

TUGAS AKHIR
FINGER SIGN DARI RESIN

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





Dosen Pembimbing :

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

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN SENI DAN KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA

2015

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

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : **Boy Ismargono**
 Nomor Induk Mahasiswa : **41908010001**
 Jurusan / Program Studi : **Desain Produk**
 Fakultas : **Desain Dan Seni Kreatif**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan duplikat (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, 7 Agustus 2015

Yang membenarkan pernyataan





UNIVERSITAS
MERCU BUANA
 Boy Ismargono



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



Tugas Akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S1), Jurusan Desain Produk Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana.

Judul Tugas Akhir : Finger Sign dari Resin

Disusun Oleh :

Nama : Boy Ismargono

NIM : 41908010001

Jurusan / Program Studi : Desain Produk

Fakultas : Desain Dan Seni Kreatif

Telah Diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 7 Juli 2015

Pembimbing,

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

Jakarta 7 Agustus 2015

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Mengetahui,

Kordinator Tugas Akhir

Hady Soedarwanto, ST, M.Ds

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Produk

Hady Soedarwanto, ST, M.Ds

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 kehidupan

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.

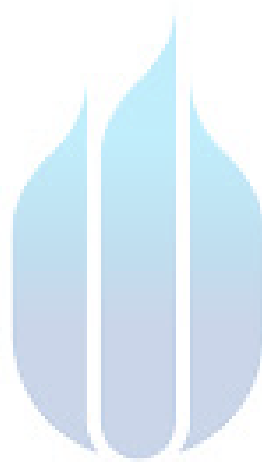
Pada akhirnya, desainer harus mampu menyelesaikan Tugas Akhir dalam program studi desain produk sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar sarjana sekaligus sebagai ajang untuk menunjukkan kepada masyarakat dan universitas tentang semua hal yang telah desainer pelajari selama berkuliah di Universitas Mercu Buana.

Kegiatan tugas akhir ini memberikan kesan sangat berarti bagi desainer terutam ketika kegiatan pameran hasil karya dan kegiatan siding. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan banyak masukan positif bagi desainer untuk dapat melangkah ke jenjang selanjutnya dan tampil sebagai individu yang siap bersaing

DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRACT.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
1	
A. LATAR BELAKANG.....	1
BAB II METODE PERANCANGAN.....	6
A. Orisinalitas (State Of The Art).....	6
B. Kelompok Pengguna Produk.....	7
C. Tujuan dan Manfaat.....	7
D. Relevansi dan Konsekuensi.....	8
E. Skema Proses Kerja.....	12
BAB III DATA ANALISA PERANCANGAN.....	16
A. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Fungsi Produk Perancangan.....	16
B. Kelompok Data Berkaitan Dengan Estetika Fungsi Produk Perancangan.....	16
C. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Teknis Produk Perancangan.....	19
D. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Ekonomi Produk Rancangan.....	19
BAB IV KONSEP PERANCANGAN.....	20
A. Tataran Lingkungan.....	20
B. Tataran Sistem.....	20
C. Tataran Produk.....	21
D. Tataran Elemen.....	28
BAB V PAMERAN.....	31
A. Desain Final.....	31

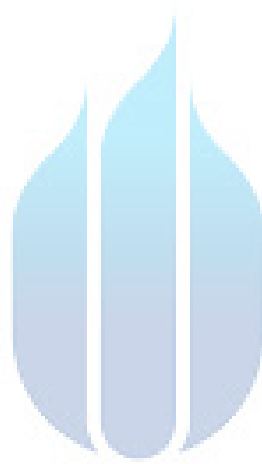
B. Konsep Pameran.....	31
C. RESPON Pengunjung.....	32
KEPUSTAKAAN.....	33
LAMPIRAN.....	34



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Rincian Biaya Perancangan.....	11
Skema 1	Proses Pembuatan Karya.....	12

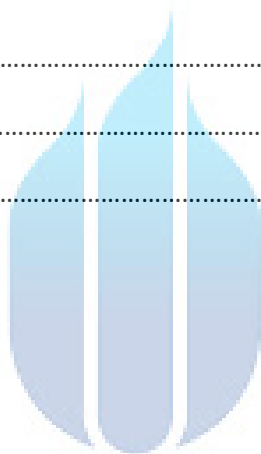


UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Finger Trophy.....	6
Gambar 1.2	Gerinda.....	8
Gambar 1.3	Compresor.....	9
Gambar 1.4	Laptop.....	9
Gambar 1.5	American Sign Language.....	17
Gambar 1.6	Paraguay Sign Language.....	17
Gambar 1.7	Huruf G.....	18
Gambar 1.8	Huruf T.....	18
Gambar 1.9	German Sign Language.....	18
Gambar 2.1	Desain Patung Finger Spelling.....	20
Gambar 2.2	Sketsa Produk.....	21
Gambar 2.3	Gypsum Compound.....	22
Gambar 2.4	Resin.....	22
Gambar 2.5	Katalis.....	22
Gambar 2.6	Cat.....	22
Gambar 2.7	Triplek/Papan.....	22
Gambar 2.8	Huruf Plastik.....	22
Gambar 3.1	Pencampuran Gypsum.....	23
Gambar 3.2	Hasil Cetakan.....	24
Gambar 3.3	Proses Pendempulan.....	25
Gambar 3.4	Pemberian Warna Pada Tangan.....	25
Gambar 3.5	Pembuatan Wadah.....	26
Gambar 3.6	Hasil Pengecatan.....	26
Gambar 3.7	Tampak Atas.....	27
Gambar 3.8	Tampak Samping Kiri.....	27

Gambar 3.9	Tampak Samping Kanan.....	27
Gambar 3.10	Tampak Miring.....	27
Gambar 3.11	Tampak Miring.....	28
Gambar 4.1	Tampak depan.....	30
Gambar 4.2	Tampak Samping Tertutup.....	30
Gambar 4.3	Tampak Depan Tertutup.....	30
Gambar 5.1	Hasil Desain.....	31
Gambar 5.2	Posisi Stand.....	32
Gambar 6.1	Stand Pameran.....	34
Gambar 6.2	Respon Pengunjung.....	34
Gambar 6.3	Respon Pengunjung.....	34
Gambar 6.4	Respon Pengunjung.....	34



UNIVERSITAS
MERCU BUANA