

TUGAS AKHIR

**DESAIN PENGEMBANGAN MAINAN TRADISIONAL
TAPLAK GUNUNG MENJADI SEBUAH FURNITURE
EKSKLUSIF**



Diajukan Guna Melengkapi Syarat
Dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata (S1)

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Oleh :

Kharisma Yuniar

41910010014

Program Studi Desain Produk

Dosen Pembimbing :

Hady Soedarwanto, ST, M.Ds

**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA**

2014



LEMBAR PENGESAHAN
SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA

Q

Semester : Ganjil

Tahun Akademik : 2014/2015

Tugas Akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain Produk, jenjang pendidikan Strata 1 (S1), jurusan Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

**Judul Tugas Akhir : DESAIN PENGEMBANGAN MAINAN TRADISIONAL
TAPLAK GUNUNG MENJADI FURNITURE
EKSKLUSIF**

Disusun oleh :

Nama : Kharisma Yuniar

Nim : 41910010014

Jurusan / Program Studi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS sidang sarjana pada tanggal 6 Oktober 2014

UNIVERSITAS
Mengetahui,
Dosen Pembimbing
MERCU BUANA

Hady Soedarwanto, ST, M.Ds

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir

Lukman Arief, S.Ds, M.Sn

Mengetahui,

Kaprodi Desain Produk

Hady Soedarwanto, ST, M.Ds

	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	
---	---	---

Yang Bertanda Tangan di Bawah Ini :

Nama : Kharisma Yuniar
 Nim : 41910010014
 Progra Studi : Desain Produk
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan kerja asli bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan seutuhnya.

Jakarta, 9 Oktober 2014

Tertanda,



Kharisma Yuniar

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 berkreaitivitas dan mengeksplorasi potensi dari masing-masing individu.

Pada akhirnya, desainer harus mampu menyelesaikan Tugas Akhir dalam program studi desain produk sebagai salah satu syarat untuk mendapat 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 syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan dan menyusun Tugas Akhir dengan judul **DESAIN PENGEMBANGAN TAPLAK GUNUNG MENJADI *FURNITURE***.

Tugas akhir ini merupakan salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh oleh semua mahasiswa/ mahasisiwi Program Studi Strata I Desain Produk Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercubuana.

Dalam Tugas Akhir ini penulis dibantu oleh banyak pihak oleh karna itu melalui kesempatan ini penyusun menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala nikmat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga tugas akhir dan penyusunan laporan ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Keluarga besar (Ayah, Ibu dan Kaka dan Adik), yang telah mendukung, mendoakan dan memotivasi dalam meyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Ir. Edi Muladi, Msi selaku Dekan Program Studi Strata I Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercubuana.
4. Bapak Hady Soedarwanto, ST, M.Ds selaku Ketua Program Studi Strata I Desain Produk Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercubuana dan selaku dosen pembimbing.
5. Bapak Lukman Arief, S.Ds, M.Sn selaku coordinator tugas akhir.

6. Bapak Dika Gusti Nugraha, ST selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang pertama.
7. Bapak dan Ibu dosen serta karyawan Universitas Mercubuana yang telah memberikan bimbingan baik secara langsung maupun tidak langsung.
8. Bapak Ivan dan rekan-rekannya yang telah membantu dalam pembuatan lemari minimalis untuk Tugas Akhir ini.
9. Rekan-rekan mahasiswa Strata I Desain Produk Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercubuana khususnya angkatan 2010.
10. Sahabat-sahabat (Septi, Desya, Masita, Rofi, Hermawan, Firman, Bagus, Gunaivi, Nurul, Arief, Yozie, Wahid, Zico) yang selalu mendukung dan memotivasi dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
11. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya penulisan laporan ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna hal ini disebabkan karena keterbatasan pengetahuan penyusun. Oleh karena itu penyusun mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan laporan ini dan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi insan desainer produk khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Jakarta, Oktober 2014

Kharisma Yuniar



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL DAN DIAGRAM	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. ORISINAITAS (State Of The Art)	4
C. TUJUAN DAN MANFAAT PERANCANGAN.....	5
1. Tujuan Perancangan	5
2. Tantangan Studi Masa mendatang.....	6
E. RELEVANSI DAN KONSEKUENSI STUDI.....	6
BAB II METODELOGI.....	7
A. KERANGKA BERPIKIR STUDI.....	7
B. PROSES PERANCANGAN	8
1. Strategi Desain.....	8
2. Rincian Proses Perancangan.....	9
a. Sketsa Desain Alternatif.....	9

b. Gambar Presentasi (3D)	10
c. Gambar kerja	10
d. Gambar Blow Up	11
e. Produksi	11
f. Prototype	11
BAB III DATA PERANCANGAN.....	12
A. TABEL DATA PERANCANGAN	12
B. RINCIAN DATA PERANCANGAN.....	13
1. Identifikasi Mainan Taplak Gunung	13
a. Teori Fungsi	16
2. Teori Bentuk.....	19
3. Pengertian dan Teori Dasar Lemari.....	20
4. Aspek Kenyamanan.....	19
5. Teori Ergonomi.....	19
6. Aspek Desain	20
7. Material Struktur.....	20
a. Kayu Solid	20
b. Block Board.....	21
c. Multiplek.....	22
d. MDF (Medium Density Fiberboard).....	22
8. Struktur dan Kontruksi	22
9. Warna	23
10. Bahan Pelapis/Finishing.....	24
A. Lapisan Transparan	24
a. Nitro Cellulose	24
b. Melamin.....	25
c. Polyurethane (PU)	25
B. Lapisan Non Transparan.....	26
1. Cat Duco.....	26
2. Lamine	26

3. Veneer.....	27
4. Decosit.....	27
5. Tacon.....	27
6. HPL (High Pressure Laminate)	28
11. PRINSIP DESAIN	28
a. Keseimbangan.....	29
b. Kesatuan	29
c. Irama	29
d. Penekanan.....	30
C. OBJEK REFERENSI DAN INSPIRASI	31
BAB IV ANALISIS PERANCANGAN	33
A. IDE PERANCANGAN	33
1. Ide Desain.....	33
2. Inovasi Desain.....	34
B. SASARAN DESAIN.....	34
C. PENDEKATAN ESTETIS DESAIN	35
D. MUATAN LOKAL DALAM PERANCANGAN KARYA DESAIN.....	35
BAB V ULASAN KARYA PERANCANGAN.....	37
A. KONSEP PERANCANGAN	37
B. PROSES PERANCANGAN	37
C. SKETSA DESAIN	39
D. SKETSA DESAIN ALTERNATIF	43
E. GAMBAR BREK DOWN	44
F. FIX DESAIN.....	45
G. ULASAN TEKNIK.....	46
1. Perhitungan Antropometris	46
2. Ukuran dan Teknis Sambung Modul Kayu.....	46
3. Multiplek	47
4. Material Finishing	47
DAFTAR PUSTAKA	49

LAMPIRAN.....	51
---------------	----



DAFTAR TABEL DAN DIAGRAM

Diagram 2.1 Kerangka Berfikir	7
Diagram 2.2 Rincian Proses Perancangan	9
Diagram 5.1 Proses dan Strategi Perancangan.....	38
Tabel 3.1 Data Perancangan	12



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.2 Pijakan Laci.....	31
Gambar 3.3 Rak Buku.....	31
Gambar 3.4 Rak buku dan baju.....	32
Gambar 5.1 Sketsa Desain	39
Gambar 5.2 Sketsa Desain	39
Gambar 5.3 Sketsa Desain	40
Gambar 5.4 Sketsa Desain	40
Gambar 5.5 Sketsa Desain	41
Gambar 5.6 Sketsa Desain	42
Gambar 5.7 Sketsa Desain	42
Gambar 5.10 Desain Alternatif	43
Gambar 5.11 Desain <i>Break Down</i>	44
Gambar 5.11 Desain Fix	45
Gambar 5.13 Teknik Sambung Kayu.....	46
Gambar 5.14 Multiplek	47
Gambar 5.15 Material Finishing	48

DAFTAR LAMPIRAN

Kartu Asistensi	51
-----------------------	----

