, setelah pencetakan lalu perapihan menggunakan hamplas, dimulai dari hamplas 400 – 800 agar hasil maksimal, setelah itu tahap pewarnaan menggunakan cat pilok coklat tua dengan finishing warna edging agar terkesan tua.

a. Gambar



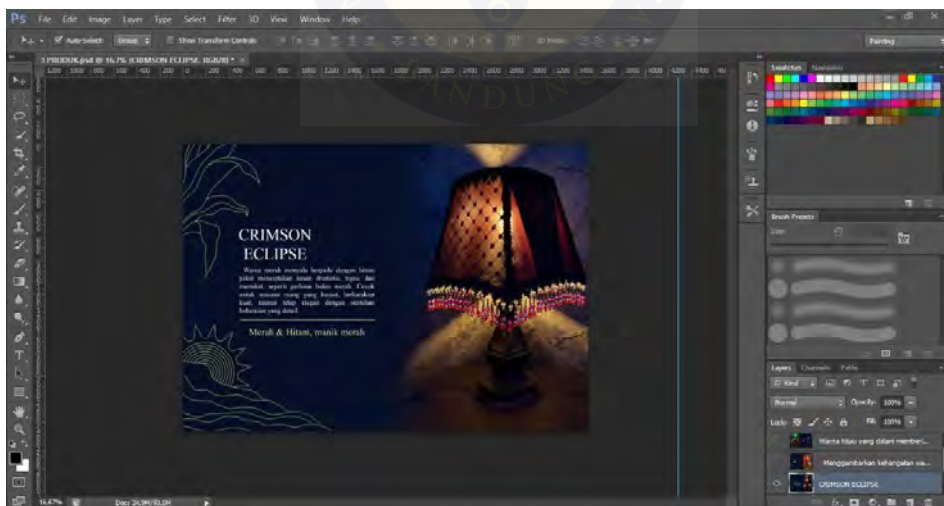
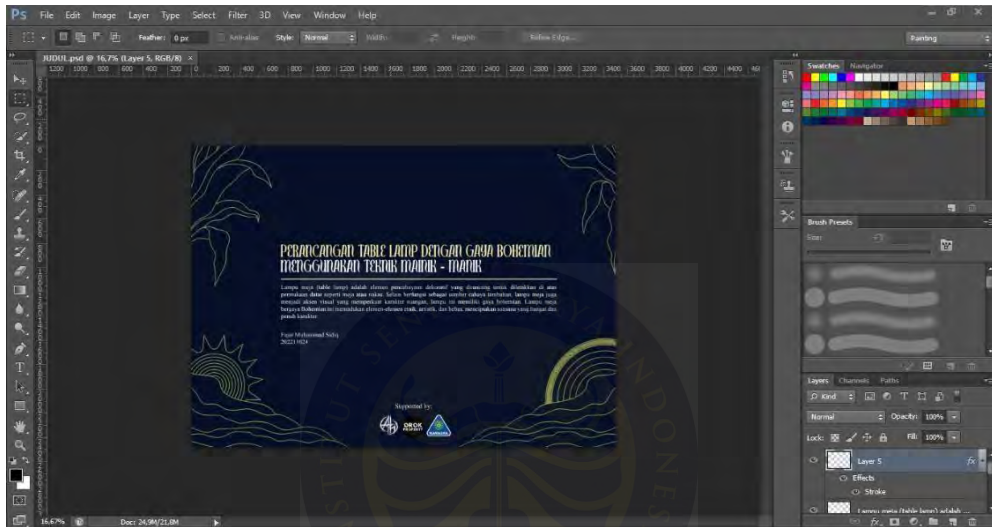
Gambar 3.1 Karya Utama

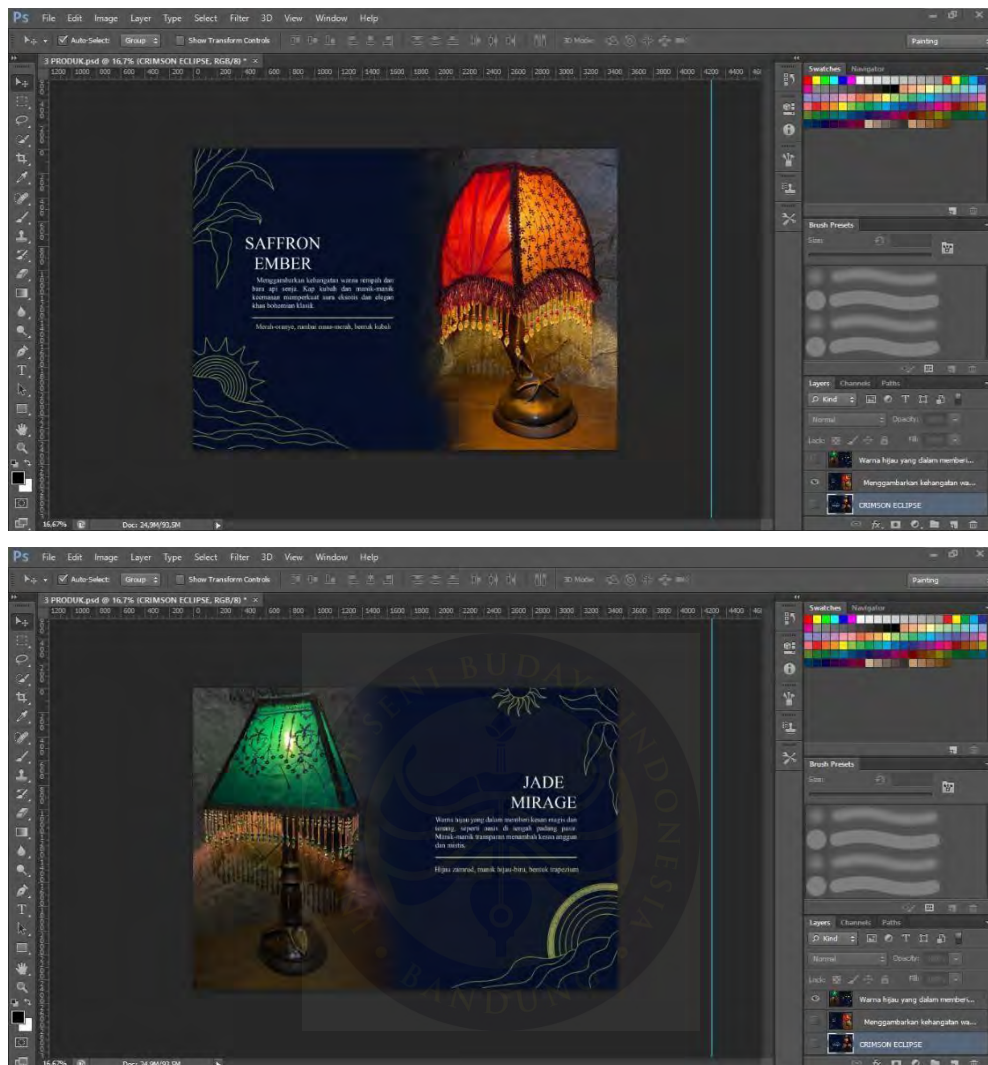
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

2. Karya pendukung

Karya pendukung yaitu catalog yang di cetak dengan ukuran A5, isi dari catalog ini mencakup banyak yaitu, judul, tema, deskripsi karya ini, dan nama dari masing – masing karya.

a. Gambar





Gambar 3.2 Karya Pendukung

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

3. Pemaparan karya

Penyajian karya ini dikemas melalui pameran Tugas Akhir, tujuannya yaitu agar menjadi pengalaman, pembelajaran, dan bentuk apresiasi dari orang – orang terdekat kita maupun orang lain.

BAB IV

KESIMPULAN

Kesimpulan dari Perancangan *Table Lamp* dengan Gaya Bohemian menggunakan Teknik Jahit Manik – Manik ini merupakan wujud dari eksplorasi estetika dengan proses penciptaan karya dimulai dari riset pasar, penyusunan konsep, pemilihan material, hingga realisasi karya berbasis nilai artistic dan teknik keterampilan tangan. Karya ini terdiri dari 3 lampu meja yang berukuran 20 cm, 25cm, dan 30 cm dengan bentuk dan warna yang berbeda, masing – masing merepresentasikan karakteristik gaya bohemian yang penuh warna, bebas, dan bercorak. Penerapan teknik ronce manik – manik dan jahit manual pada kap lampu tidak hanya memperkuat nilai visual, tetapi juga memperkaya makna kerajinan tangan dalam produk ini.

Kendala pertama yang di alami oleh penulis yaitu, bagaimana cara meracik resin agar tidak mudah kering dan tidak mudah juga untuk mengeras, kedua di bagian finishing manik – manik sangat sulit untuk di lalui penulis, dan yang terakhir pengalaman menyolder pada bagian kabel saklar itu sangat harus berhati – hati dan teliti.

Seharusnya peracikan resin dan catalist itu menggunakan perbandingan 1:3 kalo untuk cepat kering, dan 1:2 untuk tidak cepat kering. Dan untuk bagian manik – manik bisa menyesuaikan dari warna kain brokat. Jangan pernah menyepelkan waktu untuk mengeksplor dan belajar, jangan lupa juga untuk mencari referensi

sebelum melakukan pekerjaan tersebut, dan yang terakhir jangan lupa untuk selalu teliti dan konsisten dalam melakukan sesuatu.

Proses perancangan ini memberikan pengalaman yang sangat berarti bagi penulis dalam memahami pentingnya eksplorasi konsep, kepekaan terhadap estetika visual, serta ketelitian dalam proses produksi. Karya ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan referensi untuk orang lain dalam pengembangan produk kriya berbasis teknik tradisional, khususnya di bidang desain lampu interior.



DAFTAR PUSTAKA

- Azzahra, S., & Kusumaningrum, N. (2023). Penerapan Gaya Bohemian Modern berdasarkan kajian Estetika, *Jurnal Industri Furnitur dan Pengolahan Kayu* 1(1), 11-20.
- Mawardi, F. D., Fadlillah, A., Ivan, M., & Dzakwan, M. (2024). Aplikasi Material Rotan Pada Perancangan Table Lamp. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 9(2), 211-224.
- Mulyono, G., Adrian, K., & Arjuna, V, H. (2024), Desain Lampu Dekoratif Interior Ramah Lingkungan : Produk Kreatif Lampu Interior. *Jurnal PATRA*, 6(1), 16-23.
- Blakeney, J. (2015). *The New Bohemians: Cool & Collected Homes*. Published by ABRAMS in New York City : Stewart, Tabori & Chang.
- ALWI, K. O. (2020). Aktivitas Meronce Manik-Manik dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan pada Murid Cerebral Palsy Kelas Dasar IV Di SLB YPAC Makassar. Program Studi Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar.

BIODATA



FAJAR MUHAMMAD SIDIQ

PROFILE

Hai, Saya sedang menempuh pendidikan di Institut Seni Budaya Indonesia Bandung dan memiliki pengalaman magang di indihome dan ArtStudio. Saya suka mencari hal - hal baru, suka bekerja sama dengan tim, dan saya selalu bekerja dengan tepat waktu.

PENDIDIKAN

2007 - 2014	SDN Gentra Masekdas Bandung
2014 - 2017	SMP Swadaya 1 Bandung
2017 - 2020	SMK MedikaCom Bandung
2020 - Sekarang	Institut Seni Budaya Indonesia Bandung

PENGALAMAN PAMERAN

2020	Pameran virtual Acculturartsy
2021	Pameran Kala Nanti di gedung kesenian Dewi asri Institut Seni Budaya Indonesia Bandung
2022	Pameran bersama di Institut Seni Indonesia Denpasar Bali
2023	Pameran bersama di Institut Teknologi Bandung

KONTAK

☎ 0895 - 3366 - 20809/ 0857 - 9332 - 5107
✉ Fajarmsidiq03@gmail.com
📍 Jl. Peta Gg. Sukamulya No. 60 Rt. 05 Rw. 09 Kel Suka Asih Kec. Bojongloa Kaler

KEAHLIAN

Microsoft Word
Microsoft Excell
Adobe Illustrator
Menggambar desain
Bisa bekerja dengan cepat

PENGALAMAN KERJA

2020 - 2023
Orak Property
Bekerja dilingkungan Artistik pentunjukan, Artistik syuting film/ video klip, Artistik panggung, Artistik event.

LAMPIRAN













