

**TUGAS AKHIR**

**DESAIN PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL  
EGRANG MENJADI MEJA BELAJAR**



Oleh :  
**Bagus Adila Pratama**  
41910010001

Desain Produk

Dosen Pembimbing :  
Drs Budi Waluyo MSn

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

**2015**

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

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Jurusan Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

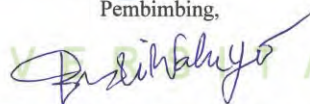
Judul Tugas Akhir : DESAIN PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG MENJADI MEJA BELAJAR

Disusun Oleh :

Nama : Bagus Adila Pratama  
 NIM : 41910010001  
 Jurusan/Program Studi : Desain Produk


Telah dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 17 Januari 2015

Pembimbing,



Drs Budi Waluyo MSn  
 Jakarta, 1 Februari 2015

Mengetahui,  
 Koordinator Tugas Akhir  
  
 Lukman Arief, SDs Msn

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi Desain Produk  
  
 Haryo Bedarwanto, ST MDs



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

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Bagus Adila Pratama  
 Nomer Induk Mahasiswa : 41910010001  
 Jurusan/Program Studi : Desain Produk  
 Fakultas : Universitas Mercu Buana

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, 1 Februari 2015

Yang memberi pernyataan,



Bagus Adila Pratama

UNIVERSITAS  
 MERCU BUANA

## **ABSTRACT**

*Designing furniture adopting the Egrang has a purpose to revive the traditional games of Indonesia that has been abandoned since eroded by modernization. The design of this furniture is not only meet the functional aspect but rather the approach that this product be aesthetically beautiful work.*

*The work is the design of the desk that contains the value of local knowledge as one of the game lifted the traditional Indonesian Egrang. By creating a desk that raised the Indonesian traditional game expected to participate and preserve one of the cultural heritage of Indonesia.*

*In addition, it is expected that people will retrieve the traditional game when looking at the desk causing a desire to play or just to remember that this traditional games does not just disappear. Because the traditional game is one of Indonesian culture we should preserve.*

*Keywords : Traditional Toy, Egrang, Inovation.*

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## **ABSTRAK**

Merancang furnitur mengadopsi Egrang memiliki tujuan untuk menghidupkan kembali permainan tradisional Indonesia yang telah ditinggalkan sejak terkikis oleh modernisasi. Desain furnitur ini tidak hanya memenuhi aspek fungsional melainkan juga pendekatan bahwa produk ini juga indah secara estetika.

Pekerjaan adalah desain meja yang berisi nilai kearifan lokal sebagai salah satu permainan mengangkat Egrang tradisional Indonesia. Dengan membuat meja yang mengangkat permainan tradisional Indonesia diharapkan untuk berpartisipasi dan melestarikan salah satu warisan budaya Indonesia.

Selain itu, diharapkan orang akan mengambil permainan tradisional ketika melihat di meja menyebabkan keinginan untuk bermain atau hanya ingat bahwa tradisional game ini tidak hilang begitu saja. Karena permainan tradisional merupakan salah satu budaya Indonesia yang harus kita lestarikan.

Kata Kunci : Permainan Tradisional, Egrang, 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.

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 kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan dan menyusun Tugas Akhir dengan judul *DESAIN PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG MENJADI FURNITURE*.

Tugas akhir ini merupakan salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh oleh semua mahasiswa/ mahasisiwi Program Studi Strata I Desain Produk Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercubuana.

Dalam Tugas Akhir ini penulis dibantu oleh banyak pihak oleh karna itu melalui kesempatan ini penyusun menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala nikmat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga tugas akhir dan penyusunan laporan ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Keluarga (Ibu Nurmala Fatriawati dan Adik-adikku tercinta), yang telah mendukung, mendoakan dan memotivasi dalam meyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Ir. Edi Muladi, Msi selaku Dekan Program Studi Strata I Fakultas Teknik Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercubuana.
4. Bapak Hady Soedarwanto, ST, M.Ds selaku Ketua Program Studi Strata I Desain Produk Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercubuana dan selaku dosen pembimbing.
5. Bapak Drs Budi Waluyo Msn selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang sudah sabar memberikan banyak ilmu kepada penulis.
6. Bapak dan Ibu dosen serta karyawan Universitas Mercubuana yang telah memberikan bimbingan baik secara langsung maupun tidak langsung.
7. Rekan-rekan Teater Amoeba yang telah membantu dalam pembuatan lemari minimalis untuk Tugas Akhir ini.
8. Rekan-rekan mahasiswa Strata I Desain Produk Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercubuana khususnya angkatan 2010.

9. Sahabat-sahabat (Rizqi K, Septi, Desya, Masita, Rofi, Kharisma, Gunnaivi, Afni, Yozie, Wahid, Arhamedi, Hermawan, Firman) yang selalu mendukung dan memotivasi dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
10. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya penulisan laporan ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna hal ini disebabkan karena keterbatasan pengetahuan penyusun. Oleh karena itu penyusun mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan laporan ini dan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi insan desainer produk khususnya dan semua pihak pada umumnya.



Jakarta, Januari 2015

BAGUS ADILA PRATAMA

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA



## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Keaslian / Orisinalitas .....	4
C. Tujuan dan Manfaat .....	4
1. Tujuan Perancangan .....	4
2. Manfaat Perancangan .....	5
D. Menggambarkan Peluang dan Studi .....	5
E. Relevansi dan Konsekuensi Studi .....	5
1. Relevansi Studi .....	5
2. Konsekuensi Studi .....	6
II METODOLOGI .....	7
A. Kerangka Berfikir .....	7
B. Proses Perancangan .....	8
1. Strategi Desain .....	8
2. Rincian Proses Perancangan .....	9
III DATA PERANCANGAN .....	12
A. Tabel Data dan Perancangan .....	12

B. Rincian Data Perancangan .....	13
C. Objek Referensi dan Inspirasi .....	29
IV KONSEP PERANCANGAN .....	31
A. Ide/ Gagasan Perancangan .....	31
1. Ide Desain .....	31
2. Inovasi Desain .....	31
B. Sasaran Desain .....	32
C. Pendekatan Estetis Desain .....	32
D. Muatan Lokal dalam Perancangan Karya Desain.....	32
V ULASAN KARYA PERANCANGAN .....	34
A. Konsep Perancangan .....	34
B. Proses dan Strategi perancangan .....	35
C. Sketsa Desain .....	36
D. Desain Alternatif .....	39
E. Desain Meja Belajar .....	40
F. Ulasan Teknis .....	41
G. Tataran Lingkungan .....	44
H. Tahapan Produksi Perancangan TA.....	45
KEPUSTAKAAN .....	48
DAFTAR NARA SUMBER/INFORMAN .....	49
LAMPIRAN .....	50

## DAFTAR TABEL

Diagram 3.1 Tabel Data Perancangan .....	12
Diagram 5.1. Proses dan Strategi Perancangan .....	35



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Pijakan laci .....	29
Gambar 3.2 Rak Buku .....	29
Gambar 3.3 Lemari Baju dan Buku .....	30
Gambar 5.1 Sketsa Awal 1 .....	36
Gambar 5.2 Sketsa Awal 2 .....	36
Gambar 5.3 Sketsa Awal 3 .....	37
Gambar 5.4 Sketsa Awal 4 .....	37
Gambar 5.5 Sketsa Awal 5 .....	38
Gambar 5.6 Mind Mapping .....	38
Gambar 5.7 Desain Dalam 3D .....	39
Gambar 5.8 Tampak Serong .....	40
Gambar 5.9 Tampak Belakang .....	40
Gambar 5.10 Tampak Depan .....	41
Gambar 5.11 Multiplek .....	42
Gambar 5.12 Tekstur Serat Kayu .....	43
Gambar 5.13 Tahap Pembuatan Meja Belajar .....	45