

TUGAS AKHIR

**DESAIN PENGEMBANGAN MAINAN TRADISIONAL
KAPAL OTOK OTOK MENJADI FURNITURE EKSKLUSIF**



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

UNIVERSITAS
Disusun Oleh :
Nur Firmansyah
41910010012

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
KAPAL OTOK OTOK MENJADI FURNITURE
EKSKLUSIF**

Disusun oleh :

Nama : Nur Firmansyah

Nim : 41910010012

Jurusan / Program Studi : Desain Produk

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

UNIVERSITAS
Mengetahui,
MERCU BUANA
Dosen Pembimbing

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 : Nur Firmansyah
Nim : 41910010012
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,



Nur Firmansyah

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 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 MAINAN TRADISIONAL KAPAL OTOK OTOK MENJADI FURNITURE EKSklusif.

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. Keluarga besar (Ayah, Ibu dan Adik), yang telah mendukung dan memotivasi dalam meyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Ir. Edi Muladi, Msi selaku Dekan Program Studi Strata I Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain Universitas Mercubuana.
3. 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 Tugas Akhir
4. Bapak Lukman Arief, S.Ds, M.Sn selaku dosen koordinator TA.
5. Bapak. Dika Gusti Nugraha, ST selaku dosen pembimbing Tugas Akhir
6. Bapak dan Ibu dosen serta karyawan Universitas Mercubuana yang telah memberikan bimbingan baik secara langsung maupun tidak langsung.
7. Dwi Widia Yuliani yang selalu memberikan semangat dan perhatiannya.
8. Bapak Larso dan Bapak Jum, yang telah membantu dalam pembuatan furniture untuk Tugas Akhir ini.

9. Rekan-rekan mahasiswa Strata I Desain Produk Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercubuana khususnya angkatan 2010.
10. Rekan-rekan GARPU yang sudah memberikan semangatnya.
11. Sahabat-sahabat yang tergabung dalam The Ninety's (Desya, Septi, Mashita, Bagus, Kharis, Rofi, Hermawan, Gunnaivi) yang selalu mendukung dan memotivasi dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
12. Teman Teman Pivi (Ryan, Taufik, Syahrul, Fajar, Wandhi) selaku teman band yang telah memberikan dorongan serta motivasi
13. Rekan Rekan Centro yang sudah memberikan semangatnya
14. 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.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, Oktober 2014

Nur Firmansyah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRACT	iv
ABTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL DAN DIAGRAM	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. ORISINALITAS (State of The Art)	2
C. TUJUAN DAN MANFAAT PERANCANGAN	3
1. Tujuan Perancangan	3
2. Manfaat Perancangan	3
D. PELUANG DAN TANTANGAN STUDI	4
1. Peluang Studi	4
2. Tantangan Studi Masa Mendatang	4
E. RELEVANSI DAN KONSEKUENSI STUDI	5
BAB II METODOLOGI	6
A. KERANGKA BERPIKIR STUDI	6
B. PROSES PERANCANGAN	7

1. Strategi Desain	7
2. Rincian Proses Perancangan	8
a. Sketsa Desain Alternatif	8
b. Gambar Presntasi (3D)	9
c. Gambar Kerja	9
d. Gambar Blow up	10
e. Produksi	10
f. Prototype	10
BAB III DATA PERANCANGAN	11
A. TABEL DATA PERANCANGAN	11
B. RINCIAN DATA PERANCANGAN	12
1. Identifikasi Mainan Kapal Otok Otok.....	12
2. Teori Fungsi.....	14
3. Teori Bentuk	17
4. Pengertian Dasar Tempat Tidur	18
5. Aspek Kenyamanan	19
6. Teori Ergonomi	19
7. Aspek Desain	20
8. Material Struktur	20
9. Struktur dan Konstruksi.....	22
10. Warna	23
11. Bahan Pelapis	24
12. Prinsip Desain	28
C. OBJEK REFERENSI DAN INSPIRASI	30
1. Letto Ayrton	30

BAB IV KONSEP PERANCANGAN	32
A. IDE PERANCANGAN	32
1. Ide Desain	32
2. Inovasi Desain	33
B. SASARAN DESAIN	33
C. PENDEKATAN ESTETIS DESAIN	33
BAB V ULASAN KARYA PERANCANGAN	35
A. KONSEP PERANCANGAN	35
B. PROSES PERANCANGAN	36
C. SKETSA DESAIN	37
D. STRUKTUR DESAIN ALTERNATIF	38
E. FIX DESAIN	38
F. ULASAN TEKNIK	40
G. KESIMPULAN	44
DAFTAR PUSTAKA	47

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL DAN DIAGRAM

Diagram 2.1 Kerangka Berfikir.....	6
Diagram 2.2 Rincian Proses Perancangan.....	8
Diagram 5.1. Proses dan Strategi Perancangan.....	37
Tabel 3.1 Data perancangan.....	12



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Letto Aryton.....	31
Gambar 5.1 Sketsa Desain.....	37
Gambar 5.2 Struktur Ukuran Desain.....	38
Gambar 5.3 Desain Fix.....	39
Gambar 5.4 Revisi Desain.....	40
Gambar 5.5 Desain Fix Teknis.....	41
Gambar 5.6 Multipleks.....	42
Gambar 5.7 Perakitan Multipleks.....	42
Gambar 5.8 Ultran Politur.....	43
Gambar 5.9 Dokumentasi Finishing.....	44
Gambar 5.10 Dokumentasi Finishing.....	44

