

TUGAS AKHIR

PEMANFAATAN LIMBAH PABRIK SEPATU (MATERIAL SINTETIS) DALAM PRODUK LUKISAN DOT POTRAIT

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



Oleh :

Ryan Zulfikri

NIM 41911110003

Jurusan Desain Produk



Dosen Pembimbing:

Lukman Arief S.Ds., M.Ds


FAKULTAS DESAIN DAN SENI KRETIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2016

HALAMAN PERNYATAAN

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

Semester : Ganjil

Tahun Akademik : 2015-2016

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ryan Zulfikri
Nomor Induk Mahasiswa : 41911110003
Jurusan/Program Studi : Desain Produk
Fakultas : Desain dan Seni Kreatif
Judul Tugas Akhir : Pemanfaatan Limbah Pabrik Sepatu (Material Sintetis)
dalam produk lukisan dot potrait

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, 06 February 2016

Yang memberikan pernyataan,


(Ryan Zulfikri)



HALAMAN PENGESAHAN

	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 : Pemanfaatan Limbah Pabrik Sepatu (Material Sintetis) dalam produk lukisan dot potrait
Disusun Oleh :
Nama : Ryan Zulfikri
NIM : 41911110003
Jurusan/Program Studi : Desain Produk / Desain Grafis dan Multimedia

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 23 January 2016.

Pembimbing,



Lukman Arief, S.Ds., M.Ds

Jakarta, 06 February 2016

MERCU BUANA

Mengetahui,



Hady Soedarwanto, ST., M.Ds

Mengetahui,



Hady Soedarwanto, ST., M.Ds

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'aalamiin, segala puji bagi Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufik serta hidayah-Nya kepada hamba-Nya di muka bumi ini. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan besar Nabi Muhamad SAW yang telah membawa umat manusia keluar dari kegelapan. Puji syukur yang sebesar-besarnya kepada Allah SWT atas pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "Pemanfaatan Limbah Pabrik Sepatu (Material Sintetis) dalam produk lukisan Dot Potrait". Tugas Akhir ini disusun sebagai persyaratan mengambil gelar Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Produk Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana Jakarta.

Dalam pengerjaannya, telah banyak waktu, tenaga dan pikiran yang telah dicurahkan oleh penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Begitu juga dengan kesulitan dan hambatan, baik itu teknis maupun non teknis. Dan dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis banyak mendapat saran, dorongan dan bimbingan serta masukan dari berbagai pihak yang merupakan pengalaman yang tidak diukur secara materi, namun dari pengetahuan dan pengalaman tersebut adalah guru yang terbaik bagi penulis.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan yang dibuat baik secara sengaja maupun tidak sengaja, dikarenakan keterbatasan ilmu pengetahuan dan wawasan serta pengalaman yang penulis miliki. Untuk itu penulis mohon maaf atas segala kekurangan tersebut dan penulis tidak menutup diri terhadap segala kritik dan saran serta masukan yang bersifat konstruktif bagi diri penulis. Berkat bimbingan dan bantuan yang diberikan semua pihak, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Wassalamu' alaikum Wr. Wb.

UCAPAN TERIMAKASIH

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Edy Muladi, Ir, Msi selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif
2. Bapak Hady Soedarwanto, ST., M.Ds. sebagai Koordinator Tugas Akhir
3. Bapak Lukman Arief S.Ds.,M.Ds. selaku dosen pembimbing yang telah sabar memberikan bimbingan, bantuan dan dukungan baik secara moril maupun teknis.
4. Seluruh dosen program studi Desain Produk atas ilmu-ilmu yang diajarkan selama penulis kuliah, serta staff akademik program studi Desain Produk.
5. Kedua Orang Tua yang selalu tulus memberikan doa, dukungan serta nasihat-nasihat yang membangun.
6. Kakak, adik dan keluarga penulis yang telah memberikan dukungan mental untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Seluruh kawan-kawan seperjuangan Desain Produk atas masukan dan energy positifnya.
8. Seluruh pihak yang tidak mungkin disebutkan satu-persatu yang telah terlibat dan banyak membantu sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Perancangan	1
BAB II METODE PERANCANGAN	4
A. Orisinalitas	4
1. Orisinalitas Produk	4
2. Perbedaan Dengan Karya Sejenis.....	4
B. Kelompok Penggunaan Produk.....	5
C. Tujuan & Manfaat.....	5
D. Relevansi & Konsekuensi Studi.....	6
1. Logika Dasar Perancangan	6
2. Teknologi yang dibutuhkan.....	6
3. Material yang digunakan.....	7
4. Biaya Perancangan dan Produksi Pameran.....	8
E. Skema Proses Kerja	8
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	11
A. Data Berkaitan Fungsi Produk Rancangan.....	11
B. Data Berkaitan Estetika Produk Rancangan	11
1. Pointilis.....	11
2. Pola/Pattern	13
C. Data Berkaitan Teknis Produk Rancangan	14
D. Data Berkaitan Ekonomi Produk Rancangan	15
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	16
A. Tataran Lingkungan/Komunitas	16
B. Tataran Sistem	18
1. Tahap Perancangan.....	19
2. Proses Produksi	22
3. Membuat Pola lingkaran	23
C. Tataran Produk	24
1. Lukisan Dot Potrait.....	24
2. Rincian Produk	25
3. Pemilihan Tokoh	27
D. Tataran Elemen	38
1. Jenis Material	38
2. Elemen-Elemen Desain	38
BAB V PAMERAN	43
A. Desain Final	43
B. Konsep Pameran.....	44
C. Respon Pengunjung	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Lukisan Dot menggunakan uang koin (sumber: Data Pribadi 2013).....	4
Gambar 2 Bahan dan alat yang digunakan (sumber: Data Pribadi).....	7
Gambar 3 Skema Proses Kerja (sumber: Data Pribadi 2015)	9
Gambar 4 Contoh Pola/Pattern (sumber: Data Pribadi: 2016).....	13
Gambar 5 Sampah yang berada dilingkungan pabrik (sumber: Data Pribadi 2015).....	16
Gambar 6 Pengaplikasian Lukisan sebagai hiasan dinding (sumber: Data Pribadi).....	18
Gambar 7 Benyamin (sumber: www.google.benyamin.com)	19
Gambar 8 Gambar setelah proses tracing (sumber: Data Pribadi).....	19
Gambar 9 Pola Lukisan Dot (sumber: Data Pribadi 2015)	20
Gambar 10 Pola Lukisan dengan warna dan jumlah dot yang digunakan	21
Gambar 11 Bahan dan alat yang digunakan (sumber: Data Pribadi 2015).....	22
Gambar 12 Pola Lingkaran (sumber: Data Pribadi 2015)	23
Gambar 13 Ukuran Lukisan Dot Potrait (sumber: Data Pribadi 2015)	24
Gambar 14 Gambar Lukisan setelah dibingkai (sumber: Data Pribadi 2015).....	25
Gambar 15 Detail Kuisan (sumber: Data Pribadi 2015).....	26
Gambar 16 Contoh Lukisan Benyamin dan Ir.Soekarn	27
Gambar 17 Lukisan Pak Raden dan custom foto	28
Gambar 18 Contoh lukisan dot Custom foto	29
Gambar 19 Contoh lukisan dot Dengan dua warna	30
Gambar 20 Contoh lukisan dot menggunakan jarak	31
Gambar 21 Contoh Lukisan menggunakan 3 paduan warna.....	32
Gambar 22 Contoh lukisan yang proses penempelan dilakukan sendiri.....	33
Gambar 23 Contoh Pengaplikasian di dalam ruang kamar (sumber: Data Pribadi)	34
Gambar 24 Contoh Pengaplikasian lukisan diruang depan	35
Gambar 25 Pengaplikasian Lukisan diruang TV dan juga kamar tidur.....	36
Gambar 26 Pengaplikasian Lukisan diruang santai keluarga.....	37
Gambar 27 Contoh Material Sepatu (sumber: Data Pribadi 2015)	38
Gambar 28 Proses pembuatan lukisan (sumber: Data Pribadi 2015).....	39
Gambar 29 Garis lurus yang terbentuk dari kumpulan dot (sumber: Data Pribadi 2015).....	38
Gambar 30 Ukuran Lukisan Tanpa Frame (sumber: Data Pribadi 2015)	41
Gambar 31 Font Lukisan Dot Potrait (sumber: Data Pribadi).....	42
Gambar 32 Desain Final (sumber: Data Pribadi 2016)	43
Gambar 33 Konsep Pameran (sumber: Data Pribadi 2016).....	44
Gambar 34 Layout Pameran (sumber: Data Pribadi 2016).....	45
Gambar 35 Tataran Elemen (sumber: Data Pribadi 2016)	46
Gambar 36 Respon Pengunjung 1 (sumber: Data Pribadi 2016)	47
Gambar 37 Respon Pengunjung 2 (sumber: Data Pribadi 2016)	48
Gambar 38 Respon Pengunjung 3 (sumber: Data Pribadi 2016).....	48

DAFTAR TABEL

Table 1 Biaya Perancangan Dan Biaya Produksi (sumber: Data Pribadi).....	8
Table 2 Skema Proses Kerja (sumber: Data Pribadi).....	10