

TUGAS AKHIR

PERLENGKAPAN KELAS ANAK – ANAK (LEMARI DAN RAK FUNGSIONAL)

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



Oleh :

Salman Muhammad

NIM 41909010158

U **UNIVERSITAS**
Desain Produk/Grafis dan Multimedia

MERCU BUANA

Dosen Pembimbing :

Ir. Edy Muladi, M.Si

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 : **Salman Muhammad**
Nomor Induk Mahasiswa : **41909010158**
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, 27 Januari 2015

Yang memberikan pernyataan,



Salman Muhammad



**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
(Lemari Dan Rak Fungsional)**

Disusun Oleh :

Nama : **Salman Muhammad**


NIM : **41909010158**

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

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

Pembimbing,

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**



Ir. Edy Muladi, M.Si.

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir



Agus Budi Setyawan, S.Ds. M.Sn

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Hady Soedarwanto, ST. M.Ds

CHILD CLASS EQUIPMENTS (Cabinets And Functional Shelves)

Written Project Report

Study Programs Product Design Departement of Graphic Design & Multimedia

Mercu Buana University Jakarta, 2015

By : **Salman Muhammad**

ABSTRACT

Cabinets and shelves in the classrooms for children in general have monotonous design concept as fixated on design rules cabinets and shelves itself. This trend makes the author to experiment with providing value innovation to the new of creative and conceptual design product. The author also aims to beautify the classroom for children, by making cabinets and shelves different. The author works with the new look, deputize colors for children and Indonesian endemic animal visualization. The author makes cabinets and shelves that can unite functional and can also be separated, the authors make such order placement classrooms more varied and not make children become bored without blocking function in accordance with its needs.

Keywords: *classroom furniture, design process, endemic animals Indonesia, manufacture, distribution, consumption, knocked down system*

PERLENGKAPAN KELAS ANAK – ANAK (LEMARI DAN RAK FUNGSIONAL)

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

Oleh : **Salman Muhammad**

ABSTRAK

Lemari dan rak di ruang kelas untuk anak-anak pada umumnya memiliki konsep desain monoton seperti terpaku pada aturan desain lemari dan rak itu sendiri. Tren ini membuat penulis untuk bereksperimen dengan memberikan inovasi nilai baru dari desain produk kreatif dan konseptual. Penulis juga bertujuan untuk mempercantik ruang kelas untuk anak-anak, dengan membuat lemari dan rak yang berbeda. Penulis bekerja dengan tampilan baru, mewakili warna untuk anak-anak dan visualisasi hewan endemik Indonesia. Penulis membuat lemari dan rak yang bisa menyatukan fungsional dan juga dapat dipisahkan, penulis membuat kelas penempatan pesanan tersebut lebih bervariasi dan tidak membuat anak-anak menjadi bosan tanpa menghalangi fungsi sesuai dengan kebutuhannya.

Kata kunci: furnitur ruang kelas, proses desain, hewan endemik Indonesia, pembuatan, distribusi, konsumsi, bongkar pasang

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 kehadiran 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 penulis berikan kepada Bpk. Ir. Edy Muladi, M.Si selaku pembimbing yang telah sangat sabar dalam memberikan panduan-panduan dan masukannya. Ucapan terima kasih juga penulis berikan khususnya kepada :

1. Ibu, kakak dan adik yang sangat penulis cintai, selalu memberikan doa dan senantiasa memberikan semangatnya dari awal sampai dengan akhir.
2. Bpk. Edy 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 2009 dan yang tergabung dalam Dapur Desain dengan semua semangat dan kekompakkannya.
5. Syaeful Amri, Arfian P.T, Agung Beri Pratama, Ray Idrian dan Ahmad Arbi Ramdhani yang tergabung dalam SASARA *Equipment* atas kekompakan dan kebersamaannya.
6. Adi Santoso, S.Kom, M.Sn selaku mentor grup SASARA *Equipment* yang telah memberikan banyak arahan dan masukan.
7. Ibu Mia dan Bpk Sutopo selaku penyedian workshop yang telah banyak membantu mewujudkan karya tugas akhir.
8. Fahruzi Azhari S.Ds, M. Ryan Jazmiauzan S.Ds, Arief Indirman S.Ds, Arif Wibowo S.Ds, dan Nawaf Dabo pemberi support dan terus mendukung karya tugas akhir.
9. Dosen-dosen penguji Agus Budi Setiawan S.Ds. M.Sn. dan Lukman Arief S.Ds. M.Sn. yang telah banyak memberikan arahan dan masukan.
10. Ropang Mercu dan pihak – pihak lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu terima kasih yang sebesar – besarnya.

Penulis berharap hasil laporan 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 penulis 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	4
c. Untuk Akademik	4

BAB II METODOLOGI

A. KERANGKA PERANCANGAN.....	5
B. PROSES PERANCANGAN	5
1. Strategi Desain.....	5
2. Rincian Proses Perancangan.....	6
a. Pencarian Data	7
b. Sketsa Desain Alternatif.....	7
c. Gambar Presentasi.....	7

d. Gambar Kerja.....	7
e. Produksi.....	8
f. Publikasi	8

BAB III DATA PERANCANGAN

A. TABEL DATA PERANCANGAN	9
B. RINCIAN DATA PERANCANGAN.....	9
1. Identifikasi Pop Art	9
2. Identifikasi Karakter Kayu Plywood.....	10
3. Analisis Teori Penunjang.....	11
a. Pendekatan Antropometri dan Ergonomi.....	11
b. Konsep Desain Furnitur	12
1. Analisis Aktivitas Manusia	12
2. Analisis Bentuk dan Fungsi	12
3. Analisis Ergonomi.....	13
4. Analisis Antropometrik	13
5. Analisis Bahan dan Tekstur	13
c. Analisis Struktur dan Kontruksi	13
d. Analisis Warna.....	14
e. Teknik Perkayuan.....	15
4. PRINSIP DESAIN.....	15
a. Kesatuan.....	15
b. Keseimbangan	16
c. Proporsi.....	16
d. Kesederhanaan	16
e. Aksentuasi.....	16
5. FINISHING.....	16
C. OBJEK REFERENSI DAN INSPIRASI.....	17

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

A. IDE DESAIN.....	20
B. INOVASI DESAIN	20
C. SASARAN DESAIN	20
D. PENDEKATAN DESAIN.....	21

BAB V ULASAN KARYA PERANCANGAN

A. KONSEP PERANCANGAN	22
B. PROSES DAN STRATEGI PERANCANGAN	22
1. Sketsa Desain.....	23
2. Gambar Kerja.....	24
3. Desain Fix Lemari dan Rak Fungsional	25
4. Karya Ini Bekerja atau Teraplikasikan	26
C. ULASAN TEKNIK.....	27
1. Proses Pendempulan dan Pengamplasan.....	27
2. Proses Finishing	27
D. WARNA	29
E. ILUSTRASI.....	29
1. Penentuan Hewan Endemik	29
a. Macan Tutul Jawa.....	29
b. Kuskus Kerdil Sulawesi.....	30
c. Badak Sumatera	30
d. Orangutan Kalimantan.....	31
e. Komodo Nusa Tenggara.....	31
2. Perancangan Ilustrasi Hewan Endemik.....	32
F. MEDIA PENUNJANG PAMERAN.....	34
1. Website.....	34
2. Flayer	35
3. Kartu Nama	35
4. Logo.....	36
G. DOKUMENTASI PAMERAN	37
DAFTAR PUSTAKA.....	38
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	39

DAFTAR TABEL DAN DIAGRAM

Diagram 2.1. Kerangka Perancangan	5
Diagram 2.2. Rincian Proses Perancangan	6
Diagram 5.1. Proses dan Strategi Perancangan	23
Tabel 3.1. Tabel Data Perancangan	9



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Furnitur Lemari dan Rak.....	3
Gambar 1.2. Furnitur Lemari dan Rak.....	3
Gambar 3.1. Kayu Plywood/multipleks	11
Gambar 3.2. Cat Non Toxic	17
Gambar 3.3. Lemari Anak.....	18
Gambar 3.4. Lemari Anak.....	18
Gambar 3.5. Lemari Anak.....	19
Gambar 5.1. Sketsa Desain	23
Gambar 5.2. Gambar Kerja Rak	24
Gambar 5.3. Gambar Kerja Lemari.....	24
Gambar 5.4. Desain Lemari Dan Rak Fungsional.....	25
Gambar 5.5. Desain Regonomika	26
Gambar 5.6. Karya Teraplikasikan.....	26
Gambar 5.7. Proses Pengamplasan dan Pendempulan.....	27
Gambar 5.8. Proses Pengecatan	28
Gambar 5.9. Proses Pernis.....	28
Gambar 5.10. Kode Warna CMYK.....	29
Gambar 5.11. Macan Tutul Jawa.....	29
Gambar 5.12. Kuskus Kedil Sulawesi.....	30
Gambar 5.13. Badak Sumatera	30
Gambar 5.14. Orangutan Kalimantan.....	31
Gambar 5.15. Komodo Nusa Tenggara.....	31
Gambar 5.16. Sketsa Ilustrasi	32
Gambar 5.17. Ilustrasi Digital.....	33
Gambar 5.18. Penyetikeran	33
Gambar 5.19. Finishing	34
Gambar 5.20. Website	34
Gambar 5.21. Flayer.....	35
Gambar 5.22. Kartu Nama	35
Gambar 5.23. Logo	36
Gambar 5.24. Dokumentasi Pameran	37