

**‘TETRIS BOOKCASE’
PERANCANGAN DESAIN FURNITUR RAK BUKU
GANTUNG DENGAN TEMA POP ART**

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



Oleh :

Satrio Hadi Pranata

NIM 41910010108

Desain Produk Grafis dan Multimedia

Dosen Pembimbing :

Ir. Edi Muladi, M.Si

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

2015



**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, jenjang pendidikan Strata Satu (S1). Jurusan Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : **"TETRIS BOOKCASE"**
**PERANCANGAN DESAIN FURNITUR RAK BUKU
GANTUNG DENGAN TEMA POP ART**

Disusun Oleh :

Nama : **Satrio Hadi Pranata**

NIM : **41910010108**

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

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada sidang Sarjana pada tanggal 16 Januari 2015.

UNIVERSITAS

Pembimbing,

MERCU BUANA

Ir. Edi Muladi, M.Si

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir

Agus Budi Setyawan, S.Ds, M.Sn

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Hady Soedarwanto, S.T, M.Ds



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

Q

Yang Bertanda dibawah ini :

Nama : **Satrio Hadi Pranata**
NIM : **41910010108**
Program Studi : **Desain Produk**
Fakultas : **Fakultas Desain dan Seni Kreatif**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila 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.

Jakarta, 27 Januari 2015

Yang memberikan pernyataan


Satrio Hadi Pranata

ABSTRACT

Furniture is one of the means to be complementary and functional filler spaces in relation to the creation of an atmosphere that identifies and meets the needs of users activity. In general the Bookshelf has a boring design, because the basic rules are fixated on the bookcase itself. My work works were inspired from popular form is commonly found and designed using the stylization process (change of natural forms into a new form; the kind of drawing that simplifies form with the original shape of the characters did not leave). The design aims to enhance the aesthetic value, delivering innovation to the bookshelves and split the stiffness of the room without reducing comfort indoors.

The use of materials of plywood becomes a main ingredient in designing furniture and bookshelves with applied pop art touches on such products.

Keywords: Furniture, Design, Plywood, Pop Art, Stylization



ABSTRAK

Furnitur merupakan salah satu sarana fungsional yang menjadi pelengkap dan pengisi ruang dalam kaitannya dengan penciptaan suasana yang mencitrakan kepribadian dan memenuhi kebutuhan aktivitas pemakai. Pada umumnya rak buku memiliki desain yang membosankan, karena terpaku pada aturan dasar rak buku itu sendiri. Karya yang dihasilkan terinspirasi dari bentuk populer yang biasa ditemukan dan didesain dengan menggunakan proses stilasi (merubah dari bentuk alamiah menjadi bentuk baru; jenis menggambar yang menyederhanakan bentuk dengan tidak meninggalkan karakter bentuk aslinya). Perancangan ini bertujuan meningkatkan nilai estetis, memberikan inovasi terhadap rak buku dan memecah kekakuan pada ruangan tanpa mengurangi kenyamanan dalam ruangan tersebut.

Penggunaan material kayu lapis/*plywood* menjadi bahan utama pada perancangan desain furniture rak buku ini dan dengan mengaplikasikan sentuhan pop art pada produk tersebut.

Kata kunci : Furnitur, Desain, *Plywood*, Pop Art, Stilasi



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 berkreaitivitas 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 saya panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala limpahan rahmat, inayah, taufik dan hidayahnya sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir ini. Saya sangat bersyukur karena laporan ini pada akhirnya dapat tersusun dengan baik atas bantuan banyak pihak didalamnya.

Saya sangat berterimakasih kepada semua pihak yang turut menyumbangkan semangat dan idenya dalam laporan tugas akhir ini. Ucapan terima kasih terutama saya berikan kepada Ir. Edi Muladi, M.Si selaku pembimbing yang telah sangat sabar dalam memberikan panduan-panduan dan masukannya. Ucapan terima kasih juga saya berikan khususnya kepada :

1. Kedua orangtua saya Alm Bpk. H. Abdur Rochim dan Ibu Nurhayati yang selalu memberikan doa dan semangatnya.
2. Bpk. Edi Muladi, M.Si selaku dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.
3. Bpk. Hady Soedarwanto, ST, M.Ds. selaku Kaprodi Desain Produk (Grafis Dan Multimedia)
4. Teman-teman Desain Produk (Grafis Dan Multimedia) UMB 2010 atas semangat dan kekompakkannya.
5. Adhitya Mandala Putra, Rudi Setiawan, Achmad Wahyuddin Hamim, dan Sigit Irwana yang tergabung dalam RAKEL atas kekompakan dan kebersamaannya.
6. Ade Ilham Syarif, yang telah membantu terwujudnya perancangan furniture.
7. Violet Desain selaku workshop yang membantu terwujudnya RAKEL popular bookcase.
8. Dosen-dosen penguji Bpk. Agus Budi Setyawan S.Ds, M.Sn dan Bpk. Lukman Arief S.Ds, M.Sn yang telah banyak memberikan arahan dan masukan.

Saya berharap hasil laporan ini dapat berguna bagi masyarakat, khususnya mahasiswa dan mahasiswi Univeritas Mercu Buana. Saya juga berharap dengan adanya hasil laporan ini bisa menjadi sebuah motivasi untuk bisa berbuat lebih baik untuk masyarakat.

Masukan-masukan dan kritikan terhadap hasil laporan tugas akhir saya ini, yang bertujuan sebagai salah satu bahan pembelajaran guna membuat hasil penulisan selanjutnya dapat lebih baik lagi.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
ABSTRACT.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL DAN DIAGRAM.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. PENJELASAN TEMA/IDE/JUDUL PERANCANGAN.....	1
B. LATAR BELAKANG PERANCANGAN.....	1
C. RUMUSAN IDE PERANCANGAN.....	2
D. ORISINALITAS (State of The Art).....	2
1. Referensi Sejenis.....	3
E. TUJUAN DAN MANFAAT.....	5
1. Tujuan Perancangan.....	5
2. Manfaat Perancangan.....	5
a. Untuk Personal.....	5
b. Untuk Masyarakat.....	5
c. Untuk Akademik.....	5
F. PELUANG DAN TANTANGAN STUDI.....	5
G. RELEVANSI DAN KONSEKUENSI STUDI.....	6

BAB II METODOLOGI

A. KERANGKA PERANCANGAN.....	7
B. PROSES PERANCANGAN.....	7
1. Strategi Desain.....	7
2. Rincian Proses Perancangan.....	8
a. Pencarian Data	9
b. Sketsa Desain.....	9
c. Gambar Presentasi (3Dimensi).....	9
d. Gambar Kerja.....	9
e. Produksi.....	9
f. Publikasi	10

BAB III DATA PERANCANGAN

A. TABEL PERANCANGAN DATA	11
B. RINCIAN DATA PERANCANGAN.....	11
1. Identifikasi Popular Art	11
2. Identifikasi Karakter Kayu Plywood/Multiplek.....	13
3. Analisis Teori Penunjang	14
a. Pendekatan Antropometri dan Ergonomi.....	14
b. Konsep Desain Furnitur	15
i. Analisis Aktivitas Manusia	15
ii. Analisis Bentuk dan Fungsi	16
iii. Analisis Ergonomi.....	16
iv. Analisis Antropometrik	16
v. Analisis Bahan dan Tekstur	16
c. Analisis Struktur dan Konstruksi.....	16
d. Analisis Warna.....	17
e. Teknik Perkayuan.....	18
4. Prinsip Desain	18
a. Kesatuan.....	19

b. Keseimbangan	19
c. Proporsi	19
d. Kesederhanaan	19
e. Aksentuasi	19
5. <i>finishing</i>	20
C. OBJEK REFERENSI DAN INSPIRASI	21

BAB IV LANDASAN PERANCANGAN

A. IDE/GAGASAN PERANCANGAN	24
1. Ide Desain	24
2. Inovasi Desain	24
B. SASARAN DESAIN	25
C. PENDEKATAN ESTETIS	25
D. TATARAN LINGKUNGAN	26

BAB V ULASAN KARYA PERANCANGAN

A. KONSEP PERANCANGAN	27
B. PROSES DAN STRATEGI PERANCANGAN	27
1. Brainstorming	28
2. Sketsa Desain	29
3. Desain Alternatif	30
4. Gambar Kerja	31
5. Desain Fix Tetris Bookcase	31
C. ULASAN TEKNIK	33
1. Teknik Pemotongan dan Penyambungan Kayu	34
2. Teknik Dempul	35
3. Teknik Amplas	35
4. Teknik Cat Dasar	36
5. Teknik Finishing (Cat Duco)	36
6. Teknik Finishing (Pemolesan)	37

D. WARNA	38
E. TATA CARA PEMASANGAN FURNITUR (MANUAL GUIDE).....	39

BAB VI PAMERAN KARYA TUGAS AKHIR

A. TEMA PAMERAN	40
B. WAKTU DAN TEMPAT PELAKSANAAN PAMERAN.....	40
C. LAYOUT PAMERAN.....	40
D. MEDIAPUBLIKASI PAMERAN.....	41
E. KOSTUM PAMERAN	41
F. MEDIA PENUNJANG PAMERAN.....	42
1. Panel.....	42
2. Website.....	43
3. Poster.....	43
4. Flyer	44
5. Teaser.....	44
6. Katalog	46
7. Kartu Nama.....	46
8. Souvenir.....	47
9. Logo Kelompok.....	47
E. DOKUMENTASI PAMERAN	48
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN.....	52

DAFTAR TABEL DAN DIAGRAM

Diagram 2.1 Kerangka Perancangan	7
Diagram 2.2 Rincian Proses Perancangan	8
Tabel 3.1 Data Perancangan	11
Diagram 5.1 Proses dan Strategi Perancangan	28



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Furniture Fab Furnish	3
Gambar 1.2 Furniture Fab Furnish	4
Gambar 1.3 Furniture Fab Furnish	4
Gambar 1.4 Furniture Fab Furnish	4
Gambar 3.1 Kayu <i>Plywood</i> /multipleks	13
Gambar 3.2 Cat Duco	21
Gambar 3.3 Squaring Moveable Bookshelf.....	21
Gambar 3.4 Cat Library.....	22
Gambar 3.5 Rak Dinding Minimalis.....	23
Gambar 4.1 Game Boy Tetris	24
Gambar 5.2 Proses <i>Brainstorming</i>	29
Gambar 5.3 Sketsa Desain 1	29
Gambar 5.4 Sketsa Desain 2.....	30
Gambar 5.5 Desain Alternatif	30
Gambar 5.6 Gambar Kerja	31
Gambar 5.7 Desain Fix Tetris Bookcase	32
Gambar 5.8 Tinggi Pemasangan Rak Buku Pada Ruangan.....	33
Gambar 5.9 Dokumentasi Teknik Pemotongan Kayu.....	34
Gambar 5.10 Dokumentasi Teknik Sambung Kayu	34
Gambar 5.11 Dokumentasi teknik Dempul Kayu.....	35
Gambar 5.12 Dokumentasi Teknik Amplas.....	35
Gambar 5.13 Dokumentasi Teknik Cat Dasar	36
Gambar 5.14 Dokumentasi Teknik Cat Duco.....	36
Gambar 5.15 Dokumentasi Teknik <i>Finishing Compound</i>	37
Gambar 5.16 Cat Duco	37
Gambar 5.17 Warna.....	38
Gambar 5.18 Tata Cara Pemasangan Rak Buku.....	39
Gambar 6.1 Denah Pameran Atrium Universitas Mercu Buana.....	40
Gambar 6.2 Poster dan <i>Banner</i>	41
Gambar 6.3 Kostum Dapur Desain	41

Gambar 6.4 Panel.....	42
Gambar 6.5 Website (www.rakelbookcase.com).....	43
Gambar 6.6 Poster Rakel	43
Gambar 6.7 <i>Flyer</i> Rakel.....	44
Gambar 6.8 Teaser Cover sosial media.....	44
Gambar 6.9 Teaser Sosial media.....	45
Gambar 6.10 Katalog.....	46
Gambar 6.11 Kartu Nama	46
Gambar 6.12 Souvenir.....	47
Gambar 6.13 Logo Kelompok	47
Gambar 6.14 Stand Pameran 1.....	48
Gambar 6.15 Stand Pameran 2.....	48
Gambar 6.16 Suasana Pameran.....	49
Gambar 6.17 Foto Team Rakel.....	49
Gambar 6.18 Kritik dan Masukan Oleh <i>Audiens</i>	50
Gambar 6.19 Peserta Pameran Dapur desain	50



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR LAMPIRAN

Jadwal Pelaksanaan Tugas Akhir.....	52
Kartu Asistensi.....	53