

TUGAS AKHIR

PENDEKATAN FOLKLOR

DALAM PERANCANGAN GAGANG JORAN PANCING

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



Pembimbing :
Ir. Edy Muladi, M.Si



PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK (GRAFIS DAN MULTIMEDIA)

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KRATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2017

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

Semester : Genap

Tahun Akademik :2017/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Sunardi**

Nomor Induk Mahasiswa : 41912010054

Jurusan/Program Studi : Desain Produk

Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Judul Tugas Akhir : **PENDEKATAN FOLKLOR DALAM PERANCANGAN
GAGANG JORAN PANCING**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan 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, 3 Agustus 2017

Yang memberikan pernyataan,



(Sunardi)



LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA
KOMPREHENSIF LOKAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA

Q

Semester: Genap

Tahun akademik: 2017/2018

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

Judul Tugas Akhir : **PENDEKATAN FOLKLOR DALAM PERANCANGAN
GAGANG JORAN PANCING**
Disusun Oleh :

Nama : Sunardi
NIM : 41912010054
Jurusan/Program Studi : Desain Produk / Desain Grafis dan Multimedia

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 22 Juli 2017.

Pembimbing,


UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Ir. Edy Muladi, M.Si

Jakarta, 3 Agustus 2017

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir

Hady Soedarwanto, ST, M.Ds

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain

Hady Soedarwanto, ST, M.Ds

ABSTRAK

Folklor adalah adat-istiadat tradisional dan cerita rakyat yang diwariskan secara turun-temurun, tetapi tidak dibukukan. Folklore dibagi menjadi dua macam yaitu lisan dan bukan lisan. Mitos termasuk ke dalam folklor lisan yaitu cerita prosa rakyat, yang dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh yang empunya cerita.

Sebagai kepercayaan masyarakat, folklor sering dikaitkan sebagai cara untuk mendapatkan keberuntungan dalam berbagai kegiatan yang masyarakat lakukan seperti berdagang, usaha, hobi, dan kegiatan lain. Dalam kegiatan memancing, folklor pun sering dijadikan kepercayaan oleh masyarakat untuk dapat menentukan banyak atau tidaknya ikan yang didapat.

Berdasarkan kepercayaan masyarakat tersebut perancang berpeluang untuk mengembangkan perancangan gagang joran pancing dengan mendekati folklor yang ada di dunia memancing ke dalam gagang joran pancing sebagai cara untuk meningkatkan harga jual produk.

Perancang membuat produk gagang joran dengan mengaplikasikan ilustrasi mitos – mitos memancing pada bagian gagang joran.

Kata Kunci : Folklor, Mitos, Gagang joran, Mancing



ABSTRACT

Folklore is a traditional custom and folklore passed down from generation to generation, not recorded. Folklore is divided into two types: verbal and non verbal. Myth belongs to the oral folklore that is the story of people's prose, which is really happening and loved by the owner of the story.

As a community belief, myths are often linked as a way to gain luck in various activities done such as trade, business, hobbies, and other activities. In fishing activities, folklore is often used as a trust by the community to be able to determine the catch.

Based on the community's belief, the designer has the opportunity to develop the design of the fishing rod handle by bringing the folklore in the world into the fishing rod as a way to increase the selling price of the product.

The designer makes the rod handle by applying a fishing myth illustration on the rod's handle.

Keywords: Folklor, Myth, Fishing rod, Fishing



KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji serta syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-Nya sehingga Saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Pendekatan Folklore Dalam Perancangan Gagang Joran Pancing” untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Strata 1 (S-1) jurusan Desain Produk, Fakultas Desain Dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana.

Semoga laporan ini bermanfaat untuk para pembaca khususnya bagi mahasiswa Desain Produk yang nantinya akan mengambil mata kuliah Tugas Akhir, sehingga laporan ini dapat dijadikan referensi dalam penyusunan laporan yang akan mendatang. Tak lupa saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu maupun membimbing saya dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir.

Untuk itu pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua Orang Tua atas segala perhatian, bimbingan dan semangat yang selalu diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir.
2. Ir. Edy Muladi, M.Si selaku Kepala Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana dan Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah membimbing perancang dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir.
3. Hady Soedarwanto, ST.M.Ds selaku Kepala Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.
4. Teman – teman seperjuangan Desain Produk Grafis dan Multimedia angkatan 2012.
5. Pihak – pihak lain yang telah membantu perancang dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir.

Jakarta, 22 Juli 2017

Sunardi

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I	12
PENDAHULUAN	12
LATAR BELAKANG PERANCANGAN	12
BAB II	14
METODE PERANCANGAN	14
A. ORISINALITAS	14
B. KELOMPOK PENGGUNA PRODUK	16
C. TUJUAN DAN MANFAAT	18
1. TUJUAN	18
2. MANFAAT	18
D. RELEVANSI DAN KONSEKUENSI STUDI	19
1. LOGIKA DASAR PERANCANGAN	19
2. TEKNOLOGI YANG DIBUTUHKAN	20
3. MATERIAL YANG DIBUTUHKAN	22
4. BIAYA PERANCANGAN DAN PRODUKSI	25
E. SKEMA PROSES KERJA.....	26
BAB III	27
DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	27
A. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN	27
B. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ESTETIKA FUNGSI PRODUK RANCANGAN	38
C. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK TEKNIS PRODUK RANCANGAN.....	44
D. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK EKONOMI PRODUK RANCANGAN..	46

E. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK STANDARD PRODUK.....	45
RANCANGAN.....	45
BAB IV	46
KONSEP PERANCANGAN	46
A. TATARAN LINGKUNGAN SOSIAL / KOMUNITAS.....	46
B. TATARAN SISTEM	46
C. TATARAN PRODUK	47
1. Konsep Perancangan.....	47
2. Proses Perancangan	49
3. Proses Produksi	51
4. TRANSFORMASI ILUSTRASI	55
D.TATARAN ELEMEN	56
BAB V	60
PAMERAN	60
A. DESAIN FINAL	60
B. KONSEP PAMERAN.....	61
C. RESPON PENGUNJUNG	64
BAB VI	69
KESIMPULAN	69
A. KESIMPULAN	69
DAFTAR PUSTAKA	711
LAMPIRAN	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Joran ukiran naga produksi toko pancing sage.....	11
Gambar 2.2 Joran ukiran yang ada di pasaran.....	12
Gambar 2.3 Aktifitas pemancingan kolam galatam a.....	14
Gambar 2.2.1 Mesin bubut kayu.....	16
Gambar 2.2.2 Pisau ukir.....	16
Gambar 2.2.3 Alat ukir solder.....	17
Gambar 2.2.4 Bor tangan.....	17
Gambar 2.2.5 Gergaji kayu.....	19
Gambar 2.3.3 Blank Joran.....	20
Gambar 2.3.4 Cat Semprot Pernis.....	23
Gambar 3.2 Joran Baitcasting.....	24
Gambar 3.3 Joran Surf Casting.....	25
Gambar 3.4 Joran Popping.....	26
Gambar 3.5 Joran Jigging.....	27
Gambar 3.6 Joran Trolling.....	28
Gambar 3.7 Joran Ice Fishing.....	29
Gambar 3.8 Joran Fly Fishing.....	30
Gambar 3.9 Joran Antena (Telescopic).....	31
Gambar 3.10 Joran Bambu.....	32
Gambar 3.11 Joran Tegek.....	33
Gambar 3.12 Naga sebagai hewan folklore.....	34
Gambar 3.12 Ornament Naga Jawa dalam gong gamelan.....	37
Gambar 3.13 Elemen ilustrasi benda Folklore.....	37
Gambar 3.14 Batu getah katilayu.....	39
Gambar 3.15 Bulan sabit sebaga folklore.....	39
Gambar 3.13 Aspek ergonomi perancangan gagang joran.....	40

Gambar 4.1 Sketsa Alternatif.....	43
Gambar 4.2 Sketsa rancangan bambu petuk.....	44
Gambar 4.3 Sketsa rancangan bulan sabit.....	45
Gambar 4.4 Sketsa manual.....	46
Gambar 4.5 Sketsa Digital Produk.....	46
Gambar 4.6 Gambar Kerja Pendekatan Folklore Pada Gagang Joran Pancing	47
Gambar 4.7 Transformasi bambu petuk.....	51
Gambar 4.8 Transformasi bulan sabit.....	51
Gambar 4.9 Produk menggunakan warna alami.....	52
Gambar 4.10 Hasil produksi element ilustras bambu petuki.....	52
Gambar 4.11 Hasil produksi element ilustrasi bulan sabit.....	53
Gambar 4.12 Hasil produksi ukiran naga.....	54
Gambar 4.13 Pengaplikasian batu katilayu.....	54
Gambar 4.14 Sisik naga sebagai tekstur.....	55
Gambar 5.1 Produk untuk pameran.....	56
Gambar 5.2 Brand untuk gagang joran dengan pendekatan folklore	57
Gambar 5.2 Stand pameran perancang.....	58
Gambar 5.3 Posisi stand pameran.....	58
Gambar 5.4 Tataran produk.....	59
Gambar 5.5 Apresiasi Rektor Universitas Mercu Buana.....	60
Gambar 5.6 Apresiasi Dekan dan Kaprodi Desain Produk.....	61
Gambar 5.7 Salah satu pengunjung melihat secara detail hasil rancangan.....	61
Gambar 5.8 Pengunjung yang mendatangi stand perancangan.....	62

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Proses Kerja.....	52
Tabel 4.2 Proses Finishing.....	53

