

**PERANCANGAN SOFA SANTAI
DENGAN BENTUK DASAR GRAFFITI**



SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelara Sarjana Strata 1 (S.1) Program Studi Desain Produk
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara.

Oleh :

Muhammad Rifqi Azami

141260000270

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NAHDLATUL ULAMA JEPARA
2021**

**HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR
PERANCANGAN SOFA SANTAI DENGAN BENTUK DASAR
GRAFFITI**

Oleh:


Muhamad Rifqi Azami

141260000270

Tugas Akhir ini telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat Ujian Tugas Akhir
Program Studi Desain Produk.

Jepara, 17 Agustus 2021

Pembimbing I,



DS. Drajad Wibowo, M.Sn.

NIDN.0630038301

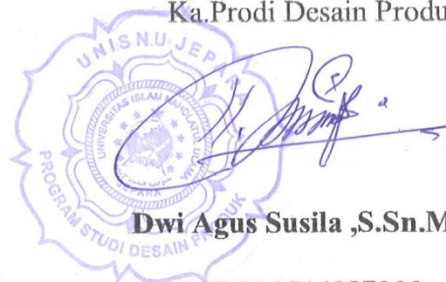
Pembimbing II,



H. Ariyanto, ST.MT.

NIDN.0613087302

Ka. Prodi Desain Produk,



Dwi Agus Susila, S.Sn.M.Sn.

NIDN.0514087302

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

“PERANCANGAN SOFA SANTAI DENGAN BENTUK DASAR GRAFFITI”

Oleh:

Muhammad Rifqi Azami

14126000270

Telah diujikan dan dipertahankan dalam sidang di depan Dewan Penguji Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara dan dinyatakan lulus pada tanggal : 30 Agustus 2021

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat guna memperoleh Sarjana Strata 1 (S.1) Program Studi Desain Produk pada Fakultas Sains dan Teknologi UNISNU Jepara.

Jepara, 30 Agustus 2021

Ketua Sidang,



H. Ariyanto, ST.MT.

NIDN. 0613087302

Sekretaris Sidang,



DS. Drajad Wibowo, M.Sn

NIDN. 0630038301

Penguji I,



Ir. Gun Sudiryanto, M.M.

NIDN.0624056501

Penguji II,



Achmad Zainudin, M.Sn.

NIDN.0604057605

Dekan
Fakultas Sains dan Teknologi,



Dias Prihatmoko, ST.M.Eng.

NIDN.0612128302

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PRODUK

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Rifqi Azami

NIM : 141260000270

Program Studi : Desain Produk

Saya menyatakan dengan penuh kejujuran dan tanggung jawab, bahwa Tugas Akhir yang saya susun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara merupakan hasil karya saya sendiri, jauh dari plagiarisme dan belum pernah diajukan sebagai pemenuhan persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana dari Perguruan Tinggi lain.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Tugas Akhir yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Selanjutnya saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Sains dan Teknologi UNISNU Jepara apabila di kemudian hari ditemukan ketidak benaran dari pernyataan ini.

Jepara, 17 Agustus 2021

Yang membuat pernyataan,



Muhammad Rifqi Azami

NIM: 141260000270

ABSTRAK

Berbagai kemudahan yang dihasilkan oleh teknologi menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan generasi milenial sekarang ini. Hal ini ikut mempengaruhi pola pikir dan pola hidup generasi milenial dalam selera untuk memilih produk furniture. Tugas Akhir ini bertujuan untuk merancang desain furniture yang kreatif dan inovatif, unik, dan sesuai dengan kebutuhan milenial sekarang ini. Tugas Akhir ini diawali dengan melakukan observasi dan wawancara kepada generasi milenial. Dari hasil wawancara dan observasi menunjukkan generasi millennial di era sekarang cenderung lebih memilih produk furniture dengan visual yang lebih menarik. Hal ini dipengaruhi oleh tren yang ada di sosial media. Mendesain furniture yang unik dan berbeda menjadi salah satu solusi yang baik dalam menarik minat konsumen dan kaum millennial. Dari situlah penulis berkeinginan untuk merancang sebuah furniture sofa santai dengan mengaplikasikan seni graffiti wildstyle sebagai bentuk dasar dari furniture sofa yang akan penulis buat. Graffiti wildstyle dipilih dikarenakan mempunyai bentuk estetik dari segi garis dan komposisi warnanya. Disamping itu, graffiti di era modern menjadi tren masyarakat dalam berfoto disosial media menggunakan background tembok graffiti. Selain itu belum ada yang pernah memasukkan graffiti sebagai ide dasar dalam pembuatan furniture.

Kata kunci : Perancangan sofa santai, Graffiti Wildstyle

ABSTRACT

Various conveniences produced by technology have become an inseparable part of the life of today's millennial generation. This also affects the mindset and lifestyle of the millennial generation in their tastes in choosing furniture products. This final project aims to design creative and innovative furniture designs, unique, and in accordance with the needs of today's millennials. This Final Project begins with conducting observations and interviews with the millennial generation. The results of interviews and observations show that the millennial generation in the current era tends to prefer furniture products with more attractive visuals. This is influenced by trends in social media. Designing unique and different furniture is a good solution in attracting consumers and millennials. From there, the author wishes to design a relaxing sofa furniture by applying wildstyle graffiti art as the basic form of sofa furniture that the author will make. Wildstyle graffiti was chosen because it has an aesthetic form in terms of lines and color composition. Besides that, graffiti in the modern era has become a trend for people to take pictures on social media using a graffiti wall background. Besides that, no one has ever included graffiti as a basic idea in making furniture.

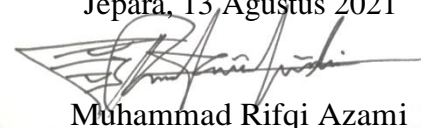
Keywords : Design of relaxing sofa, Graffiti Wildstyle

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan judul : “Perancangan Sofa Santai Dengan Bentuk Dasar Graffiti” dengan baik. Pada kesempatan ini, penulis ingin menghanturkan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr.Sa’dullah Assaidi, M.Ag. Selaku Rektor Universitas Islam Nahdlatul Ulama (UNISNU) Jepara.
2. Bapak Ir. Gun Sudiryanto, M.M. Selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Nahdlatul Ulama (UNISNU) Jepara, Yang sekaligus menjadi dosen penguji I yang telah memberi kritik dan masukan yang bermanfaat kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
3. Bapak Dias Prihatmoko,ST.M.Eng. Selaku Dekan fakultas sains dan teknologi , Universitas Islam Nahdlatul Ulama (UNISNU) Jepara.
4. Bapak Dwi Agus Susila ,S.Sn.M.Sn. Selaku Ketua Program Studi Desain Produk, yang dengan ramah dan sabar terus memotivasi penulis.
5. Bapak DS.Drajad Wibowo,M.Sn. Selaku dosen pembimbing yang dengan segala kesabaran telah berkenan memberikan arahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
6. Bapak H. Ariyanto, ST MT, Selaku dosen pembimbing II, , yang dengan segala kesabaran telah berkenan memberikan arahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
7. Bapak Achmad Zainuddin,M.Sn. Selaku Dosen Penguji II, yang telah memberi kritik dan masukan yang bermanfaat dalam menyelesaikan Tugas akhir .
8. Semua Pihak yang tidak bisa penulis sebut satu persatu yang telah membantu langkah penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir.

Jepara, 13 Agustus 2021



Muhammad Rifqi Azami
NIM: 141260000270

LEMBAR PERSEMBAHAN

Saya persembahkan karya sederhana ini kepada:

1. Bapak dan Ibu, serta Adik tercinta yang selalu memberi dorongan serta doa untuk keberhasilan penulis.
2. Dosen pembimbing Tugas Akhir yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Para sahabat yang selalu memberi semangat, motivasi, dan meluangkan waktu untuk membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Kepada dosen-dosen khususnya Fakultas Sains dan Teknologi dan Ka. Prodi Desain Produk, dengan semangat dan dukungannya sehingga dapat terselesaikan Tugas Akhir ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PRODUK.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Perancangan	1
1.2. Batasan Masalah.....	2
1.3. Rumusan Ide Perancangan	2
1.4. Orisinilitas	2
1.5. Tujuan dan Manfaat	4
1.5.1. Tujuan	4
1.5.2. Manfaat	4
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	5
2.1. Kajian Sumber Penciptaan	5
2.2. Landasan perancangan	6
2.2.1. Landasan Desain.....	6
2.2.2. Landasan Mebel.....	9
2.2.3. Landasan Sofa.....	9
2.2.4. Landasan Graffiti	9
2.3. Sejarah Graffiti.....	10
2.4. Perkembangan Graffiti	10
2.5. Istilah Graffiti	12
1. Tagging.....	12
2. Bomb.....	12

3.	Schrating	12
2.6.	Jenis - Jenis Graffiti	12
1.	Throw up.....	12
2.	Blockbuster	13
3.	Wildstyle.....	13
4.	3D Graffiti.....	14
5.	Graffiti Character.....	14
2.7.	Landasan Teori.....	15
2.7.1.	Landasan Ergonomi	15
2.7.2.	Landasan Konstruksi	19
2.7.3.	Landasan Bahan	20
2.7.4.	Landasan Finishing	20
2.7.	Konsep Perwujudan	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		23
3.1.	Pendekatan Penelitian	23
3.2.	Desain Penelitian	23
1.	Perencanaan.....	23
2.	Pelaksanaan	23
3.	Analisis Data	24
4.	Evaluasi	24
5.	Fokus Penelitian	24
3.3.	Jenis dan Metode Pengumpulan Data	24
1.	Metode literature.....	24
2.	Metode studi lapangan	24
3.	Metode Observasi.....	25
4.	Metode Wawancara (interview)	29
5.	Metode Pendekatan dan Pengembangan Desain	29
3.4.	Teknik Analisis Data.....	31
1.	Analisis Aktivitas.....	31
2.	Analisis Bentuk dan Fungsi	31
3.	Analisis Ergonomi	32
4.	Analisis Antropometri	32
5.	Analisis Bahan dan Tekstur.....	32

6.	Analisis Struktur dan Konstruksi.....	33
7.	Analisis Warna	33
BAB IV KAJIAN DESAIN		35
4.1.	Konsep Desain	35
4.2.	Proses Desain	35
1.	Ide/Permasalahan.....	39
2.	Data	39
3.	Analisa Data	39
4.	Konsep Desain	39
5.	Kriteria Desain	39
6.	Sketsa Desain	41
7.	Keputusan Desain.....	48
4.3.	Gambar Kerja.....	50
4.4.	Identifikasi Bahan dan Alat.....	56
4.5.	Teknik Pengerjaan	69
4.6.	Proses Finishing	78
4.7.	Proses Pengejokan	81
4.8.	Kontrol Kualitas Akhir (Final QC).....	83
4.9.	Display Produk	83
4.10.	Kalkulasi.....	84
4.11.	Kajian Karya	87
BAB V PENUTUP		89
5.1.	Kesimpulan	89
4.12.	Saran	89
DAFTAR ISTILAH.....		90
DAFTAR PUSTAKA		92
A.	Buku	92
B.	Website	93
C.	Software.....	93

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Kalkulasi Bahan Finishing	85
Tabel 4. 2 Kalkulasi Bahan Penunjang.....	85
Tabel 4. 3 Biaya Pekerja atau Tukang.....	86
Tabel 4. 4 Biaya Produksi Total.....	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Contoh sofa finishing gambar graffiti	4
Gambar 2. 1 Warna RGB dan CMY	8
Gambar 2. 2 Graffiti Throw up	13
Gambar 2. 3 Graffiti Blockbuster.....	14
Gambar 2. 4 Graffiti Wildstyle	14
Gambar 2. 5 3D Graffiti.....	15
Gambar 2. 6 Graffiti Character	15
Gambar 2. 7 Norma Anatomi.....	17
Gambar 2. 8 Norma anatomi tubuh manusia	17
Gambar 2. 9 Norma anatomi tubuh manusia	19
Gambar 2. 10 Konsep Perwujudan.....	21
Gambar 3. 1 Contoh Sofa Produksi CV DMS Furniture	28
Gambar 3. 2 Proses Pengejokan Sofa.....	29
Gambar 3. 3 Proses finishing	28
Gambar 4. 1 Diagram Proses desain.....	38
Gambar 4. 2 Sketsa Sofa berbentuk Graffiti 1.....	42
Gambar 4. 3 Sketsa Sofa berbentuk Graffiti 2.....	42
Gambar 4. 4 Sketsa Sofa berbentuk Graffiti 3.....	43
Gambar 4. 5 Sketsa Sofa berbentuk Graffiti 4.....	43
Gambar 4. 6 Sketsa Sofa berbentuk Graffiti 5.....	44
Gambar 4. 7 Sketsa Sofa berbentuk Graffiti 6.....	44
Gambar 4. 8 Sketsa Sofa berbentuk Graffiti 7.....	45
Gambar 4. 9 Sketsa Sofa berbentuk Graffiti 8.....	45
Gambar 4. 10 Sketsa Sofa berbentuk Graffiti 10.....	46
Gambar 4. 11 Sketsa Sofa berbentuk Graffiti 10.....	48
Gambar 4. 12 Bahan utama	54
Gambar 4. 13 Bahan busa	55
Gambar 4. 14 Bahan kain sofa	57
Gambar 4. 15 Paku pinus	58
Gambar 4. 16 Bahan sekrup.....	58
Gambar 4. 17 Bahan kancing sofa.....	58

Gambar 4. 18 Bahan besi galvanis	59
Gambar 4. 19 Bahan besi plat	59
Gambar 4. 20 Bahan lem kayu	59
Gambar 4. 21 Bahan lem fox	60
Gambar 4. 22 Bahan alteko	60
Gambar 4. 23 Bahan tali karet.....	60
Gambar 4. 24 gergaji besi	61
Gambar 4. 25 las listrik	61
Gambar 4. 26 gergaji piringan.....	62
Gambar 4. 27 gergaji pita.....	62
Gambar 4. 28 mesin bor	63
Gambar 4. 29 pasah serut	63
Gambar 4. 30 Mesin gerinda	64
Gambar 4. 31 Gergaji jigsaw.....	64
Gambar 4. 32 Gergaji Tangan	65
Gambar 4. 33 Palu.....	65
Gambar 4. 34 Tang	66
Gambar 4. 35 Press	66
Gambar 4. 36 Amplas Roll.....	67
Gambar 4. 37 Pensil	67
Gambar 4. 38 Bolpoin.....	67
Gambar 4. 39 Meteran	68
Gambar 4. 40 Siku Besi	68
Gambar 4. 41 Penggergajian kayu	69
Gambar 4. 42 Pemotongan komponen	70
Gambar 4. 43 Perakatan dudukan kayu	71
Gambar 4. 44 Pembuatan dan pemasangan rangka kaki.....	71
Gambar 4. 45 Penyambungan komponen dudukan dan kaki	72
Gambar 4. 46 Penyambungan komponen dudukan dan kaki	72
Gambar 4. 47 Pemotongan sudut dudukan	73
Gambar 4. 48 Pembuatan lengkungan di sisi kiri kanan dudukan	73
Gambar 4. 49 Hasil pelengkungan dudukan.....	74
Gambar 4. 50 Pembuatan mal sandaran	74
Gambar 4. 51 Pembobokan sandaran dan sayap kiri kanan.....	75
Gambar 4. 52 Hasil pembobokan sandaran	75
Gambar 4. 53 Hasil pembobokan sayap dudukan.....	76
Gambar 4. 54 Hasil perakatan sandaran	76
Gambar 4. 55 Proses penyambungan sandaran dengan dudukan.....	77
Gambar 4. 56 Proses penyambungan sayap dudukan	77
Gambar 4. 57 Proses pembuatan klem besi	78
Gambar 4. 58 Proses pembuatan kaki besi	78
Gambar 4. 59 Proses pengamplasan.....	79
Gambar 4. 60 Proses shanding penutupan serat	79
Gambar 4. 61 Proses pendempulan setelah shanding	80

Gambar 4. 62 Proses penyemprotan warna dasar	80
Gambar 4. 63 Proses penggambaran menggunakan spray cans.	81
Gambar 4. 64 Proses pengukuran dan pemasangan busa.....	82
Gambar 4. 65 Proses pemasangan kain untuk pelapisan busa	82
Gambar 4. 66 Display Produk Jadi.....	83