

TUGAS AKHIR

PENGEMBAGAN PERMAINAN TRADISIONAL MENJADI PRODUK TEMPAT BUMBU MAKANAN

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



Desain Produk/Grafis dan Multimedia
MERCU BUANA
Dosen Pembimbing :

Zulfikar Sa'ban, S.Pd, M.Ds.

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA



**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 : **DESAIN PENGEMBANGAN PERMAINAN
TRADISIONAL MENJADI PRODUK TEMPAT
BUMBU MAKANAN**

Disusun Oleh :

Nama : Achmad Rofi

NIM : 41910010040

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

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada sidang Sarjana pada tanggal 15 Januari 2015.

Pembimbing,

UNIVERSITAS
Zulfikar Sa'ban, S.Pd, M.Ds
MERCU BUANA
Mengetahui, Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir

Agus Budi Setyawan, S.Ds. M.Sn

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 dibawah ini

Nama : Achmad Rofi
Nomor Induk Mahasiswa : 41910010040
Jurusan / Program Studi : Desain Produk
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, 22 Januari 2015
**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**
Yang memberikan pernyataan



DEVELOPMENT OF TRADITIONAL GAMES

BE THE SPICE FOOD PRODUCT

Written Project Report

Study Programs Product Design Departement of Graphic Design & Multimedia

Mercu Buana University Jakarta, 2015

By : **Achmad Rofi**

ABSTRACT

The design of food seasoning is uses the traditional game that aims to raise the profile of the traditional game. Moreover, it can bring a new paradigm of traditional Indonesian public about the game. Designing a food seasoning is not only meet the functional aspect but rather the aesthetic approach to this product into a beautiful masterpiece.

The results of the design work is a spice in cooking / food (seasoning set) that not only fulfills the function but has a design aesthetic value that makes it more valuable design. To achieve this goal, not only formed a finished product. Overall product packaging is absolutely necessary to increase the value of the product as a whole. The process is called branding, this process design strategy. With the expected product branding process can have a unique identity, The characteristics and familiar community.

Keywords : Traditional toy, bola bekel, Inovation

PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL MENJADI PRODUK TEMPAT BUMBU MAKANAN

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

Oleh : **Achmad rofi**

ABSTRAK

Perancangan desain produk tempat bumbu makanan yang menggunakan konsep dari permainan tradisional bertujuan untuk menaikkan citra permainan tradisional. Selain itu dapat memunculkan paradigma baru dari masyarakat tentang permainan tradisional Indonesia. Perancangan desain tempat bumbu makanan ini tidak hanya memenuhi aspek fungsional tetapi lebih kepada pendekatan estetis sehingga produk ini menjadi karya yang indah.

Hasil karya desain adalah tempat bumbu masakan / makanan (*seasoning set*) yang tidak hanya memenuhi aspek fungsi namun memiliki nilai estetis yang membuat desain ini lebih bernilai. Untuk mewujudkan hal tersebut, tidak hanya dibentuk sebuah produk jadi. Pengemasan produk secara keseluruhan mutlak diperlukan untuk meningkatkan nilai produk tersebut secara utuh. Proses tersebut dinamakan branding, proses ini menjadi strategi desain. Dengan proses branding tersebut diharapkan produk dapat memiliki suatu karakteristik dan identitas tersendiri serta familiar dimasyarakat.

Kata kunci : Permainan tradisional, bola bekel, Inovasi

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.

Perkuliahannya 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 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 penulis berikan kepada Bpk. Zulfikar Sa'ban, S.Pd, M.Ds selaku pembimbing yang telah sangat sabar dalam memberikan panduan-panduan dan masukannya. Ucapan terima kasih juga penulis berikan khususnya kepada :

1. Ibu, Ayah, dan kakak 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 Desain dan Seni Kreatif 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 kekompakannya.
5. Ahmad Gunaivi, Masita Rahmayati, Bagus Adila Pratama, yang tergabung dalam CULTURE atas kekompakan dan kebersamaannya.
6. Adi Santoso, S.Kom, M.Sn selaku mentor grup SASARA *Equipment* yang telah memberikan banyak arahan dan masukan.
7. Bpk Junaedi Setiawan selaku pihak yang telah banyak membantu mewujudkan karya tugas akhir.
8. Fahrizi Azhari S.Ds, M. Ryan Jazmianuzan 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 Bpk Mahdi dan Ibu Ariani yang telah banyak memberikan arahan dan masukan.
10. 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 Univeritas 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

COVER DALAM.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
ABSTRACT.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi

I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Orisinalitas (State of the art)	3
C. Tujuan dan Manfaat Rancangan.....	5
1. Tujuan Rancangan.....	5
2. Manfaat Rancangan.....	5
D. Peluang dan Tantangan Studi	6
1. Peluang Studi	6
2. Tantangan Studi.....	6
E. Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	6
1. Relevansi Studi.....	6
2. Konsekuesi Studi.....	7
II. METODOLOGI.....	8
A. Kerangka Berfikir Studi.....	8
B. Proses Perancangan Desain (Strategi Desain).....	9
1. Strategi Desain.....	9
2. Rincian Proses Perancangan.....	10

III. DATA PERANCANGAN	13
A. Tabel Perancangan.....	13
B. Rincian Data Perancangan	14
1. Identifikasi Permainan Bola Bekel.....	14
2. Golongan dan kode plastik	18
3. Analisis Teori Penunjang	20
C. Objek Referensi dan Inspirasi	23
 IV. KONSEP PERANCANGAN.....	 25
A. Ide/Gagasan Perancangan.....	25
1. Ide Desain	25
2. Inovasi Desain	25
B. Sasaran Desain	25
C. Pendekatan Estetis Desain.....	26
D. Muatan Lokal dalam Perancangan Karya Desain	28
E. Tataran Elementer	28
F. Tataran Produk	30
G. Tataran Sistem.....	30
H.Tataran Lingkungan	30

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

V. ULASAN KARYA PERANCANGAN	31
A. Konsep Perancangan.....	31
B. Proses dan Strategi Perancangan.....	31
C. Sketsa Desain	32
D. Sketsa Desain Alternatif.....	32
E. Desain Fix	33
F. Ulasan Teknik.....	35
1. Cetak 3D.....	35
2. Material Finishing.....	37
G. Pameran Karya TA.....	38
H. Refisi Karya TA	39
KEPUSTAKAAN	40
LAMPIRAN	41

DAFTAR GAMBAR

Gb.1 Produk Tupperware	4
Gb.2 Produk Tupperware 2.....	4
Gb.3 Produk Tupperware 3.....	4
Gb.4 Produk Tupperware 4.....	4
Gb.5 Kerangka Berfikir.....	8
Gb.6 Rincian Proses Perancangan.....	10
Gb.7 Tabel Data Perancangan	14
Gb.8 Contoh Plastik ABS	19
Gb.9 Produk Tupperware.....	23
Gb.10 Produk FineLife	24
Gb.11 Seni Art Nouvou	25

Gb.12 Seni De Stijl	26
Gb.13 Seni Bauhaus	26
Gb.14 Seni Art Deco	27
Gb.15 Foto Bola Bekel	28
Gb.16 Foto Plastik ABS	28
Gb.17 Mind Mapping	29
Gb.18 Sketsa Desain	31
Gb.19 Sketsa Desain Alternatif.....	31
Gb.20 Desain Fix	32
Gb.21 Desain Fix 2.....	32
Gb.22 Ukuran Ruang Wadah	33
Gb.23 Ukuran Luar Wadah	33
Gb.24 Ukuran Wadah Sendok Garpu.....	34
Gb.25 Proses Perancangan Dengan Software 3Ds Max	35
Gb.26 Perhitungan Berat Objek	36
Gb.27 Proses Cetak 3D.....	37
Gb.28 Pewarna Sempprot Pylox.....	38
Gb.29 Dokumentasi suasana pameran.....	38

UNIVERSITAS
MERCU BUANA