

TUGAS AKHIR

PERLENGKAPAN KELAS ANAK (LOKER TAS DAN SEPATU)

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



Oleh :

AgungBeriPratama

NIM41909010122

Desain Produk/Grafis dan Multimedia

Dosen Pembimbing :

Lukman Arief, S.Ds. M.Sn

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

2015



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

Q

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Agung Beri Pratama**

Nomor Induk Mahasiswa : **419090100122**

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

Fakultas : **Fakultas Desain dan Seni Kreatif**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan penulis ini tidak benar maka penulis bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana penulis.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 29 Januari 2015

Yang memberikan pernyataan,


METERAI TEMBAK
21AADACF53714862
6000 DJP

Agung Beri Pratama

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



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 Grafis dan Multimedia, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : "PERLENGKAPAN KELAS ANAK-ANAK"
Loker Tas Dan Sepatu

Disusun Oleh :

Nama : Agung Beri Pratama

NIM : 41909010122

Program Studi : Desain Produk Grafis dan Multimedia

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

Pembimbing

Lukman Arief, S.Ds. M.Sn

UNIVERSITAS

Mengetahui,

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir

Ketua Program Studi

MERCU BUANA

Agus Budi Setyawan, S.Ds. M.Sn

Hadis Soedarwanto, ST. M.Ds

CHILD CLASS EQUIPMENTS (LOCKER BAGS AND SHOES)

Written Project Report

Study Programs Product Design Departement of Graphic Design & Multimedia

Mercu Buana University Jakarta, 2015

By : Agung Beri Pratama

ABSTRACT

The author makes locker bags and shoes to facilitate children put bags and shoes in order to keep neat in classrooms. The theme used for this locker is indonesian endemic animals, a theme that the author took kind for so children can be better aware of typical Indonesian protected animals.

The author made a design theme that seemed funny that kids love to see it. The application of this locker using materials environment friendly and safe for children such a wood materials that using redients you multiplexxt be result of recycling, using paints that do not contain toxic materials so that children will be safe to use.

Making this lockers pecifically designed for children with a forward side in terms of security and attractive design.

Key Words :Locker, Locker bags and shoes, animal endemic.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PERLENGKAPAN KELAS ANAK – ANAK (LOKER TAS DAN SEPATU)

Pertanggung Jawaban Tertulis
Program Studi Desain Produk Jurusan Desain Grafis & Multimedia
Universitas Mercu Buana Jakarta, 2015

Oleh : **Agung Beri Pratama**

ABSTRAK

Penulis membuat lokertas dan sepatu untuk memudahkan anak meletakkan tas dan sepatu agar ruang kelas tetap rapih. Tema yang digunakan untuk loker ini adalah hewan endemik Indonesia, tema yang penulisambil di buat agar anak-anak dapat lebih mengetahui akan hewan-hewan khas Indonesia yang di lindungi.

Penulis membuat tema desain yang terkesan lucu agar anak-anak senang melihatnya. Pengaplikasian loker ini menggunakan bahan-bahan yang ramah lingkungan dan aman untuk anak-anak seperti material kayu yang menggunakan bahan kayu multiplek hasil dari daur ulang, cat menggunakan bahan yang tidak mengandung racun sehingga anak-anak akan aman menggunakannya.

Pembuatan lokerini di rancang khusus untuk anak-anak dengan mengedepankan sisi keamanan dan segi desain yang menarik.

Kata Kunci :Loker, LokerTasdan Sepatu, hewanendemik.

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.

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 berterima kasih kepada semua pihak yang turut menyumbangkan semangat dan idenya dalam laporan tugas akhir ini. Ucapan terima kasih terutama saya berikan kepada Bpk. Lukman Arief, S.Ds M.Sn selaku pembimbing yang telah sangat sabar dalam memberikan panduan-panduan dan masukannya. Ucapan terima kasih juga saya berikan khususnya kepada :

1. Bapak dan Ibu saya yang selalu memberikan doa dan semangatnya .
2. Bpk. Ir Edi Muladi, M.Si selaku dekan Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain Universitas MercuBuana.
3. Bpk. Hady Soedarwanto, ST, M.Ds. selaku Kaprodi Desain Produk.
4. Bpk. Lukman Arief S.Ds M.Sn selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan serta masukan dalam menjalankan tugas akhir ini.
5. Teman-teman Desain Produk Grafis dan Multimedia UMB 2009 dan yang tergabung dalam Dapur Desain dengan semua semangat dan kekompakkannya.
6. Syaeful Amri, Arfian Prasthika Tomy, Salman Muhammad, Ray Idrian, dan Ahmad Arbi yang tergabung dalam Perlengkapan Kelas Anak-Anak atas kekompakan dan kebersamaannya.
7. Ibu Mia Dan Bapak Sutopo CIA selaku sponsor yang telah membantu terwujudnya produk Perlengkapan Anak - Anak.
8. Nawaf dan Adi Santoso, S.Kom, M.Sn. alias bapao atas semangat dan perhatiannya.
9. Dosen-dosen penguji Agus Budi Setiawan S.Ds. M.Sn. dan Edi Muladi, M.Si yang telah banyak memberikan arahan dan masukan.

10. Anak-anak ropang beserta ayahnya yang bernama adit yang selalu menemani siang maupun malam.
11. Game dota 1 dan 2 yang selalu membangkitkan *mood booster* di saat pengerjaan tugas akhir ini.
12. Sdr. Rian jazmiaujan, S.Ds, Arif Wibowo, S.D.s dan sdr Arif Indirman S.Ds yang telah membantu dalam kelancaran tugas akhir ini.

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

Saya sangat berharap akan 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 PENGESAHAN	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMAKASIH	vii
DAFTAR ISI	ix

BAB I PENDAHULUAN

A. PENJELASAN TEMA/IDE/JUDUL PERANCANGAN	1
B. LATAR BELAKANG PERANCANGAN.....	1
C. RUMUSAN IDE PERANCANGAN	2
D. ORISINALITAS	2
E. TUJUAN DAN MANFAAT	4
1. Tujuan Perancangan	4
2. Manfaat Perencanaan	4
a. Untuk Personal.....	4
b. Untuk Masyarakat	5
c. Untuk Akademik	5

BAB II METODOLOGI

A. KERANGKA PERANCANGAN.....	6
B. PROSES PERANCANGAN	7
1. Strategi Desain.....	7
2. Rincian Proses Perancangan.....	7
a. Pencarian Data	8

b. Sketsa Desain Alternatif.....	8
c. Desain Loker.....	9
d. Gambar Kerja.....	9
e. Desain Warna	10
f. Desain Alternatif Hewan Endemik	10
g. Desain Alternatif Background.....	11
h. Digital Hewan Endemik.....	11
3. Ulasan Teknik	13
4. Warna.....	15
5. Rincian Proses Rancangan	17

BAB III DATA PERANCANGAN

A. TABEL DATA PERANCANGAN.....	18
B. RINCIAN DATA PERANCANGAN.....	18
1. Identifikasi Hewan Endemik Indonesia	18
2. Identifikasi Karakter Kayu Plywood/multipleks	19
3. Analisis Teori Penunjang	20
a. Pendekatan Ergonomi.....	20
b. Konsep Desain Furnitur	20
1. Analisis Bentuk dan Fungsi	21
2. Analisis Ergonomi.....	21
3. Analisis Bahan dan Tekstur	21
c. Analisis Struktur dan Kontruksi.....	22
d. Analisis Warna	22
e. Teknik Perkayuan.....	23
4. PRINSIP DESAIN	24
a. Kesatuan.....	24
b. Keseimbangan	24
c. Proporsi.....	24
d. Kesederhanaan	25
e. Aksentuasi.....	25
5. FINISHING.....	25
C. OBJEK REFERENSI DAN INSPIRASI.....	26
a) Loker Kayu	26

b) Loker Besi.....	27
--------------------	----

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

A. IDE DESAIN.....	28
B. INOVASI DESAIN	28
C. SASARAN DESAIN	29
D. Pendekatan Estetis.....	29

BAB V ULASAN KARYA PERANCANGAN

A. TATARAN ELEMENTER.....	30
1. Material Furnitur.....	30
2. Bentuk Furnitur.....	31
3. Warna.....	31
4. Ilustrasi	32
a. Sketsa Alternatif.....	25
b. Desain Loker.....	25
B. TATARAN PRODUK.....	33
1. Fungsi Pemenuhan Produk.....	33
C. TATARAN SISTEM.....	34
1. Desain Montage Furnitur.....	34
2. Proses dan Stategi Perancangan	34
D. TATARAN LINGKUNGAN	35

BAB V ULASAN KARYA PERANCANGAN

A. TEMA PAMERAN	36
B. WAKTU DAN TEMPAT PELAKSANAAN.....	36
C. LAYOUT PAMERAN.....	37
D. MEDIA PUBLIKASI PAMERAN.....	37
E. MEDIA PENUNJANG PAMERAN.....	37
F. DOKUMENTASI PAMERAN	41

DAFTAR PUSTAKA.....	44
----------------------------	-----------

LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	45
---------------------------------	-----------

DAFTAR TABEL DAN DIAGRAM

Diagram 1. KerangkaPerancangan.....	6
Diagram 2. Proses dan Strategi Perancangan	8
Diagram 3. Rincian Proses Perancangan.....	16
Tabel 1. Tabel Data Perancangan	10

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Locker And Lock.....	3
Gambar 2. Locker And Lock.....	3
Gambar 3. Loker Kayu.....	4
Gambar 4. Sketsa Alternatif.....	8
Gambar 5. Desain Loker.....	9
Gambar 6. Gambar Kerja.....	9
Gambar 7. Desain Alternatif Warna.....	10
Gambar 8. Desain Alternatif Hewan Endemik.....	10
Gambar 9. Desain Alternatif Background.....	11
Gambar 10. Digital Hewan Endemik.....	11
Gambar 11. Gambar Ergonomi.....	12
Gambar 12. Desain Alternatif Hewan Endemik.....	13
Gambar 13. Proses Pendempulan.....	14
Gambar 14. Penempelan Stiker.....	14
Gambar 15. Cat Belazo.....	15
Gambar 16. Aplikasi Warna.....	15
Gambar 17. Proses Pendempulan.....	20
Gambar 18. Pernis non Toxic.....	26
Gambar 19. Loker Kayu.....	27
Gambar 20. Aplikasi Warna.....	27
Gambar 21. Usia Anak	29
Gambar 22. Material-material Pendukung.....	30
Gambar 23. Loker Tas dan Sepatu	34

Gambar 24. Spektrum Warna.....	31
Gambar 25. Gambar Sketsa Alternatif.....	32
Gambar 26. Desain Loker.....	32
Gambar 27. Fungsi Loker	33
Gambar 28. Gambar Kerja	34
Gambar 29. Gambar Ergonomi.....	35

