

## TUGAS AKHIR

# PENGEMBANGAN MAINAN TRADISIONAL EGRANG BATOK MENJADI *FURNITURE*: TATA RIAS SET

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



Oleh :

**Ahmad Gunnaivi**

**NIM 41910010021**

Desain Produk/Grafis dan Multimedia

Dosen Pembimbing :

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

**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**JAKARTA**

**2015**

	<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</b>	<b>Q</b>
-----------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------

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 : **PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL  
EGRANG BATOK MENJADI FURNITURE : TATA RIAS SET**

Disusun Oleh :

Nama : **Achmad Gunaivi**

NIM : **41910010021**

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


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

Pembimbing,

UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

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

Mengetahui,  
Koordinator Tugas Akhir



**Agus Budi Setyawan, S.Ds. M.Sn**

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



**Hady Soedarwanto, ST. M.Ds**

	<b>LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</b>	<b>Q</b>
-----------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Ahmad Gunnaivi**  
 Nomor Induk Mahasiswa : 41910010021  
 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,



**Ahmad Gunnaivi**

# DEVELOPMENT of EGRANG BATOK TRADITIONAL TOYS INTO *FURNITURE : (MAKEUP SET)*

Written Project Report

Study Programs Product Design Departement of Graphic Design & Multimedia

Mercu Buana University Jakarta, 2015

By : **Ahmad Gunnaivi**

## ABSTRACT

*Traditional game is a culture that almost forgotten by the folk. Though it is caused by the folk themselves, and the cultures from other country has been influenced our folk which non-directly has forgotten of their local cultures, and one of the culture is a traditional game. Therefore, there should be an effective way to defend the traditional games. Innovation is an effective way for defending and promoting the traditional games to the folk. One way is to integrate the culture of traditional games with furniture. With this innovative way, we could expect to create a new paradigm to the folk, and awaken their consciousness to contemplate about how important to conserve the local cultures in any kind of forms.*

*In this context, one of the traditional game that the author has innovated is “Egrang Batok” with the concept of make up set furniture. From those integrations, we expect to uphold the traditional ethnic and love our own cultures. Make up set with elegant and minimalist concept are chosen because there are so many dressing table that generally having a big gauge, and would cause the people who rarely make up with a serious improvident in a term of space. Beside furniture, make up set could support traditional style, with materials usage from natural substances like 50% wood and 50% rattans. The author has decreased the usage of the utilization of wood materials with rattans, and the rattans selection is chosen according to environmental friendliness.*

*Key words: Traditional toy, egrang batok, innovation*

# **PENGEMBANGAN MAINAN TRADISIONAL EGRANG BATOK MENJADI *FURNITURE* : TATA RIAS SET**

Pertanggung Jawaban Tertulis

Program Studi Desain Produk Jurusan Produk/Desain Grafis & Multimedia

Universitas Mercu Buana Jakarta, 2015

Oleh : **Ahmad Gunnaivi**

## **ABSTRAK**

Permainan tradisional merupakan suatu budaya yang hampir dilupakan oleh kalangan masyarakat. Namun hal itu pun tidak sengaja dilakukan oleh masyarakat sendiri, melainkan adanya budaya luar yang sudah merambah ke masyarakat yang membuat masyarakat secara tidak langsung melupakan sebuah budaya local, yang salah satunya adalah mainan tradisional. Oleh karena itu, harus ada langkah yang efektif dalam memperjuangkan budaya mainan tradisional. Inovasi merupakan langkah yang efektif dalam memperjuangkan atau mempromosikan kembali budaya mainan tradisional. Salah satunya dengan menggabungkan budaya mainan tradisional dengan *furniture*. Dengan adanya langkah inovasi seperti ini, diharapkan dapat membuat suatu paradigma baru kepada masyarakat serta menyadarkan mereka tentang pentingnya melestarikan budaya lokal dalam bentuk apapun.

Dalam hal ini, salah satu dari permainan tradisional yang penulis sudah inovasi adalah egrang batok dengan konsep *furniture* tata rias set. Dari penggabungan tersebut, diharapkan dapat menjunjung tinggi etnik tradisional serta kecintaan pada budaya sendiri. Tata rias set dengan konsep elegan dan minimalis ini dipilih karena banyaknya meja rias yang pada umumnya mempunyai ukuran yang besar, sehingga untuk seseorang yang jarang merias akan menjadi pemborosan dari segi ruang. Selain menjadi *furniture*, tata rias set ini mendukung gaya tradisional, yaitu dengan penggunaan material-material dari bahan alami seperti 50% kayu dan 50% rotan. Pemanfaatan material kayu pun penulis kurangi dalam pembuatan *furniture* dan digantikan dengan rotan, pemilihan rotan dipilih karena ramah lingkungan.

*Key words: Permainan tradisional, egrang batok, inovasi*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah swt, dengan rahmat dan kasih-Nya yang berlimpah membuat penulis dapat menyelesaikan mata kuliah tugas akhir ini dengan baik. Penulisan laporan dari judul “Pengembangan Mainan Tradisional Egrang Batok Menjadi *Furniture* : Tata Rias Set” berisikan tentang bagaimana penulis melakukan sebuah inovasi dari sebuah budaya mainan tradisional egrang batok yang kurang diminati lagi oleh masyarakat pada jaman ini.

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini, penulis mencoba menjabarkan semua proses perancangan hingga bentuk jadi secara detail. Namun kiranya bila ada kekurangan dalam penulisan laporan tugas akhir ini mohon dimaklumi, karena manusia pada dasarnya tak luput dari kesalahan.

Penulisan laporan tugas akhir ini diharapkan dapat menjadi sebuah inspirasi bagi semua kalangan untuk berani mencoba menginovasi sebuah budaya lokal Indonesia dalam bentuk berbagai media seperti *furniture*.

Jakarta, 30 Januari 2015

Penulis



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih tak lupa penulis sampaikan pada semua pihak yang selama ini ikut memberikan bantuan maupun dorongan semangat. Maka dari itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak dan Ibu saya yang selalu memberikan dukungan dan doa yang tak pernah putus sehingga penulis bisa menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
2. Bpk. Edi Muladi, M.Si selaku dekan Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain Universitas mercu Buana.
3. Bpk. Zulfikar Sa'ban, S.Pd, M.Ds selaku pembimbing dosen penulis yang berkenan memberikan arahan-arahnya sehingga penulis menjadi lebih siap dalam menghadapi tugas akhir ini dengan baik.
4. Teman-teman Desain Produk UMB 2010 yang selalu memberikan semangat serta nasihat kepada penulis.
5. Kepada Achmad Roffi, Bagus Adila Pratama, dan Masita Rahmayati yang selalu berjuang bersama-sama tanpa mengenal lelah, saling membantu serta memberikan semangat kepada satu sama lain sehingga dapat menyelesaikan pameran, sidang tugas akhir dan penulisan tugas akhir ini tanpa ada yang menyerah di tengah jalannya proses tugas akhir.
6. Kepada Rotanjepara.com yang bersedia menerima tantangan untuk membuat rancangan produk dari penulis hingga menjadi produk jadi

Sebagai akhir kata, laporan ini masih jauh dari sempurna dikarenakan keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Maka dari itu saran dan kritik sangat diharapkan untuk perbaikan kedepannya. Semoga laporan ini menjadi inspirasi bagi semuanya terutama mahasiswa atau mahasiswa Universitas Mercu Buana jurusan desain produk.

## DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
ABSTRACT.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Orisinalitas ( <i>State of the art</i> ).....	4
C. Tujuan dan Manfaat Rancangan.....	4
1. Tujuan Rancangan.....	4
2. Manfaat Rancangan.....	4
D. Peluang dan Tantangan Studi.....	5
1. Peluang Studi.....	5
2. Tantangan Studi.....	5
E. Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	5
1. Relevansi Studi.....	6
2. Konsekuensi Studi.....	6



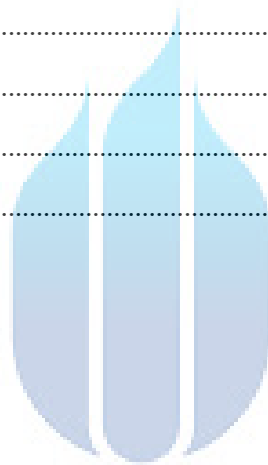
II.	METODOLOGI .....	7
	<b>A.</b> Kerangka Berfikir Studi .....	7
	1. Tataran Elementer .....	8
	2. Tataran Produk.....	8
	3. Tataran Sistem.....	13
	4. Tataran Lingkungan.....	14
	<b>B.</b> Proses Perancangan Desain (Strategi Desain) .....	14
	1. Strategi Desain.....	14
	2. Rincian Proses Perancangan.....	15
III.	DATA PERANCANGAN.....	20
	<b>A.</b> Tabel Perancangan.....	20
	<b>B.</b> Rincian Data Perancangan .....	22
	1. Identifikasi Permainan Egrang Batok.....	22
	2. Identifikasi Mebel Rotan.....	24
	3. Identifikasi Tanaman Mahoni .....	35
	4. Identifikasi Finishing Melamine.....	37
	5. Analisis Teori Penunjang.....	41
IV.	KONSEP PERANCANGAN .....	60
	<b>A.</b> Ide/Gagasan Perancangan .....	60
	1. Ide Desain .....	60
	2. Inovasi Desain.....	60
	<b>B.</b> Sasaran Desain .....	60
	<b>C.</b> Pendekatan Estetis Desain .....	61
	<b>D.</b> Muatan Lokal dalam Perancangan Karya Desain .....	61

V.	ULASAN KARYA PERANCANGAN.....	62
A.	Konsep Perancangan.....	62
B.	Proses dan Strategi Perancangan.....	62
C.	Sketsa.....	63
D.	Desain 3D Alternatif.....	63
E.	Desain Fix Tata Rias Set.....	64
F.	Ulasan Teknik.....	66
1.	Sekrup.....	66
2.	<i>Cable Ties</i> .....	66
3.	Engsel.....	67
4.	Kait.....	67
5.	Mahoni.....	68
6.	Rotan.....	68
7.	Melamine.....	68
G.	Pameran Karya TA.....	69
H.	Refisi Karya TA.....	69
	DAFTAR PUSTAKA.....	70
	Sumber Buku dan PDF.....	70
	Sumber Website.....	72
	Lampiran.....	74

## DAFTAR GAMBAR

Gb.1 Foto egrang batok .....	2
Gb.2 Bahan membuat egrang batok .....	3
Gb.3 Meja rias pada umumnya .....	3
Gb.4 Kerangka berfikir .....	7
Gb.5 Desain fix .....	10
Gb.6 Bagian kepala pada tata rias set.....	10
Gb.7 Bagian badan belakang pada tata rias set.....	11
Gb.8 Bagian badan depan pada tata rias set.....	11
Gb.9 Bagian lengan pada tata rias set.....	11
Gb.10 Penjabaran tentang produk sejenis dan antropometrinya .....	13
Gb.11 Penjabaran tentang proses perancangan .....	13
Gb.12 Proses perancangan konsep hingga pameran .....	15
Gb.13 Pohon mahoni .....	17
Gb.14 Tumbuhan rotan.....	18
Gb.15 Melamine .....	18
Gb.16 Tabel data perancangan .....	21
Gb.17 Bahan egrang batok .....	23
Gb.18 Ilustrasi menjepit egrang batok dengan kaki .....	23
Gb.19 Foto mebel rotan rotanjepara.com.....	24
Gb.20 Contoh proses pembuatan rotan .....	28
Gb.21 Paku .....	30
Gb.22 Sekrup.....	30
Gb.23 Pasak kayu.....	31
Gb.24 Tenon .....	32
Gb.25 Contoh <i>loose furniture</i> .....	45
Gb.26 Contoh <i>indoor furniture</i> .....	46
Gb.27 Contoh <i>outdoor furniture</i> .....	46
Gb.28 Contoh <i>built in furniture</i> .....	47

Gb.29 Contoh <i>recycled material furniture</i> .....	48
Gb.30 Sketsa .....	63
Gb.31 Desain 3D alternatif .....	63
Gb.32 Desain fix .....	64
Gb.33 Desain fix beserta ilustrasi .....	65
Gb.34 Ukuran antropometri .....	65
Gb.35 Pengaplikasian tata rias set .....	65
Gb.36 Sekrup.....	66
Gb.37 Cable ties .....	66
Gb.38 Variasi engsel.....	67
Gb.39 Kait .....	67
Gb.40 Melamine.....	68
Gb.41 Dokumentasi tugas akhir.....	69



UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**