

TUGAS AKHIR

PENGOLAHAN MATERIAL KALENG DAN KAYU DALAM DESAIN BANGKU-MEJA

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

Oleh :


Untung Prasetio Utomo

NIM 41909010180

Program Studi Desain Produk/Grafis dan Multimedia

Dosen Pembimbing :
Lukman Arief, S.Ds. M.Sn

**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2016**

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

Semester : Ganjil

Tahun Akademik : 2015/2016

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Untung Prasetio Utomo**
 Nomor Induk Mahasiswa : **41909010180**
 Jurusan/Program Studi : **Desain Produk**
 Fakultas : **Fakultas Desain dan Seni Kreatif**
 Judul Tugas Akhir : **PENGOLAHAN MATERIAL KALENG DAN KAYU
DALAM DESAIN BANGKU-MEJA**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan karya 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 sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 11 Januari 2016

Yang memberikan pernyataan,



(**Untung Prasetio Utomo**)

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

Semester: Ganjil

Tahun akademik: 2015/2016

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Jurusan Desain Grafis dan Multimedia, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : **PENGOLAHAN MATERIAL KALENG DAN KAYU
DALAM DESAIN BANGKU-MEJA**

Disusun Oleh :

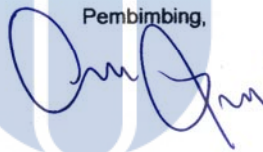
Nama : **Untung Prasetyo Utomo**

NIM : **41909010180**

Jurusan/Program Studi : **Desain Produk / Desain Grafis dan Multimedia**

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal **11 Januari 2016**

Pembimbing,



Lukman Arief, S.Ds. M.Sn

UNIVERSITAS

Jakarta, 11 Januari 2016

MERCU BUANA

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Hady Soedarwanto, ST. M.Ds

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain



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 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 MercuBuana.

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 kejenjang selanjutnya dan tampil sebagai individu yang siap bersaing.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. LATAR BELAKANG	1
BAB II METODE PERANCANGAN	
A. ORISINALITAS	3
1. Referensi Karya Sejenis	3
2. Originlitas Karya Yang Dirancang	4
B. KELOMPOK PENGGUNA PRODUK	4
C. TUJUAN DAN MANFAAT	5
1. TUJUAN	5
2. MANFAAT	5
D. REVERENSI DAN KONSEKUENSI STUDI	6
1. LOGIKA DASAR PERANCANGAN	6
2. TEKNOLOGI YANG DIBUTUHKAN	6
3. MATERIAL YANG AKAN DIPERGUNAKAN	12
4. BIAYA PERANCANGAN DAN PRODUKSI	14
E. SKEMA PROSES KARYA	15
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	
A. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN	16
B. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ESTETIKA FUNGSI PRODUK RANCANGAN	17
C. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK TEKNIS PRODUK RANCANGAN	19
D. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK EKONOMIS PRODUK RANCANGAN	20
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	
A. TATARAN LINGKUNGAN/KOMUNITAS	21

B. TATARAN SISTEM	21
C. TATARAN PRODUK	24
• Proses Pengembangan Karya	24
1. Sketsa awal	24
2. Bentuk	26
• Proses Pengolahan Bahan Pokok	26
• Desain Proses Perancangan	26
• Proses Pembentukan Bangku Dan Meja	28
• Proses Pengecatan Bangku Dan Meja	30
D. TATARAN ELEMEN	35
• Warna	35
• Alternatif Warna Pada Bangku Dan Meja	36
• Alternatif Bentuk Bangku Dan Meja	37

BAB V PAMERAN

A. DESAIN FINAL	38
B. KONSEP PAMERAN	39
C. RESPON PENGUNJUNG	45
1. Kepustakaan	46
2. Daftar Nara Sumber/Informasi	47
3. Daftar Istilah	48
4. Lampiran	49
5. Kartu Asistensi	51



 UNIVERSITAS
 MERCU BUANA

DAFTAR TABEL DAN DIAGRAM

Diagram 1. Logika Dasar Perancangan	6
Diagram 2. Proses Kerja pengolahan limbah untuk furniture meja dan kursi	15
Table 1: Alat untuk membuat bangku dan meja	7
Tabel 2: Material pokok	12
Tabel 3: Material penunjang	12
Tabel 4: Pola bangku dan meja	27
Tabel 5: Pembuatan bangku dan meja	28
Table 6: Pengecatan bangku dan meja	30
Table 7: Alternatif warna	36
Tabel 8: Alternatif Bentuk	37



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Referensi Karya Sejenis	3
Gambar 2. Referensi Karya Sejenis	3
Gambar 3. Referensi Karya Sejenis	4
Gambar 4. Referensi Karya Sejenis	4
Gambar 5. Proses Postur Tubuh Ketika Duduk	17
Gambar 6. Warna Cat	18
Gambar 7. Bentuk penempatan bangku dan meja	19
Gambar 8: gambar assembling bangku dan meja	22
Gambar 9: gambar menaruh gelas	23
Gambar 10: gambar menaruh barang-barang	23
Gambar 11: ukuran meja	24
Gambar 12: sketsa meja	24
Gambar 13: sketsa meja	25
Gambar 14: sketsa bangku	25
Gambar 15: sketsa bangku dan meja	25
Gambar 16: kiri: bentuk dasar bangku	26
Gambar 17: kiri: kanan: bentuk dasar meja	26
Gambar 18: gambar tampak atas	34
Gambar 19: gambar tampak kanan	34
Gambar 20: gambar tampak kiri	35
Gambar 21: gambar sketsa desain awal	38
Gambar 22: gambar 3D	38
Gambar 23: Produk sudah jadi	38
Gambar 24: gambar lokasi ruang pameran	39
Gambar 25: gambar stand pameran	39
Gambar 26: gambar baygraon belakang pameran	40
Gambar 27: gambar panel	40
Gambar 28: gambar papan saran	41
Gambar 29: gambar kondisi di meja ketika pameran	41
Gambar 30: foto teman satu ruang pamer	42
Gambar 31: katalog sebagai media promosi	42
Gambar 32: kartu nama sebagai media promosi	43
Gambar 33: stiker	43
Gambar 34: pin	44
Gambar 35: logo produk	44
Gambar 36: gambar bangku di toko freezers	47
Gambar 37: gambar bangku dan meja di toko freezers	47