

## **TUGAS AKHIR**

**PEMANFAATAN WARNA DASAR KAYU DALAM PEMBUATAN**

**PUZZLE RAGAM HIAS BETAWI**

Diajukan guna melengkapi sebagian syarat

dalam mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1)



**SYAHRUL HIDAYAT**

**NIM 41912110003**

Program Studi Desain Produk

Dosen Pembimbing :

**Waridah Muthi'ah , S.Ds, M.Ds.**

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCUBUANA JAKARTA**

**2017**



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

Q

Semester : 9 (Sembilan)

Tahun Akademik : 2016/2017

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

Judul Tugas Akhir : Pemanfaatan Warna Dasar Kayu Dalam Pembuatan Puzzle Ragam Hias Betawi  
Disusun Oleh :  
Nama : Syahrul Hidayat  
NIM : 41912110003  
Jurusan/Program Studi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana tanggal 14 Januari

2017 UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

Pembimbing

Waridah Muthi'ah , S.Ds, M.Ds.

Jakarta, 23 Januari 2017

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir

  
Hady Soedarwanto, S.T., M.Ds.

Mengetahui,

Ketua Program Studi

  
Hady Soedarwanto, S.T., M.Ds.

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

Semester : 9 (Sembilan)

Tahun Akademik : 2016/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa	:	Syahrul Hidayat
Nomor Induk Mahasiswa	:	41912110003
Jurusan/Program Studi	:	Desain Produk
Fakultas	:	Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Judul Tugas Akhir	:	Pemanfaatan Warna Dasar Kayu Dalam Pembuatan Puzzle Ragam Hias Betawi

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.

**MERCU BUANA**

Jakarta, 23 Januari 2017

Yang memberikan pernyataan,



(Syahrul Hidayat)

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas karunia dan rahmat-Nya yang tak terhingga, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan keterbatasan yang ada dengan judul “PEMANFAATAN WARNA DASAR KAYU DALAM PEMBUATAN PUZZLE RAGAM HIAS BETAWI”. Laporan ini merupakan salah satu syarat untuk melengkapi sebagian syarat dalam mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1).

Dan dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini tidak lepas dari dukungan baik secara moril, materil, dan lainnya dari sejumlah pihak yang sudah berbaik hati untuk turut membantu dalam proses penggerjaan dari tahap awal hingga tahap akhir. Untuk itu melalui kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesarbesarnya

kepada :

1. Orang tua dan keluarga di rumah yang selalu memberikan dukungan secara moril dan materi.
2. Bapak Hady Soedarwanto selaku dosen koordinator yang telah mengkoordinir pelaksanaan Tugas Akhir.
3. Ibu Waridah Muthi'ah selaku dosen pembimbing atas saran serta masukanmasukannya dalam hal penyelesaian Tugas Akhir ini.
4. Rekan-rekan seperjuangan di Universitas Mercu Buana jurusan Desain Produk angkatan XXI.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, namun tidak mengurangi rasa hormat kami, penulis mengucapkan terima kasih.

Jakarta, 13 Januari 2017

**Penulis**

# DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	
ABSTRACT.....	
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR TABEL .....	v
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. LATAR BELAKANG PERANCANGAN .....	1
BAB II .....	4
METODE PERANCANGAN .....	4
A. ORISINALITAS .....	4
Gambar 1 : <i>Puzzle Motif Batik Yogyakarta</i> .....	4
B. KELOMPOK PENGGUNAAN PRODUK .....	5
C. TUJUAN DAN MANFAAT .....	5
1. Tujuan .....	5
2. Manfaat.....	5
A. RELEVANSI DAN KONSEKUENSI STUDI .....	6
1. Logika dasar perancangan .....	6
2. Teknologi yang dibutuhkan.....	6
3. Material yang akan dipergunakan .....	7
4. Biaya perancangan produksi.....	8
A. SKEMA PROSES KERJA.....	8
1. Pra produksi .....	8
2. Produksi .....	9
3. Pasca produksi .....	9
BAB III .....	10
DATA DAN ANALISA PERANCANGAN .....	10
A. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN .....	10
1. Bentuk Fisik Produk.....	10
2. Bahan Puzzle .....	10

3. Kertas Sticker .....	15
B. KELOMPOK DATA BERKAITAN DATA BERKAITAN DENGAN ESTETIKA PRODUK RANCANGAN .	15
1. Prinsip Dasar Desain.....	16
2. Unsur Desain .....	17
C. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK TEKNIS PRODUK RANCANGAN .....	19
1. Material Produk Rancangan.....	19
2. Proses Perancangan .....	20
D. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK EKONOMI PRODUK RANCANGAN .....	24
BAB IV.....	25
KONSEP PERANCANGAN .....	25
A. TATARAN LINGKUNGAN.....	25
B. TATARAN SISTEM .....	25
1. Cara penyebaran dan pemanfaatan produk.....	25
2. Cara Penggunaan Produk.....	26
C. TATARAN PRODUK .....	27
1. Pra Produksi .....	27
2. Produksi .....	28
3. Pasca Produksi .....	32
D. TATARAN ELEMEN.....	35
1. Motif.....	35
2. Teks / huruf.....	38
BAB V.....	40
PAMERAN.....	40
A. DESAIN FINAL .....	40
B. KONSEP PAMERAN.....	40
C. FOTO PAMERAN.....	40
D. RESPON PENGUNJUNG .....	41
DAFTAR PUSTAKA .....	42
Buku .....	42

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1 : <i>Puzzle</i> Motif Batik Yogyakarta.....	4
Gambar 2 : Kayu Nangka.....	12
Gambar 3 : Kayu Gaharu.....	12
Gambar 4 : Kayu Merbau.....	13
Gambar 5 : Kayu Triplek.....	13
Gambar 6 : Kayu Jati Belanda.....	15
Gambar 7 : Motif Bunga Tapak Dara.....	21
Gambar 8 : Motif Lis Plang Gigi Balang.....	21
Gambar 9 : Motif Bunga Delima.....	22
Gambar 10 : Motif Bunga Melati.....	22
Gambar 11 : Motif Bunga Cempaka.....	23
Gambar 12 : Motif Bunga Kecubung.....	23
Gambar 13 : Festival Kuliner dan Budaya Betawi.....	26
Gambar 14 : Cara Penggunaan.....	27
Gambar 15 : Sketsa awal.....	30
Gambar 16 : Tracing Sketsa Digital.....	31
Gambar 17 : Proses Coloring.....	32
Gambar 18 : Proses Pemotongan Pola.....	33
Gambar 19 : Proses pengampalan / penghalusan kayu.....	33
Gambar 20 : Desain <i>puzzle</i> Motif Bunga Melati.....	35
Gambar 21 : Desain <i>puzzle</i> Motif Lis Plang Gigi Balang.....	35

Gambar 22 : Desain <i>puzzle</i> Motif Bunga Kecubung.....	36
Gambar 23 : Desain <i>puzzle</i> Motif Bunga Tapak Dara.....	36
Gambar 24 : Desain <i>puzzle</i> Motif Bunga Cempaka.....	37
Gambar 25 : Desain <i>puzzle</i> Motif Bunga Delima.....	37
Gambar 26 : Font Space Age.....	38
Gambar 28 : Desain Final <i>Puzzle</i> Ragam Hias Betawi .....	40
Gambar 29 : Pengunjung mencoba permainan <i>puzzle</i> .....	40
Gambar 30 : Respon pengunjung.....	41

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Target Pengguna Produk.....	5
Tabel 2 : Alat-alat yang digunakan.....	7
Tabel 3 : Biaya perancangan produksi.....	8