

ABSTRACT

TOYS FROM WASTE MOTORCYCLE SPARE PART

Written Project Report
Study Programs Product Design Department of Graphic Design & Multimedia
Mercu Buana University Jakarta, 2017

afrida ayu asoti

From motorcycles the motor produces a lot of sparepart waste. His ordinary is sold at a low price. Science design has the benefit to provide added value (adding value) on the object either Function, Aesthetics and System. Nor the economic waste from the workshop is usually a variety of spare parts. Waste processing into raw materials reduces with the concept (Re-use and Recycle) can reduce Reduce. Consumption of natural resources, functionally waste can be processed into a new function (toys). Aesthetically the waste must eliminate its original properties but still leave a trace that the objects in the design is the result of waste utilization. The spare part system can be combined with other spare part wastes or with new materials with fewer amounts. These three things are ultimately expected to increase the value of objects economically. Things that are designed (toys) can be a toy that is played (unloaded pairs) or figurative toys. The demands of the toy open the possibility of combining spare part wastes with other spare parts or with new materials, whereas the form of stylation (form simplification) is used because the exact same form can not be achieved, but this creates an opportunity to produce an iconic new form . But there are things that have not been explored that is about how each element of one type of toy can also interact with other types of toys.

ABSTRAK

MAINAN BONGKAR PASANG DARI PEMANFAATAN LIMBAH SPARE PART MOTOR

Pertanggung Jawaban Tertulis
Program Studi Desain Produk Jurusan Desain Grafis & Multimedia Universitas
Mercu Buana Jakarta, 2017

afrida ayu asoti

Dari bengkel sepeda motor menghasilkan banyak limbah berupa sparepart. Biasanya dijual dengan harga yang murah. Ilmu desain memiliki manfaat untuk memberikan nilai tambah (adding value) pada benda tersebut baik secara Fungsi, Estetika dan Sistem. Maupun secara ekonomi limbah dari bengkel biasanya berupa berbagai jenis sparepart. Pengolahan limbah menjadi bahan baku mengurangi dengan konsep (Re-use dan Recycle) dapat mengurangi Reduce. Konsumsi sumber daya alam, secara fungsi limbah tersebut dapat diolah menjadi fungsi baru (mainan). Secara estetika limbah tersebut harus menghilangkan sifat aslinya namun tetap meninggalkan jejak bahwa benda yang di desain adalah hasil dari pemanfaatan limbah. Secara system limbah sparepart tersebut dapat di padu padankan dengan limbah sparepart lainnya atau dengan material baru dengan jumlah yang lebih sedikit. Ketiga hal tersebut pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan nilai benda secara ekonomis.

Benda yang di desain (mainan) ini dapat menjadi mainan yang dimainkan (bongkar pasang) atau mejadi mainan figurative. Tuntutan dari mainan tersebut membuka kemungkinan untuk mengkombinasikan limbah sparepart dengan limbah sparepart lainnya ataupun dengan material baru, sedangkan secara bentuk digunakan prinsip stilasi (penyederhanaan bentuk) karena bentuk yang sama persis tidak dapat dicapai, namun hal ini justru membuat peluang untuk menghasilkan bentuk baru yang iconic. Namun ada hal yang belum di eksplorasi yaitu tentang bagaimana setiap elemen dari satu jenis mainan dapat juga berinteraksi dengan jenis mainan lainnya.