

TUGAS AKHIR

'BROKEY BOOKCASE'

PERANCANGAN DESAIN FURNITURE RAK BUKU GANTUNG DENGAN TEMA POP ART

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



Achmad Wahyuddin Hamim

NIM 41910010123

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

Judul Tugas Akhir : **“Brokey Bookcase”**
Perancangan Desain Furnitur Rak Buku Gantung Dengan
Tema Pop Art

Disusun Oleh :

Nama : **Achmad Wahyuddin Hamim**

NIM : **41910010123**

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, ST. M.Ds



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

Q

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Achmad Wahyuddin Hamim**
Nomor Induk Mahasiswa : **41910010123**
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.

UNIVERSITAS

MERCU BUANA

Jakarta, 27 Januari 2015

Yang memberikan pernyataan,



Achmad Wahyuddin Hamim

ABSTRACT

A good quality of furniture design has complexity of values in both knowledge and skill techniques as well as philosophical contents and methodological contents. The planning consideration of office furniture is designed with the concept of aesthetic and functional aspect. The design of this bookcase office furniture used pop art stylization of popular object. That comes as a distortion in office room. It will change the stiffness value and more courage to explore the layout of the room with out reducing the comfort. The design undergo by processes of design, manufacturing and distribution to produce it.

Keywords: *office furniture, design process, pop art, manufacture, distribution*



ABSTRAK

Funitur merupakan salah satu kebutuhan dalam setiap ruangan. Fungsinya tak hanya untuk memperindah interior dalam ruangan, tapi juga untuk sebuah estetika yang mencitrakan kepribadian si pemilik ruangan. Desain furnitur yang berkualitas menyimpan nilai isoteri, mengandung kompleksitas nilai, baik ilmu pengetahuan dan ketrampilan teknik, muatan filosofi maupun metodologi. Pertimbangan perencanaan desain furnitur ruang kerja meliputi aspek estetika dan fungsional. Desain furnitur ruang kerja dirancang dengan konsep Pop art. Ini bertujuan untuk meningkatkan nilai estetis pada rak buku tersebut, dengan demikian karya ini dibuat untuk memberikan inovasi terhadap rak buku dan memecah kekakuan yang selama ini melekat pada konsep desain ruang kerja tanpa mengurangi kenyamanan dalam ruangan tersebut. Perancangan desain selalu melewati proses desain, manufaktur dan distribusi, untuk menghasilkan kualitas desain yang baik dalam perancangan.

Kata kunci: furnitur ruang kerja, proses desain, pop art, manufaktur, distribusi, konsumsi



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 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 Bpk. 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. Ayah dan Ibu saya yang selalu memberikan doa dan semangatnya .
2. Bpk. Edi Muladi, M.Si selaku dekan Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain Universitas Mercu Buana.
3. Bpk. Hady Soedarwanto, ST, M.Ds. selaku Kaprodi Desain Produk.
4. Teman-teman Desain Produk Grafis dan Multimedia UMB 2010 dan yang tergabung dalam Dapur Desain dengan semua semangat dan kekompakkannya.
5. Rudi Setiawan, Satrio Hadi Pranata, Adhitya Mandala Putra dan Sigit Irwana yang tergabung dalam Raket atas kekompakan dan kebersamaannya.
6. Juan Ronji Desain dan Violet Desain selaku workshop yang telah membantu terwujudnya produk Raket.
7. Aprillia N. Am, SM, SKM. atas semangat dan perhatiannya.
8. Dosen-dosen penguji Agus Budi Setiawan S.Ds. M.Sn. dan 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 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	viii

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	5
1. Tujuan Perancangan	5
2. Manfaat Perencanaan	5
a. Untuk Personal.....	5
b. Untuk Masyarakat	5
c. Untuk Akademik.....	5

BAB II METODOLOGI

A. KERANGKA PERANCANGAN.....	6
B. PROSES PERANCANGAN	6
1. Strategi Desain.....	6
2. Rincian Proses Perancangan.....	7
a. Pencarian Data	8
b. Sketsa Desain Alternatif.....	8
c. Gambar Presentasi.....	8

d. Gambar Kerja.....	8
e. Produksi.....	9
f. Publikasi	9

BAB III DATA PERANCANGAN

A. TABEL DATA PERANCANGAN	10
B. RINCIAN DATA PERANCANGAN.....	10
1. Identifikasi Pop Art	10
2. Identifikasi Karakter Kayu Plywood.....	12
3. Analisis Teori Penunjang.....	13
a. Pendekatan Antropometri dan Ergonomi.....	13
b. Konsep Desain Furnitur	14
1. Analisis Aktivitas Manusia	14
2. Analisis Bentuk dan Fungsi	15
3. Analisis Ergonomi.....	15
4. Analisis Antropometrik	15
5. Analisis Bahan dan Tekstur	15
c. Analisis Struktur dan Kontruksi	15
d. Analisis Warna.....	16
e. Teknik Perkayuan.....	17
4. PRINSIP DESAIN.....	17
a. Kesatuan.....	17
b. Keseimbangan	18
c. Proporsi.....	18
d. Kesederhanaan	18
e. Aksentuasi	18
5. FINISHING.....	18
C. OBJEK REFERENSI DAN INSPIRASI.....	20
a) Stacked Teacup Shelve.....	20
b) TarGetBooks Shelve	21
c) Equation Bookshelf.....	21

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

A. IDE DESAIN.....	22
--------------------	----

B. INOVASI DESAIN	22
C. SASARAN DESAIN.....	23

BAB V ULASAN KARYA PERANCANGAN

A. KONSEP PERANCANGAN	24
B. PROSES DAN STRATEGI PERANCANGAN.....	24
1. Brainstorming.....	25
2. Sketsa Desain.....	26
3. Desain Alternatif.....	27
4. Gambar Kerja.....	27
5. Desain Fix Brokey Bookcase	28
C. ULASAN TEKNIK.....	29
D. WARNA	31
E. TATA CARA PEMASANGAN FURNITUR.....	32
F. PAMERAN TUGAS AKHIR.....	33
G. WAKTU DAN TEMPAT PAMERAN	34
H. LAYOUT PAMERAN.....	34
I. MEDIA PUBLIKASI PAMERAN.....	34
J. MEDIA PENUNJANG PAMERAN.....	35
1. Panel.....	35
2. Website.....	35
3. Poster.....	36
4. Flyer	36
5. Teaser.....	37
6. Katalog.....	38
7. Kartu Nama	38
8. Souvenir.....	39
9. Logo Kelompok.....	39
K. DOKUMENTASI PAMERAN	40
DAFTAR PUSTAKA.....	42
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	44

DAFTAR TABEL DAN DIAGRAM

Diagram 2.1. Kerangka Perancangan	6
Diagram 2.2. Rincian Proses Perancangan	7
Diagram 5.1. Proses dan Strategi Perancangan	25
Tabel 3.1. Tabel Data Perancangan	10



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Furnitur Fab Furnis.....	3
Gambar 1.2. Furnitur Fab Furnis.....	4
Gambar 1.3. Furnitur Fab Furnis.....	4
Gambar 1.4. Furnitur Fab Furnis.....	4
Gambar 3.1. Kayu Plywood/multipleks	13
Gambar 3.2. Cat Duco.....	20
Gambar 3.3. Stacked Teacup Shelve	21
Gambar 3.4. TarGetBooks Shelve	21
Gambar 3.5. Equation Bookshelf	21
Gambar 5.2. Proses Brainstorming.....	26
Gambar 5.3. Gambar Sketsa	26
Gambar 5.4. Desain Alternatif	27
Gambar 5.5. Gambar Kerja	27
Gambar 5.6. Desain Fix Brokey Bookcase.....	28
Gambar 5.7. Gambar Peletakan Produk.....	29
Gambar 5.8. Dokumentasi Produksi.....	29
Gambar 5.9. Produk telah dilapisi Melamin Putih.....	30
Gambar 5.10. Dokumentasi Proses Pengecatan.....	31
Gambar 5.11. Cat Duco	31
Gambar 5.12. Aplikasi Warna.....	32
Gambar 5.13. Manual Guide	33
Gambar 5.14. Apron Dapur Desain	33
Gambar 5.15. Denah Pameran Atrium Universitas Mercu Buana....	34
Gambar 5.16. Poster A3 dan Banner.....	34
Gambar 5.17. Panel.....	35
Gambar 5.18. Website	35
Gambar 5.19. Poster Raket	36
Gambar 5.20. Flyer Raket.....	36
Gambar 5.21. Teaser Cover Social Media.....	37
Gambar 5.22. Teaser Social Media.....	37
Gambar 5.23. Katalog.....	38
Gambar 5.24. Kartu Nama	38

Gambar 5.25. Souvenir.....	39
Gambar 5.26. Logo	39
Gambar 5.27. Stand Pameran.....	40
Gambar 5.28. Kegiatan Tanya Jawab Oleh Audiens.....	40
Gambar 5.29. Team Rakel.....	41
Gambar 5.30. Kritik dan Masukan oleh Audiens	41

