

**DESAIN BOOTH SATE MANIS KELAPA  
BANG ERICK**



**Tugas Akhir Ini Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Desain Jenjang Pendidikan Strata Satu**

**Oleh :**  
**Aldrin Muhammad Zulfikar**  
**41910010111**

**Dosen Pembimbing :**  
**Ali Ramadhan, S.Sn, M.Ds**

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK GRAFIS DAN MULTIMEDIA**

**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA**  
**2014**



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

Q

Yang Bertanda Tangan di Bawah Ini :

Nama : Aldrin Muhammad Zulfikar  
Nim : 41910010111  
Progra Studi : Desain Produk  
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif


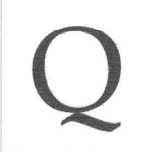
Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan kerja asli bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh untuk dapat dipertanggung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

Jakarta, 9 Oktober 2014

Tertanda,



**Aldrin Muhammad Zulfikar**

	<p>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	
---	---	---

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 BOOTH SATE MANIS KELAPA BANG ERICK**

Disusun oleh :

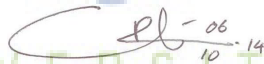
Nama : Aldrin Muhamad Zulfikar

Nim : 41910010111

Jurusan / Program Studi : Desain Produk

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

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing



Ali Ramadhan, S.Sn, M.Ds

Mengetahui,

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir

Kaprodi Desain Produk



Lukman Arief, S.Ds, M.Sn



Hady Soedarwanto, ST, M.Ds

## 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 berkeaktivitas 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.

# DAFTAR ISI

PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Orisinilitas.....	1
C. Referensi Booth.....	3
D. Tujuan dan Manfaat Rancangan.....	5
E. Peluang dan Tantangan Studi.....	6
F. Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	6
METODOLOGI.....	7
A. Kerangka Berfikir.....	7
B. Proses Perancangan.....	8
DATA PERANCANGAN.....	10
ANALISIS PERANCANGAN.....	16
A. Ide Desain.....	16
B. Inovasi Desain.....	16
C. Sasaran Desain.....	16
D. Pendekatan Bentuk.....	17
ULASAN KARYA PERANCANGAN.....	18
A. Konsep Perancangan.....	18
B. Proses dan Strategi Perancangan.....	18
C. Sketsa Desain Booth.....	19
D. Hasil Prototype Booth.....	22
E. Gambar Pembuatan Sate Manis Kelapa.....	24

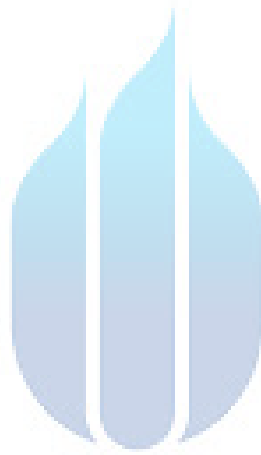
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Booth Fantasy.....	3
Gambar 2 Booth Bajaj.....	3
Gambar 3 Booth Hop - Hop.....	4
Gambar 4 Booth Dairy Queen.....	4
Gambar 5 Proses Produksi Sate.....	24
Sketsa 1.....	19
Sketsa 2.....	19
Sketsa 3.....	20
Sketsa 4.....	20
Sketsa 5.....	21
Sketsa 6.....	21
Sketsa 7.....	22
Hasil Prototype 1.....	22
Hasil Prototype 2.....	23
Hasil Prototype 3.....	23



## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kerangka Berfikir.....	7
Tabel 2 Proses Perancangan.....	8
Tabel 3 Data Perancangan.....	10 - 11
Tabel 4 Proses dan Strategi Perancangan.....	18



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA