

TUGAS AKHIR

PERLENGKAPAN KELAS ANAK-ANAK (MEJA BELAJAR)

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



Oleh :
Ray Idrian
NIM 41909010028
Program Studi 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 : **Ray Idrian**

Nomor Induk Mahasiswa : **41909010028**

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 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,



Ray Idrian

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 (Meja Belajar)**

Disusun Oleh :

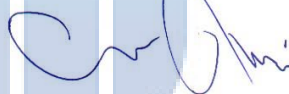
Nama : Ray Idrian

NIM : 41909010028

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

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir



Agus Budi Setyawan, S.Ds. M.Sn

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Hady Soedarwanto, ST. M.Ds

CHILD CLASS EQUIPMENTS (STUDY DESK)

Written Project Report
Study Programs Product Design Departement of Graphic Design & Multimedia
Mercu Buana University Jakarta, 2015

By : **Ray Idrian**

ABSTRACT

Design furniture children study desk are begin from the ideas and problems solving were from Indonesian parents and teachers.

The materials of study desk are using solid wood of mahogany. The design of children study desk has equipped a storage to support children's learning activities.

The theme of design illustration study desk is "Indonesian endemic animals". This theme has selected to introduce unique to Indonesia ; among others: Kalimantan Striped Rabbit, Merapi Java Red Frog, Java Kancil, Sulawesi Tarsius and Sumatera Chipmunk

The expected study desk can meet the needs of teachers and parents in helping the child's learning process. This product can be uses to develop teaching materials and become expected competent reference and can be used to develop learning aids both at school and home .

Keywords: Classroom Furniture, Study Desk, Endemic Animals Of Indonesia.



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PERLENGKAPAN KELAS ANAK – ANAK (MEJA BELAJAR)

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

Oleh : **Ray Idrian**

ABSTRAK

Furnitur meja belajar ini dirancang untuk mewujudkan sebuah produk yang diawali dari ide pemikiran dan berbagai macam masalah yang didapati para pengajar maupun orang tua anak di Indonesia

Meja belajar ini dibuat menggunakan material berbahan dasar kayu solid Mahoni. Meja belajar ini dilengkapi dengan berbagai tempat penyimpanan untuk mendukung aktivitas belajar anak-anak.

Ilustrasi pada meja belajar ini bertemakan “hewan endemik Indonesia”. Tema ini dipilih dengan maksud untuk memperkenalkan hewan khas Indonesia; antara lain: Kelinci Belang Sumatra, Kodok Merah Merapi, Kancil Jawa, Tarsius Sulawesi dan Bajing Tanah Sumatra.

Meja belajar ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan para pengajar maupun orang tua dalam membantu proses belajar anak. Produk ini juga dapat menjadi salah satu referensi yang kompeten dan dapat dijadikan untuk mengembangkan alat bantu ajar baik di sekolah maupun di rumah.

Kata Kunci: Furnitur Ruang Kelas, Meja Belajar, Hewan Endemik Indonesia.



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

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 desiner 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 penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir ini. Penulis sangat bersyukur karena laporan ini pada akhirnya dapat tersusun dengan baik atas bantuan banyak pihak didalamnya.

Penulis sangat berterimakasih 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. Ibu dan Ayah yang sangat penulis cintai, selalu memberikan doa dan senantiasa memberikan semangatnya dari awal sampai dengan akhir.
2. Bpk. Ir Edy Muladi, M.Si selaku Dekan Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain Universitas Mercu Buana dan juga selaku dosen penguji yang telah memberi arahan dan masukan.
3. Bpk. Hady Soedarwanto, ST, M.Ds. selaku Kaprodi Desain Produk.
4. Teman-teman Desain Produk Grafis dan Multimedia UMB 2009-2010 dan yang tergabung dalam Dapur Desain dengan semua semangat dan kekompakkannya.
5. Syaeful Amri, Arfian Prasthika Tomi, Salman Muhammad, Ahmad Arbi Ramdhani dan Agung Beri yang tergabung dalam SASARA *Equipments* atas kekompakan dan kebersamaannya.
6. Adi Santoso, S.kom, M,Sn selaku mentor grup SASARA *Equipments* yang telah memberikan banyak arahan dan masukan.
7. Ibu Mia dan Bpk. Sutopo selaku penyedia *workshop* yang telah banyak membantu mewujudkan karya tugas akhir.
8. M. Ryan Jazmiauzan S.Ds, Arif Indirman S.Ds, Arif Wibowo S.Ds dan Nawaf Dabo pemberi suport dan terus mendukung karya tugas akhir.
9. Dosen penguji Agus Budi Setyawan S.Ds. M.Sn. yang telah banyak memberikan arahan dan masukan.
10. Dan pihak-pihak lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu terima kasih yang sebesar - besarnya.

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

Penulis sangat berharap akan masukan-masukan dan kritikan terhadap hasil laporan Tugas Akhir ini, yang bertujuan sebagai salah satu bahan pembelajaran guna membuat hasil penulisan selanjutnya dapat lebih baik lagi.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	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. Keaslian (Orisinalitas) <i>Stateof The Art</i>	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 / PROSES PERANCANGAN	
A. Kerangka Perancangan	6
B. Strategi Desain Proses Perancangan	7
1. Bagan Proses Perancangan	7
2. Rincian Proses Perancangan.....	7
a. Konsep Perancangan.....	7
b. Sketsa Desain Alternatif.....	8
c. Gambar Presentasi (3D).....	9
d. Produksi.....	9
e. Finishing.....	11

BAB III. DATA PERANCANGAN

A. Tabel Data Perancangan.....	13
B. Rincian Data Perancangan	13
1. Identifikasi Meja.....	13
2. Identifikasi Karakter Kayu Mahoni.....	13
3. Teori Penunjang.....	14
a. Pendekatan Antropometri dan Ergonomi.....	14
b. Konsep Desain Furnitur	15
1. Analisis Aktivitas Manusia	15
2. Analisis Bentuk dan Fungsi	15
3. Analisis Ergonomi.....	16
4. Analisis Antropometrik	16
5. Analisis Bahan dan Tekstur	16
c. Analisis Struktur dan Kontruksi	16
d. Analisis Warna.....	17
e. Teknik Perkayuan.....	18
4. Prinsip Desain Perancangan.....	18
a. Kesatuan.....	18
b. Keseimbangan.....	19
c. Proporsi.....	19
d. Kesederhanaan	19
e. Aksentuasi	19
5. Proses Finishing Desain Furnitur.....	19
C. Objek Referensi Dan Inspirasi	21
1. Meja Belajar Usia Dini.....	21

BAB IV. KONSEP PERANCANGAN

A. Ide Desain.....	22
B. Inovasi Desain.....	22
C. Sasaran Desain	22
D. Pendekatan Estetis Desain	23

BAB V. ULASAN KARYA PERANCANGAN

A. Tataran Elementer.....	25
1. Material Furnitur.....	25
2. Bentuk Furnitur	25
3. Warna	25
4. Ilustrasi.....	26
a. Backgorund.....	26
b. Desain Digital Hewan Endemik	27
B. Tataran Produk	27
1. Fungsi (Pemenuhan) Produk	27
C. Tataran Sistem.....	28
1. Desain Montage Furnitur (Gambar Kerja)	28
2. Proses Dan Strategi Perancangan.....	32
D. Tataran Lingkungan	33

BAB VI. PAMERAN KARYA TA

A. Tema Pameran	34
B. Waktu & Tempat Pelaksanaan	34
C. Denah & Layout Pameran.....	35
D. Media Informasi Pameran	35
1. Poster Pameran.....	35
E. Media Penunjang Pameran.....	35
1. Panel.....	36
2. Website	37
3. Flayer	37
4. Katalog	38
5. Kartu Nama	38
F. Foto Dokumentasi Pameran.....	40

DAFTAR PUSTAKA	43
----------------------	----

LAMPIRAN	44
----------------	----

DAFTAR TABEL DAN DIAGRAM

Diagram 1. Kerangka Perancangan	6
Diagram 2. Rincian Proses Perancangan	7
Diagram 3. Proses dan Strategi Perancangan.....	32
Tabel 1. Tabel Data Perancangan	13



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Furnitur Asmedtoys & furniture.....	3
Gambar 2. Meja Belajar.....	4
Gambar 3. Desain Alternatif 1.....	8
Gambar 4. Desain Alternatif 2.....	8
Gambar 5. Desain 3 D.....	9
Gambar 6. Proses Pengamplasan.....	10
Gambar 7. Proses Pendempulan.....	10
Gambar 8. Proses Pengecatan.....	11
Gambar 9. Proses Finishing Pernis.....	12
Gambar 10. Pernis non-toxic.....	12
Gambar 11. Kayu Mahoni.....	14
Gambar 12. Non Toxic.....	20
Gambar 13. Meja Belajar Usia Dini.....	21
Gambar 14. Spectrum Warna.....	23
Gambar 15. Background ilustrasi.....	23
Gambar 16. Gambar Peletakan Produk.....	24
Gambar 17. Kode warna CMYK.....	25
Gambar 18. Background.....	26
Gambar 19. Hewan endemik Indonesia.....	27
Gambar 20. Gambar Kerja Meja.....	28
Gambar 21. Gambar Kerja Kursi.....	29
Gambar 22. Gambar Kerja Tangga.....	29
Gambar 23. Desain Fix Meja Belajar.....	30
Gambar 24. Gambar Ergonomika Meja Belajar.....	31
Gambar 25. Apron Dapur Desain.....	34
Gambar 26. Denah Pameran UMB.....	35
Gambar 27. Poster A3 dan Banner.....	35
Gambar 28. Panel.....	36
Gambar 29. Website.....	37
Gambar 30. Flyer.....	37

Gambar 31. Katalog	38
Gambar 32. Kartu Nama	38
Gambar 33. Logo	39
Gambar 34. Stand Pameran.....	40
Gambar 35. Kegiatan Tanya Jawab	40
Gambar 36. Foto Team Sasara.....	41
Gambar 37. Kritik dan Masukan oleh Audiens	42

