

TUGAS AKHIR

‘CHATTING BOOKCASE’ PERANCANGAN DESAIN FURNITURE RAK BUKU GANTUNG DENGAN TEMA POP ART

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



Adhitya Mandala Putra

NIM 41910010102

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 : **"CHATTING BOOKCASE"**

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

Disusun Oleh :

Nama : **Adhitya Mandala P**

NIM : **41910010102**

Program Studi : **Desain Produk**

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

MERCU BUANA

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 : **Adhitya Mandala P**
NIM : **41910010102**
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.

Jakarta, 26 Januari 2015

Yang memberikan pernyataan


Adhitya Mandala P

ABSTRACT

The design of office bookshelf currently have the concept of rigid and monotonous design. It is seemed from rules of basic furniture design in generally. Pop art design was collaborated in the style of furniture design that is made to create an innovative, fresh, and conceptual design. This furniture design inspired by popular objects in daily life, especially from the social media symbol to increase the aesthetic value of furniture Itself. Hopefully it will bring new paradigm to the community in decorating room.

Keywords : Design, Furniture, Pop Art, Social Media.



ABSTRAK

Desain rak buku ruang kerja saat ini cenderung memiliki konsep desain yang kaku dan juga monoton, ini terlihat dari beberapa desain rak buku yang ada saat ini sangat terpaku oleh aturan dasar furnitur ruang kerja pada umumnya. dengan mengkolaborasikan gaya desain pop art ke dalam desain furnitur sehingga tercipta suatu desain yang inovatif, segar dan konseptual. Desain produk furnitur ini terinspirasi dari objek-objek benda yang populer dalam kehidupan sehari-hari, seperti halnya aplikasi sosial media, dengan tujuan untuk meningkatkan nilai estetis pada rak buku serta memecahkan kekakuan yang selama ini melekat pada konsep desain interior suatu ruangan, tanpa mengurangi fungsi dan kenyamanan dari produk tersebut, sehingga memunculkan paradigma baru terhadap masyarakat dalam mendekorasi suatu ruangan.

Kata kunci : Desain, Furnitur, Pop Art, Sosial media.



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 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 desainer terutama ketika kegiatan pameran hasil karya dan kegiatan sidang. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan banyak masukan positif terhadap desainer untuk dapat melangkah ke jenjang selanjutnya dan tampil sebagai individu yang siap bersaing.



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa 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. Ir. Edi 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 dan DKV UMB dengan semua semangat dan kekompakkannya dalam pameran Tugas Akhir Dapur Desain 2015.
5. Achmad Wahyuddin Hamim, Rudi Setiawan, Satrio Hadi Pranata dan Sigit Erwana yang tergabung dalam Raket Populer Bookcase atas kekompakan dan kebersamaannya.
6. Teman-teman Desain Produk 2009-2013 yang selalu memberikan semangat.
7. Rumah Karya (RK), sebagai tempat untuk bertukar pikiran dan gagasan team RAKEL.
8. Sahabat dan teman-teman dekat saya yang telah memberikan dukungan dan perhatiannya.
9. 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.

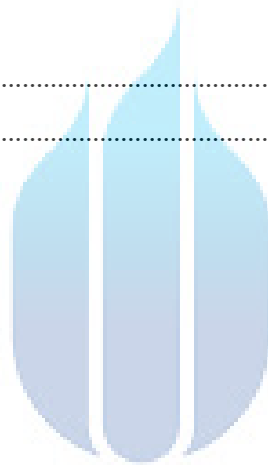
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL DAN DIAGRAM.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Penjelasan Tema/Ide/Judul Perancangan.....	1
B. Rumusan Ide Perancangan.....	1
C. Latar Belakang Perancangan.....	1
D. Orisinilitas (<i>State of The Art</i>).....	2
E. Tujuan dan Manfaat.....	6
1. Tujuan Perancangan.....	6
2. Manfaat Perancangan.....	6
a. Untuk Personal.....	6
b. Untuk Masyarakat.....	6
c. Untuk Akademik.....	6
F. Peluang dan Tantangan Studi.....	6
1. Peluang Studi.....	6
2. Tantangan Studi.....	7
G. Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	7
1. Relevansi Studi.....	7
2. Konsekuensi Studi.....	7

BAB II METODOLOGI	8
A. Kerangka Perancangan.....	8
B. Proses Perancangan	9
1. Strategi Desain	9
2. Rincian Proses Perancangan	9
a. Pencarian Data	10
b. Sketsa Desain Alternatif	10
c. Gambar Presentasi (3 Dimensi).....	10
d. Gambar Kerja.....	10
e. Produksi.....	11
f. Publikasi.....	11
 BAB III DATA PERANCANGAN.....	 12
A. Tabel Data Perancangan	12
B. Rincian Data Perancangan	12
1. Identifikasi Pop Art	12
2. Identifikasi Karakter Kayu Plywood/Multipleks.....	14
3. Analisis Teori Penunjang	15
a. Pendekatan Antropometri dan Ergonomi	15
b. Konsep Desain Furniture	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.....	17
d. Analisis Warna	18
e. Teknik Perkayuan	19
4. Prinsip Desain.....	19
a. Kesatuan	19
b. Keseimbangan	20
c. Proporsi.....	20

d. Kesederhanaan.....	20
e. Aksentuasi.....	20
5. Finishing.....	20
C. Objek Referensi dan Inspirasi.....	22
1. Bookshelf Yin & Yang.....	22
2. Geometric Deer Head Bookshelf Design.....	23
3. Dream Bookshelf.....	24
BAB IV KONSEP PERANCANGAN.....	26
A. Ide Desain.....	26
B. Inovasi Desain.....	26
C. Sasaran Desain.....	27
D. Pendekatan Estetis.....	27
BAB V ULASAN KARYA PERANCANGAN.....	28
A. Konsep Perancangan.....	28
B. Proses dan Strategi Perancangan.....	28
1. Brainstorming.....	29
2. Sketsa Desain.....	30
3. Desain Alternatif.....	31
4. Gambar Kerja.....	31
5. Desain Fix Chatting Bookcase.....	32
C. Ulasan Teknik.....	33
1. Ukuran dan Teknik Sambung Modul Kayu.....	33
2. Material Finishing.....	34
D. Warna.....	35
E. Tata Cara Pemasangan Chatting Bookcase (<i>Manual Guide</i>).....	36
F. Pameran Tugas Akhir.....	37
G. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Pameran.....	38
H. Layout Pameran.....	38
I. Media Publikasi Pameran.....	39
J. Media Penunjang Pameran.....	39

1. Panel.....	39
2. Website	40
3. Poster	40
4. Flyer.....	41
5. Teaser.....	41
6. Katalog.....	43
7. Kartu Nama	43
8. Souvenir.....	44
9. Logo Kelompok	44
K. Dokumentasi Pameran.....	45
KEPUSTAKAAN	47
LAMPIRAN-LAMPIRAN	48



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL DAN DIAGRAM

Diagram 2.1 Kerangka Perancangan	8
Diagram 2.2 Rincian Proses Perancangan	9
Diagram 5.1 Proses dan Strategi Perancangan.....	29
Tabel 3.1 Tabel Data Perancangan	12



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Furniture Yliving	4
Gambar 1.2 Furniture Yliving	4
Gambar 1.3 Furniture Yliving	5
Gambar 1.4 Furniture Yliving	5
Gambar 3.2 Kayu Plwood/multipleks	15
Gambar 3.4 Bookshelf Yin & Yang by Ana Francisco	23
Gambar 3.5 Geometric Deer Head Bookshelf Design by Amy and Cilla Eklund	24
Gambar 3.6 Dream Bookshelf by Dripta Roy	25
Gambar 5.2 Proses Brainstorming.....	30
Gambar 5.3 Gambar Sketsa.....	30
Gambar 5.4 Desain Alternatif	31
Gambar 5.5 Gambar Kerja	31
Gambar 5.6 Desain Fix Chatting Bookcase	32
Gambar 5.7 Gambar Peletakan Produk.....	33
Gambar 5.8 Dokumentasi Proses Sambung Kayu	33
Gambar 5.9 Produk Telah dilapisi Melamin Putih.....	34
Gambar 5.10 Dokumentasi Proses Pengecatan.....	35
Gambar 5.11 Cat Duco, Nippe 2000	35
Gambar 5.12 Aplikasi Warna.....	36
Gambar 5.13 Manual Guide	37
Gambar 5.14 Apron Dapur Desain.....	38
Gambar 5.15 Denah Pameran Atrium Universitas Mercu Buana.....	38
Gambar 5.16 Poster A3 dan Banner	39
Gambar 5.17 Panel A3	39
Gambar 5.18 Website (www.rakelbookcase.com).....	40
Gambar 5.19 Poster Rakel A3.....	40
Gambar 5.20 Flyer Rakel.....	41
Gambar 5.21 Teaser Cover Social Media	41
Gambar 5.22 Teaser Social Media	42
Gambar 5.23 Katalog.....	43

Gambar 5.24 Kartu Nama	43
Gambar 5.25 Souvenir.....	44
Gambar 5.26 Logo	44
Gambar 5.27 Stand Pameran.....	45
Gambar 5.28 Kegiatan Tanya Jawab Oleh Audiens.....	45
Gambar 5.29 Foto Team Rakel.....	46
Gambar 5.30 Kritik dan Masukan Oleh Audiens.....	46

DAFTAR LAMPIRAN

Jadwal Pelaksanaan Tugas Akhir.....	48
Kartu Asistensi.....	49

UNIVERSITAS
MERCU BUANA