

**TUGAS AKHIR**  
**‘GUITAR BOOKCASE’**  
**PERANCANGAN DESAIN FURNITURE RAK BUKU**  
**GANTUNG DENGAN TEMA POP ART**

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



Oleh :

**Rudi Setiawan**  
NIM 41910010047

Desain Produk/Grafis dan Multimedia

Dosen Pembimbing :

Ir. Edi Muladi, M.Si

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

**2015**

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 : **"GUITAR BOOKCASE"**

**PERANCANGAN DESAIN FURNITURE RAK  
BUKU GANTUNG DENGAN TEMA POP ART**

Disusun Oleh :

Nama : **Rudi Setiawan**

NIM : **41910010047**

Program Studi : **Desain Produk**

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

Pembimbing,



**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**

Yang Bertanda dibawah ini :

Nama : **Rudi Setiawan**  
NIM : **41910010047**  
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.

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Jakarta, 27 Januari 2015

Yang memberikan pernyataan



**Rudi Setiawan**

## ABSTRACT

The growth of the furniture industry is now quite well, variety of products have been offered to the public for the ease activity in the room. In terms of function, the furniture is not just for the comfort and beautify the room, but also brings social meanings that confirm one's social status. Currently bookshelf design in general has a simple design, and seems rigid. This is an opportunity to create a new innovation in designing bookshelves to able to get out from the rigidity.

The design of this bookcase brings pop art as a design theme, where the products are inspired and shaped like objects commonly found in daily life, and it focused to guitar instrument by utilizing guitar forms to create a bookshelf that has a function and aesthetic value, and then given a complementary color as the finishing. It aims to create a distraction in the room without disturbing the function of the room itself. When the product is finished, the next stage is creating the branding process to strengthen the identity of the product. With branding, hopefully the product can have a unique identity and the characteristics and also familiar to public.

Keywords: Color, Design, Furniture, Guitar, Pop Art



## ABSTRAK

Perkembangan industri furnitur saat ini sudah cukup memuaskan, beragam produk dengan desain terbaru telah ditawarkan kepada masyarakat demi memudahkan kegiatannya didalam ruangan. Dari segi fungsi, furnitur bukan hanya untuk kenyamanan dan keindahan ruangan saja, tetapi juga mengusung makna-makna sosial yang menegaskan status sosial seseorang. Saat ini desain rak buku pada umumnya memiliki desain yang sederhana, dan terkesan kaku, ini merupakan peluang untuk menciptakan sebuah inovasi baru dalam merancang rak buku yang mampu keluar dari kekakuan tersebut.

Perancangan rak buku ini mengusung pop art sebagai tema perancangan, dimana produk yang dihasilkan terinspirasi dan dibentuk seperti benda-benda yang biasa ditemukan sehari-hari, bentuk yang difokuskan pada perancangan adalah alat musik gitar, dengan memanfaatkan bentuk gitar, dibuatlah rak buku yang memiliki fungsi dan juga nilai estetis, setelah itu produk diberikan warna komplementer sebagai finishingnya. Ini bertujuan untuk menciptakan distraksi pada ruangan tanpa mengganggu fungsi ruangan itu sendiri. Setelah produk jadi, selanjutnya dilakukanlah proses branding untuk menguatkan identitas produk. Dengan proses branding, diharapkan produk dapat memiliki karakteristik dan identitas tersendiri serta familiar di masyarakat.

Kata kunci: Furnitur, Gitar, Perancangan, Pop Art, Warna

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 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 Allah SWT 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 UMB 2010, 2009, dan 2008 dengan semua semangat dan kekompakkannya selama pameran berlangsung.
5. Achmad Wahyuddin Hamim, Adhitya Mandala Putra, Satrio Hadi Pranata dan Sigit Irwana yang tergabung dalam Raket Populer Bookcase atas kebersamaannya.
6. Teman-teman Rumah Karya (RK) yang selalu memberikan arahan, dukungan dan semangat.
7. Bella Dwikinanti Putri yang selalu memberikan semangat dan perhatiannya.
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 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
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL DAN DIAGRAM .....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
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 .....	6
a. Untuk Personal.....	6
b. Untuk Masyarakat .....	6
c. Untuk Akademik .....	6
 <b>BAB II METODOLOGI</b>	
A. KERANGKA PERANCANGAN.....	7
B. PROSES PERANCANGAN .....	8



1. Strategi Desain.....	8
2. Rincian Proses Perancangan.....	8
a. Pencarian Data .....	9
b. Sketsa Desain Alternatif.....	9
c. Gambar Presentasi.....	9
d. Gambar Kerja.....	9
e. Produksi.....	10
f. Publikasi .....	10

### **BAB III DATA PERANCANGAN**

A. TABEL DATA PERANCANGAN .....	11
B. RINCIAN DATA PERANCANGAN.....	12
1. Identifikasi Pop Art.....	12
2. Identifikasi Karakter Kayu Plywood.....	13
3. Analisis Teori Penunjang.....	15
a. Pendekatan Antropometri dan Ergonomi.....	15
b. Konsep Desain Furnitur .....	16
1. Analisis Aktivitas Manusia .....	16
2. Analisis Bentuk dan Fungsi.....	17
3. Analisis Ergonomi.....	17
4. Analisis Antropometrik.....	17
5. Analisis Bahan dan Tekstur .....	17
c. Analisis Struktur dan Kontruksi .....	18
d. Analisis Warna.....	18
e. Teknik Perkayuan.....	19
4. PRINSIP DESAIN .....	20
a. Kesatuan.....	20
b. Keseimbangan .....	20
c. Proporsi.....	21
d. Kesederhanaan .....	21
e. Aksentuasi.....	21
5. FINISHING.....	21

C. OBJEK REFERENSI DAN INSPIRASI.....	23
a) Sidewall Bookcase.....	23
b) Segmented Bookcase.....	24

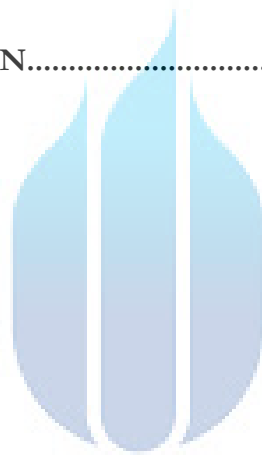
#### **BAB IV KONSEP PERANCANGAN**

A. IDE / GAGASAN PERANCANGAN.....	25
1. Ide Desain.....	25
2. Inovasi Desain.....	26
B. SASARAN DESAIN.....	26
C. PENDEKATAN ESTETIS.....	26
D. TATARAN LINGKUNGAN.....	27

#### **BAB V ULASAN KARYA PERANCANGAN**

A. KONSEP PERANCANGAN.....	28
B. PROSES DAN STRATEGI PERANCANGAN.....	29
1. Brainstorming.....	30
2. Sketsa Desain.....	31
3. Desain Alternatif.....	32
4. Gambar Kerja.....	33
5. Desain Fix Gitar Bookcase.....	34
C. ULASAN TEKNIK.....	36
D. WARNA.....	38
E. TATA CARA PEMASANGAN FURNITUR.....	39
F. PAMERAN TUGAS AKHIR.....	40
G. WAKTU DAN TEMPAT PAMERAN.....	40
H. LAYOUT PAMERAN.....	41
I. MEDIA PUBLIKASI PAMERAN.....	41
J. MEDIA PENUNJANG PAMERAN.....	42
1. Panel.....	42
2. Website.....	43
3. Poster.....	43
4. Flyer.....	44

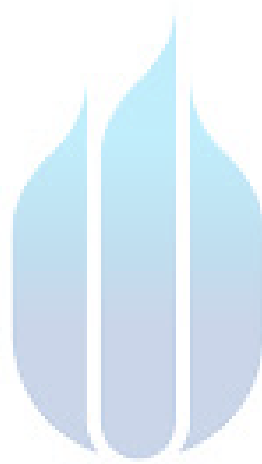
5. Teaser.....	44
6. Katalog.....	46
7. Kartu Nama.....	46
8. Souvenir.....	47
9. Logo Kelompok.....	47
 K. DOKUMENTASI PAMERAN .....	 48
 KEPUSTAKAAN .....	 51
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	52



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## DAFTAR TABEL DAN DIAGRAM

Diagram 2.1 Kerangka Berfikir .....	7
Diagram 2.2 Rincian Proses Perancangan .....	8
Diagram 2.1 Kerangka Berfikir .....	7
Diagram 5.1 Proses dan Strategi Perancangan.....	30
Tabel 3.1 Tabel Data Perancangan.....	11

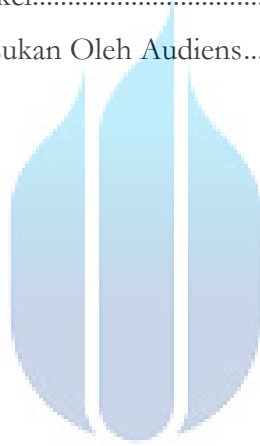


UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Furniture Fab Furnish .....	4
Gambar 1.2 Furniture Fab Furnish .....	4
Gambar 1.3 Furniture Fab Furnish .....	5
Gambar 1.4 Furniture Fab Furnish .....	5
Gambar 3.1 Kayu <i>Plywood</i> /Multipleks.....	15
Gambar 3.2 Cat Duco .....	22
Gambar 3.3 Sidewall Bookcase by Piero Lissoni .....	23
Gambar 3.4 Segmented Bookcase by Sara Bergando .....	24
Gambar 4.1 Headstock & Neck Gitar .....	25
Gambar 5.1 Nut, Neck dan Headstock Gitar.....	29
Gambar 5.2 Proses Brainstorming .....	31
Gambar 5.3 Sketsa Desain .....	31
Gambar 5.4 Deain Alternatif.....	32
Gambar 5.5 Gambar Kerja .....	33
Gambar 5.6 Desain Fix Gitar Bookcase.....	34
Gambar 5.7 Tinggi Pemasangan Rak Buku Pada Ruangan .....	35
Gambar 5.8 Dokumentasi Produksi.....	36
Gambar 5.9 Penyemprotan Cat Dasar Putih .....	37
Gambar 5.10 Kode Cat dan Kode Warna Digital.....	38
Gambar 5.11 Aplikasi Warna .....	38
Gambar 5.12 Tata Cara Pemasangan Rak Buku.....	39
Gambar 5.13 Apron Dapur Desain 2015 .....	40
Gambar 5.14 Denah Pameran Atrium Universitas Mercu Buana .....	41
Gambar 5.15 Poster A3 dan <i>Banner</i> Dapur Desain 2015 .....	41
Gambar 5.16 Panel Perancangan.....	42
Gambar 5.17 Website ( <a href="http://www.rakelbookcase.com">www.rakelbookcase.com</a> ).....	43
Gambar 5.18 Poster Rakel .....	43
Gambar 5.19 Flyer .....	44
Gambar 5.20 Teaser Cover Sosial Media.....	44

Gambar 5.21 Teaser Produk Sosial Media .....	45
Gambar 5.22 Katalog .....	46
Gambar 5.23 Kartu Nama .....	46
Gambar 5.24 Souvenir Markah Buku.....	47
Gambar 5.25 Logo Raket.....	47
Gambar 5.26 Stand Pameran.....	48
Gambar 5.27 Kegiatan Tanya Jawab Oleh Audiens .....	48
Gambar 5.28 Kegiatan Tanya Jawab Oleh Rektor UMB.....	49
Gambar 5.29 Foto Bersama Rektor UMB dan Dekan FDSK .....	49
Gambar 5.30 Foto Team Raket.....	50
Gambar 5.30 Kritik dan Masukan Oleh Audiens.....	50



UNIVERSITAS **DAFTAR LAMPIRAN**

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