



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

	LEMBAR PENGESAHANSIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
---	--	----------

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2013/2014

Tugas Akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S1), Jurusan Desain Produk (Desain Grafis & Multimedia), Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : **"Gami Chair" Pemanfaatan Limbah Kayu Peti Kemas
Menjadi Furniture Yang Memiliki Nilai Estetis**

Disusun oleh :

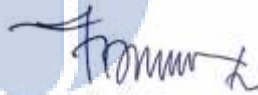
Nama : **Avner Falcon Sakul**

Nim : **41910010085**

Jurusan : Desain Produk (Desain Grafis & Multimedia)

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 25 Juni 2014,

Pembimbing,



Hady Soedarwanto, ST, M.Ds

UNIVERSITAS
Jakarta, 4 Juli 2014

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain Produk



Zulfikar Sa'ban, S.Pd, M.Ds



Hady Soedarwanto, ST, M.Ds

	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
---	---	----------

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Avnner Falcon Sakul
 Nim : 41910010085
 Jurusan : Desain Produk (Desain Grafis & Multimedia)
 Fakultas : Teknik Perencanaan dan Desain

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan kerja asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 4 Juli 2014

Yang membenkan pernyataan,



Avnner Falcon Sakul

ABSTRACT

The design of this furniture design aims to be able to process wood waste container into value added products. Increasing the value added in terms of economic and aesthetic aspect is very necessary to amend the general public about the response of container wood waste. The design is made not only meet the functional aspect but rather the aesthetic approach so that the resulting work to be beautiful.

This design process has a frame of the study is divided into several sections. Frame of the study related to the environment, systems and design elements. The methodology is reviewed to support the concept that has been created by designers thinking. Exploration dining chair shape tends toward a more aesthetically pleasing than that of material needed to produce a companion different variations so as to give a new color to the design of this chair.



ABSTRAK

Perancangan desain mebel ini bertujuan untuk dapat mengolah limbah kayu peti kemas menjadi produk yang bernilai tambah. Peningkatan nilai tambah dari segi ekonomis dan segi estetis sangat diperlukan untuk merubah tanggapan masyarakat umum tentang limbah kayu peti kemas. Perancangan yang dibuat tidak hanya memenuhi aspek fungsional tetapi lebih kepada pendekatan estetis sehingga karya yang dihasilkan menjadi indah.

Proses perancangan ini memiliki kerangka berpikir studi yang terbagi dalam beberapa bagian. Kerangka berpikir studi berkaitan dengan lingkungan, sistem dan elemen desain. Metodologi tersebut dikaji untuk mendukung konsep yang sudah di ciptakan berdasarkan pemikiran desainer. Eksplorasi bentuk kursi makan cenderung ke arah yang lebih estetis selain itu material pendamping dibutuhkan untuk menghasilkan variasi yang berbeda sehingga memberikan warna baru terhadap desain kursi ini.



KATA PENGANTAR

Desain merupakan ilmu yang belakangan semakin banyak dilirik oleh masyarakat. Bukan hanya karena ranah keilmuan yang menarik, desain telah berubah menjadi ilmu yang sangat menjanjikan seiring dengan perkembangan zaman dan kebutuhan manusia. Banyak masyarakat yang secara serius mulai mempelajari ilmu ini guna menjawab kebutuhan akan ilmu dan kehidupannya

Perkuliahan merupakan kegiatan yang sangat membantu desainer untuk dapat mempelajari dan memahami dunia desain lebih jauh. Dalam lingkungan perkuliahan, desainer dapat membuka kesempatan sebesar – besarnya untuk bertukar pikiran sesama mahasiswa maupun dengan pihak dosen. Lebih jauh lagi, dunia perkuliahan mampu menjadi wadah bagi mahasiswa untuk berkreativitas dan mengeksplorasi potensi dari masing – masing individu.

Pada akhirnya, desainer harus mampu menyelesaikan Tugas Akhir dalam program studi desain produk sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar sarjana sekaligus sebagai ajang untuk menunjukkan kepada masyarakat dan universitas tentang semua hal yang telah desainer pelajari selama berkuliah di Universitas Mercu Buana.

Kegiatan Tugas Akhir ini memberikan kesan yang sangat berarti bagi desainer terutama ketika kegiatan pameran hasil karya dan kegiatan sidang. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan banyak masukan positif bagi desainer untuk dapat melangkah ke jenjang selanjutnya dan tampil sebagai individu yang siap bersaing.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa atas limpahan kasih dan segala anugerahNYA sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir ini. Saya sangat bersyukur karena laporan ini pada akhirnya dapat tersusun dengan baik atas bantuan banyak pihak didalamnya.

Saya sangat berterima kasih kepada semua pihak yang turut menyumbangkan semangat dan ide dalam laporan tugas akhir ini. Ucapan terima kasih terutama saya berikan kepada Alm. Bpk. Maryono Setyawan, Drs. Selaku pembimbing yang telah sangat sabar dalam memberikan arahan panduan serta masukannya. Ucapan terima kasih juga saya berikan khususnya kepada :

1. Kedua orang tua dan Kakak yang selalu memberikan doa dan Semangatnya
2. Bpk. Edy Muladi, M.Si selaku dekan Fakultas Teknik Perencanaan Dan Desain Universitas Mercu Buana
3. Bpk. Hady Soedarwanto, ST, M.D.s. selaku Kaprodi Desain Produk
4. Jajaran dosen Universitas Mercu Buana khususnya Desain Produk yang telah memberikn ilmu yang sangat bermanfaat
5. Teman – teman Desain Produk UMB 2010 dengan semua semangat dan kekompakkannya
6. Febrianto Hendriko, Muhamad Kadafi, Muhammad Nur Rizky, Riky Aji Widana dan Tri Laksono Setiawan yang tergabung dalam Jabon House dan SOLID10 atas kekompakan dan kebersamaannya
7. Nadia Asya Pajrin yang selalu memberikan semangat dan perhatiannya
8. Dosen – dosen penguji, Bpk Edy Muladi, M.Si dan Bpk Dika Gusti Nugraha, ST yang telah banyak memberikan arahan serta masukannya

Saya berharap hasil laporan ini dapat berguna bagi masyarakat, khususnya mahasiswa/i Universitas Mercu Buana. Saya juga berharap dengan adanya hasil laporan ini bisa menjadi sebuah motivasi untuk bisa berbuat lebih baik dan lebih banyak untuk masyarakat.

Saya sangat berharap akan masukan – masukan dan kritikan terhadap hasil laporan tugas akhir saya ini, yang bertujuan sebagai salah satu bahan pembelajaran guna membuat hasil penulisan selanjutnya dapat lebih baik lagi.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
ABSTRACT.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL DAN DIAGRAM.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	1
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. ORISINALITAS(State of The Art).....	3
C. TUJUAN DAN MANFAAT PERANCANGAN.....	4
1.Tujuan Perancangan.....	4
2. Manfaat Perancangan.....	4
D. PELUANG DAN TANTANGAN STUDI.....	5
1. Peluang Studi.....	5
2. Tantangan Studi.....	6
E. RELEVANSI DAN KONSEKUENSI STUDI.....	7
BAB II METODOLOGI.....	8
A. KERANGKA BERPIKIR STUDI.....	8
1. Pendekatan Ergonomi dan Antropometri.....	8
2. Konsep Desain Furnitur/Mebel.....	8
a. Analisis Aktivitas Manusia.....	9
b. Analisis Bentuk dan Fungsi.....	9
c. Analisis Ergonomi.....	9
d. Analisis Antropometri.....	9

e. Analisis Bahan dan Tekstur.....	10
f. Analisis Struktur dan Konstruksi.....	10
g. Analisis Warna.....	10
h. Analisis Ragam Hias.....	11
i. Analisis <i>Hardware</i> dan Aksesoris.....	11
3. Teknik Perkayuan.....	11
4. Analisis Target Pasar.....	12
5. Analisis Estetika Bentuk.....	12
6. Semiotika Dalam Perancangan.....	12
B. PROSES PERANCANGAN.....	13
1. Strategi Desain.....	13
2. Rincian Proses Perancangan.....	14
a. <i>Brief</i> Desain.....	15
b. Pengumpulan Data.....	15
c. Analisis Data.....	15
d. <i>Mind Mapping</i>	16
e. <i>Keyword</i>	16
f. Sketsa Dasar.....	16
g. Proses Penghitungan.....	16
h. Proses Digital.....	17
i. <i>Finishing</i>	17
BAB III DATA PERANCANGAN.....	18
A. TABEL DATA PERANCANGAN.....	18
B. RINCIAN DATA PERANCANGAN.....	19
1. Spesifikasi <i>Dining Chair</i>	19
2. Refrensi Model <i>Dining Chair</i>	21
3. Material Peti Kemas.....	22
4. Buku Pengukuran Antropometri.....	22
5. Teknik <i>Finishing</i> Kayu.....	24
1) <i>Finishing</i> Kayu.....	24
a. <i>Opaque Finish</i>	24
b. <i>Clear Finish</i>	24
2). Aplikasi <i>Finishing</i> Kayu.....	25

a. <i>Dipping</i> (celup).....	26
b. <i>Wiping</i> (pemolesan dengan kain).....	26
c. <i>Brush</i> (kuas).....	26
d. <i>Spry</i> (semprot).....	26
e. <i>Shower</i>	26
f. <i>Rolling</i>	27
3) Jenis Bahan <i>Finishing</i> kayu.....	27
a. <i>oil</i>	27
b. politur.....	27
c. <i>NC Lacquer</i>	28
d. <i>Melamine</i>	28
e. <i>PU(Poly Urethane)</i>	29
f. <i>UV Lacquer</i>	29
g. <i>Waterbased Lacquer</i>	29
BAB IV KONSEP PERANCANGAN.....	30
A. IDE PERANCANGAN.....	30
1. Ide Desain.....	31
a. Kenyamanan.....	32
b. Sosial.....	32
c. Taman.....	32
B. SASARAN DESAIN.....	36
C. PENDEKATAN ESTETIS DESAIN.....	36
D. MUATAN LOKAL DALAM PERANCANGAN KARYA DESAIN.....	36
BAB V ULASAN KARYA PERANCANGAN.....	37
A. ULASAN TEKNIK.....	38
1. Penghitungan Antropometri.....	38
2. Ulasan Material.....	39
a. Material Kayu Peti Kemas.....	39
b. Material Pipa Besi.....	40
3. Ulasan Material <i>Finishing</i>	41
a. <i>Melamine</i> proses.....	42
b. <i>Spry Paint</i>	43
4. Perangkat Tambahan.....	44

B. KENDALA PROSES PRODUKSI.....	45
C. ULASAN PASCA PAMERAN.....	46
 BAB VI PAMERAN KARYA TUGAS AKHIR.....	48
A. TEMA PAMERAN BERSAMA.....	48
B. WAKTU DAN TEMPAT PELAKSANAAN PAMERAN.....	48
C. LAYOUT PAMERAN.....	48
D. MEDIA PENUNJANG PAMERAN.....	49
E. MEDIA PENUNJANG PAMERAN.....	50
F. FOTO DOKUMENTASI PAMERAN.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	57
DAFTAR ISTLAH.....	58
LAMPIRAN.....	59



DAFTAR TABEL DAN DIAGRAM

Diagram 2.1 Alur Perancangan.....	14
Tabel 3.1 Data Perancangan.....	18



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Model 3D Gami <i>Chair</i>	3
Gambar 2.2 Dining <i>Chair</i> Model.....	15
Gambar 3.2 Ukuran Kursi Makan.....	20
Gambar 3.3 Refrensi Desain Mebel.....	21
Gambar 3.4 Palet Peti Kemas.....	22
Gambar 3.5 Antropometri Tubuh Manusia.....	23
Gambar 4.1 Metode <i>Mind Mapping</i>	31
Gambar 4.2 Sketsa awal.....	33
Gambar 4.3 Sketsa Alternatif.....	34
Gambar 4.4 Sketsa <i>Final</i>	34
Gambar 5.1 3D <i>Modelling</i>	37
Gambar 5.2 3D <i>Modelling</i> Spesifikasi.....	38
Gambar 5.3 Dimensi Bilah Kayu.....	40
Gambar 5.4 Dimensi Besi Pipa.....	40
Gambar 5.5 Teknik Pengelasan.....	41
Gambar 5.6 Impru <i>Melamine</i>	42
Gambar 5.7 Konstruksi Gami <i>Chair</i>	43
Gambar 5.8 Baut 4,5 mm.....	44
Gambar 5.9 3D <i>Modelling</i> Perakitan.....	44
Gambar 5.10 Kesalahan Bentuk Permukaan Kayu.....	45
Gambar 5.11 Kesalahan Dudukan Besi.....	45
Gambar 6.1 <i>Layout</i> Pameran.....	48
Gambar 6.2. Poster A3 dan X <i>Banner</i>	49
Gambar 6.3. Spanduk ukuran 6 x 1,5 m.....	49
Gambar 6.4 Panel Deskripsi.....	50
Gambar 6.5 <i>Website</i> Produk.....	50
Gambar 6.6 Kartu Nama.....	51
Gambar 6.7 Invitation <i>Card</i>	52

Gambar 6.8 <i>Booklet</i>	52
Gambar 6.9 <i>Souvenir</i>	52
Gambar 6.10 <i>X – Banner</i>	53
Gambar 6.11 Dokumentasi Pameran 1.....	54
Gambar 6.12 Dokumentasi Pameran 2.....	54
Gambar 6.13 Dokumentasi Pameran 3.....	55
Gambar 6.14 Dokumentasi Pameran 4.....	55
Gambar 6.15 Dokumentasi Pameran 5.....	56
Gambar 6.16 Dokumentasi Pameran 6.....	56

