



**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PRODUK *HOME DECOR AND OFFICE* DI PT. UNIVERSAL KARYA ARTISTIK**

**KERJA PRAKTIK**

**Program Studi**

**S1 Desain Produk**

INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

**stikom**  
SURABAYA

**Oleh:**

**CORHEPARACHA SALTYASHINARA**

**15.42020.0019**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA  
2018**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PRODUK *HOME DECOR AND  
OFFICE* DI PT. UNIVERSAL KARYA ARTISTIK**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Mata Kuliah Kerja Praktik

Disusun oleh :

**Nama** : Corheparacha Saltyashinara

**NIM** : 15.42020.0019

**Program** : Strata Satu (S1)

**Jurusan** : Desain Produk

INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

stikom  
SURABAYA

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

**2018**

## LEMBAR MOTTO



***“Lebih banyak belajar, lebih banyak pengetahuan”***

## LEMBAR PERSEMBAHAN



***Kupersembahkan kepada orang tua tercinta, serta semua pihak yang telah membantu menyelesaikan laporan ini. Terimakasih banyak***

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PRODUK *HOME  
DECOR AND OFFICE* DI PT. UNIVERSAL KARYA ARTISTIK**

Laporan Kerja Praktik oleh

**Corheparacha Saltyashinara**

NIM : 15.42020.0019

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

**Surabaya, 18 Desember 2018**

Disetujui :

Dosen Pembimbing

  
**Darwin Y. R, S.T., M.Med.Kom.,ACA**  
NIDN : 0716127501

Penyelia

  
  
**Efandis Yudiantoro**

Mengetahui,

  
  
**Ketua Program Studi S1 Desain Produk  
DAN INFORMATIKA**  
**Yosef Richo Adrianto, S.T., M.SM.**  
NIDN : 0728038603

## SURAT PERNYATAAN

### PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya:

Nama : Corheparacha Saltyashinara  
NIM : 15.42020.0019  
Program Studi : S1 Desain Produk  
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik  
Judul Karya : **PERANCANGAN DAN PEMBUATAN *HOME DECOR AND OFFICE* DI PT. UNIVERSAL KARYA ARTISTIK**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu pengetahuan, Teknologi dan seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Eksklusif Royalti Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah saya tersebut diatas untuk disimpan, dialih mediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau di publikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata-mata hanya rujukan yang dicantumkan dalam daftar pustaka saya.
3. Apabila kemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 18 Desember 2018

  
METERAI TEMPEL  
IDBB6AEF8241A521  
6000  
ENAM RIBU RUPIAH

Corheparacha Saltyashinara  
NIM : 15.42020.0019

## ABSTRAK

Peran perusahaan yang bergerak dalam bidang industri kreatif akan menghasilkan banyak karya seni yang unik dan menarik. Hasil karya tersebut akan menjadi sebuah produk yang memiliki nilai jual serta nilai seni yang tinggi. Salah satunya adalah produk yang dapat dijadikan sebagai dekorasi dalam suatu ruangan.

Dekorasi merupakan suatu hal yang sangat penting dalam mendesain sebuah ruangan. Di dalam mendekorasi sebuah ruangan, desainer harus mengerti dan memahami gaya dekorasi yang cocok untuk ruangan tersebut dari berbagai sisi.

*Home decor and office* merupakan salah satunya dimana sebuah rumah maupun kantor juga harus memiliki gaya dekorasi yang unik dan menarik, agar ruangan tersebut memiliki ciri khas yang unik dan menarik. Selain itu dekorasi dalam sebuah ruangan akan mencerminkan sebuah konsep rumah ataupun kantor tersebut.

PT. Universal Karya Artistik memiliki kemampuan untuk menciptakan sebuah produk dekorasi maupun karya seni lainnya, dengan fasilitas mesin yang dimiliki perusahaan tersebut seperti, *zund cutter, cutting laser, digital printing*. Dengan pengalaman yang cukup lama bergerak dibidang industri kreatif dan percetakan maka PT. Universal Karya Artistik berusaha sebaik mungkin dapat menciptakan berbagai karya seni yang memiliki nilai seni dan nilai jual.

**Kata Kunci :** *Industri Kreatif, Home Decor and Office*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kelancaran dan kemudahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan kerja praktik ini, dengan judul “**Perancangan Dan Pembuatan *Home Decor And Office***”.

Laporan Kerja Praktik ini disusun dalam rangka sebagai pelengkap dalam melaksanakan kerja praktik yang telah dilaksanakan selama satu bulan di PT. Universal Karya Artistik. Dengan ini penulis mengucapkan terimakasih sebesar besarnya kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.** selaku Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
2. Bapak **Yosef Richo Adrianto, S.T., M.SM.** selaku Kepala Program Studi S1 Desain Produk Stikom Surabaya.
3. Bapak **Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom.,ACA.** selaku dosen pembimbing yang telah bersedia memberi masukan selama proses penyusunan Laporan Kerja Praktik ini.
4. Bapak **Deddy Purwanto** selaku pimpinan PT. Universal Karya Artistik yang telah menerima saya untuk melaksanakan kerja praktik.
5. Bapak **Ari Fajar Sagita** selaku penyelia dan pembimbing saya selama proses kerja praktik berlangsung kurang lebih selama satu bulan.
6. Orang tua saya yang selalu memberikan motivasi agar proses kerja praktik dapat selesai tepat waktu.



7. Septhian Bagas selaku teman yang mendukung serta membantu dalam penyelesaian laporan kerja praktik ini.
8. Seluruh pihak yang ikut membantu dalam penyelesaian laporan ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan karunia-Nya kepada semua pihak yang telah memberi semangat, motivasi, serta memberi bantuan dalam menyelesaikan laporan ini.

Surabaya, 18 Desember 2018



## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....	6
2.1 Profil Instasi .....	6
2.2 Sejarah Singkat PT. Universal Karya Artistik .....	6
2.3 Visi dan Misi PT. Universal Karya Artistik .....	7
A. Visi.....	7
B. Misi.....	7
2.4 Struktur Perusahaan.....	8
2.5 Logo Perusahaan .....	8
BAB III.....	9
LANDASAN TEORI.....	9
3.1 Home Decoration .....	9
3.2 Pengertian Desain Produk .....	9
3.2.1 Tujuan Desain Produk .....	10
3.2.2 Produk.....	11
3.3 Jenis – Jenis Produk .....	11
3.4 Desain .....	12
3.4.1 Prinsip Desain .....	13
3.4.2 Definisi Desain .....	13
3.4.3 Unsur – Unsur Dalam Desain .....	14
3.5 Karakteristik Produk .....	16
3.6 Teori – Teori Desain .....	17
3.7 Dekorasi.....	18
3.8 Elemen – Elemen Dekorasi .....	18
1. Tekstur .....	18
BAB IV .....	20
DESKRIPSI PEKERJAAN .....	20

4.1	Pengumpulan Data .....	20
4.2	Konsep Desain .....	21
4.3	Pemilihan <i>Software</i> .....	22
4.4	Pembuatan Konsep Desain .....	22
4.5	Bahan - Bahan.....	24
<b>BAB V.....</b>		<b>52</b>
<b>PENUTUP .....</b>		<b>52</b>
5.1	Kesimpulan .....	52
5.2	Saran.....	53
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>54</b>
<b>BIODATA PENULIS.....</b>		<b>61</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur PT. Universal Karya Artistik.....	8
Gambar 2.2 Logo Perusahaan.....	8
Gambar 4.1 Desain Lampu Gantung Menggunakan Adobe Illustrator.....	23
Gambar 4.2 Desain Lampu Gantung Menggunakan Adobe Illustrator CC.....	24
Gambar 4.3 Kayu MDF ( <i>Medium Density Fireboard</i> ) .....	26
Gambar 4.4 <i>Particle Board</i> .....	28
Gambar 4.5 Kawat Seling.....	31
Gambar 4.6 Lampu <i>LED Strip</i> .....	33
Gambar 4.7 <i>Acrylic</i> Putih Susu.....	35
Gambar 4.8 Sekrup Cincin .....	36
Gambar 4.9 Lem Kuning Atau Lem Fox.....	37
Gambar 4.10 Lem Kayu Rajawali.....	38
Gambar 4.11 Lem G.....	39
Gambar 4.12 Cat Kayu.....	40
Gambar 4.13 Pernis Kayu Bening.....	41
Gambar 4.14 Proses Desain Kerangka Lampu .....	42
Gambar 4.15 Mesin <i>Lasser Cutting</i> .....	43
Gambar 4.16 Kayu MDF.....	44
Gambar 4.17 Alat Ukur <i>Vernier Caliper</i> .....	45
Gambar 4. 18 Mesin <i>Zund Digital Cutting</i> .....	46
Gambar 4.19 Proses Pemotongan Bahan.....	47
Gambar 4.20 Mesin Penghalus/Amplas .....	48
Gambar 4.21 Cat .....	49

Gambar 4.22 Lampu LED <i>Warm White</i> .....	50
Gambar 4.23 Kabel .....	50
Gambar 4.24 Hasil Lampu Gantung.....	63



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Di jaman yang semakin berkembang ini semakin banyak dibutuhkan suatu produk yang memiliki ciri khas dan kreatif yang tinggi. Oleh karena itu banyak para pengusaha yang ingin menciptakan suatu peluang usaha yang menjanjikan, salah satunya adalah usaha yang bergerak di bidang industri kreatif. Industri kreatif menurut *Howkins* adalah suatu kumpulan aktivitas ekonomi yang terkait dengan penciptaan atau penggunaan pengetahuan dan informasi. Kementerian Perdagangan Indonesia menyatakan bahwa industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Industri kreatif dipandang semakin penting dalam mendukung kesejahteraan dalam perekonomian, berbagai pihak berpendapat bahwa "kreativitas manusia adalah sumber daya ekonomi utama dan bahwa "industri abad kedua puluh satu akan tergantung pada produksi pengetahuan melalui kreatifitas dan inovasi.

PT. Universal Karya Artistik adalah perusahaan industri kreatif berbasis Indonesia yang memproduksi karya seni. Merupakan semangat dan kewajiban dari perusahaan untuk dapat menciptakan dan memberikan kualitas terbaik dari karya seni konseptual untuk diterapkan dalam bisnis. Produksi uniart memiliki rentang pilihan material yang luas, yang bisa diterapkan di banyak

bidang kreatif, seperti desain komunikasi visual, industri periklanan, interior dan arsitektur. Kita kenal dengan kulit, papan, kayu, dan komposit logam.

Fokus PT. Universal Karya Artistik adalah pada kualitas karya seni yang dihasilkan. PT. Universal Karya Artistik menggunakan teknologi pemotongan Eropa, dengan menggunakan sistem mesin *cutting* Zund, serta *laser cutter*, dengan teknologi tersebut, dikombinasikan dengan kreativitas dan generasi desainer yang kreatif, perusahaan dapat membuat berbagai kemungkinan produk struktural untuk dikonsep, dirancang, dan diproduksi untuk kebutuhan bisnis yang diharapkan dapat memenuhi kebutuhan para konsumen dalam membuat sebuah karya seni.

PT. Universal Karya Artistik dalam usahanya juga memiliki beberapa divisi salah satunya divisi desain yang fungsinya adalah sebagai desainer yang langsung berhubungan dengan para *customer*. Divisi desain memiliki peran yang sangat penting dalam perusahaan karena desainer merancang hingga sampai desain tersebut menjadi sebuah produk dengan menggunakan beberapa aplikasi seperti Adobe Illustrator, Corel Draw, Rhinoceros 3D.

Dalam pembahasan kali ini, PT. Universal Karya Artistik menjadi salah satu pilihan dari berbagai macam perusahaan yang bergerak di bidang industri kreatif sebagai tempat mahasiswa untuk melakukan kerja praktik, karena dengan melakukan kerja praktik di perusahaan ini mahasiswa dapat dilatih untuk memasuki dunia kerja secara profesional serta mendapat ilmu dan pengalaman dalam dunia kerja. Kerja praktik ini juga diharapkan dapat mengembangkan sebuah kreativitas dan belajar dalam diri mahasiswa untuk memasuki dunia kerja nantinya.

Lingkup yang akan diterima oleh mahasiswa dari adanya kerja praktik ini adalah bagaimana dapat mengerti dan mempraktikkan sebuah rancangan desain yang nantinya akan menjadi sebuah karya seni berupa suatu produk.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis merumuskan masalah, “Bagaimana merancang dan membuat produk *home decor and office* di PT. Universal Karya Artistik”.

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam kerja praktik ini adalah membuat desain sebuah produk yang memiliki nilai jual serta nilai kreatifitas yang tinggi.

## 1.4 Tujuan

Setelah mengetahui rumusan masalah, maka dapat ditentukan tujuan dari kerja praktik ini, yaitu menghasilkan desain sebuah produk dengan menganalisis bentuk atau sampel yang ada maupun membuat desain dari awal sampai menjadi bentuk sebuah produk dengan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator, Corel Draw.



## 1.5 Manfaat

Manfaat dari kerja praktik ini sangat banyak, manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut :

### A. Manfaat pribadi

1. Mengetahui proses dan tahapan membuat produk dekorasi
2. Menambah pengalaman pekerjaan dibidang industri kreatif
3. Dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang telah didapat dalam proses perkuliahan dengan kerja di lapangan
4. Membentuk sikap kerja yang profesional
5. Menambah wawasan dalam dunia kerja

### B. Manfaat bagi perusahaan

1. Mempererat hubungan industri dengan perguruan tinggi
2. Instansi/Perusahaan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa-mahasiswa yang melakukan kerja praktik
3. Memudahkan Instansi/Perusahaan untuk mencari tenaga kerja di bidang industri kreatif

**C. Manfaat bagi Akademik**

1. Mengaplikasikan keilmuan produk pada pembuatan produk dekorasi
2. Kerja praktik dapat dijadikan sebagai alat promosi keberadaan akademik ditengah-tengah dunia kerja.
3. Perguruan tinggi akan lebih dikenal di dunia industri karena akan kualitas kerja dan kualitas keprofesionalanya



## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Profil Instansi

Nama Instansi : PT. Universal Karya Artistik  
Alamat : Ruko Darmo Park 1, 5c-9. Jl Mayjen Sungkono, Surabaya  
Telp/Fax : (031) 5683663  
Email : pt.uniart@uniart.co.id  
Website : www.uniart.co.id

#### 2.2 Sejarah Singkat PT. Universal Karya Artistik

PT. Universal Karya Artistik merupakan perusahaan Industri Kreatif berbasis Indonesia yang memproduksi karya seni. PT. Universal Karya Artistik ini memiliki semangat dan kewajiban untuk dapat menciptakan dan memberikan kualitas terbaik dari karya seni konseptual untuk diterapkan dalam sebuah bisnis.

PT. Universal Karya Artistik didirikan pada desember 2014 yang berletak di Ruko Darmo Park 1, 5c-9. Jl Mayjen Sungkono, Surabaya. Yang didirikan oleh tiga orang pemilik yaitu bapak Ricky Mulya, bapak Hadi Samporno, dan bapak Suryo Ongko. Sebuah perusahaan yang bergerak di bidang industri kreatif. Disamping itu PT Universal Karya Artistik juga menampung pembuatan *home decoration* dan *wallpaper*. Karyawan pada awal berdirinya PT. Universal Karya Artistik berjumlah lima orang.

PT. Universal Karya Artistik tidak memiliki cabang di luar kota dan luar negeri untuk mendekatkan konsumen yang berbasis di kota Surabaya yang notabene adalah *client* dekat dari PT. Universal Karya Artistik.

Semakin banyaknya order dan kebutuhan PT. Universal Karya Artistik memiliki satu buah mesin laser dan satu buah mesin potong dari *swiss* untuk mengerjakan beberapa *project* atau karya agar proses pengerjaan lebih cepat dan efisien.

### 2.3 Visi dan Misi PT. Universal Karya Artistik

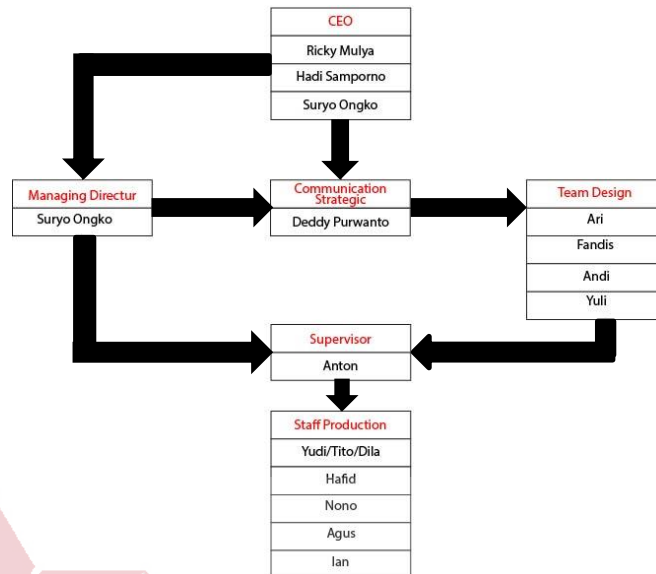
#### A. Visi

1. Menjadikan wadah kreatif di Indonesia .
2. Memproduksi ide kreatif tersebut menjadi nyata.
3. Membantu, memberikan, dan membagikan ide – ide kreativitas kepada para pelaku yang bergerak di industri kreatif .
4. Memotivasi para karyawan yang bekerja di PT. Universal Karya Artistik untuk menjadi *entrepreneur* yang bergerak di industri kreatif.

#### B. Misi

1. Menggerakan para pelaku industri kreatif untuk menjual produk – produk yang di produksi oleh PT. Universal Karya Artistik (Dalam hal tersebut membuka lapangan pekerjaan baru).
2. Membuka wawasan kepada pelaku industri kreatif bahwa produk – produk mereka dapat menjadi komoditi ekspor.

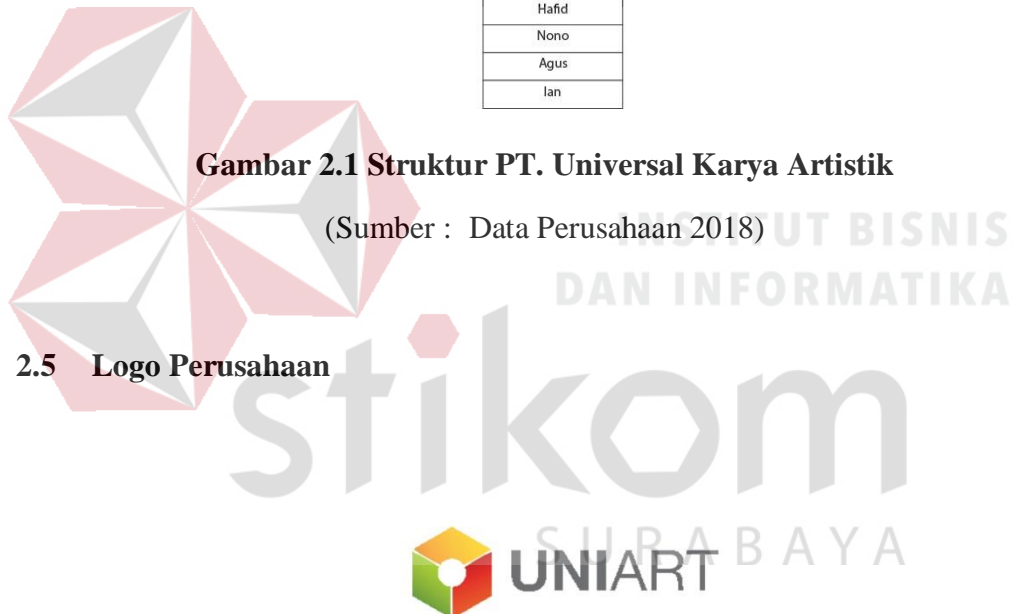
## 2.4 Struktur Perusahaan



**Gambar 2.1 Struktur PT. Universal Karya Artistik**

(Sumber : Data Perusahaan 2018)

## 2.5 Logo Perusahaan



**Gambar 2.2 Logo Perusahaan**

(Sumber : Data Perusahaan 2018)

## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1 Home Decoration**

Seni dekorasi rumah adalah seni menghias. Seni dekorasi ini digunakan untuk menghias sesuatu agar tampak harmonis. Menurut D.K. Ching (2002:46) ([www.rossybm.wordpress.com/2015/12/17/desain-interior](http://www.rossybm.wordpress.com/2015/12/17/desain-interior))

#### **3.2 Pengertian Desain Produk**

Desain Produk adalah sebagai alat manajemen untuk menterjemahkan hasil kegiatan penelitian dan pengembangan yang dilakukan sebelum menjadi rancangan yang nyata yang akan diproduksi dan dijual dengan menghasilkan laba.

Salah satu fungsi manajemen terpenting dalam semua organisasi adalah menjamin bahwa masukan – masukan berbagai sumber daya organisasi menghasilkan produk – produk atau jasa yang dirancang secara tepat atau menghasilkan keluaran – keluaran yang dapat memuaskan keinginan para pelanggan.

Untuk menghasilkan keluaran – keluaran yang tepat guna dan sesuai dengan keinginan pelanggan maka perlu adanya desain produk. Ada pun beberapa pengertian tentang desain produk menurut para ahli. Sebelum menerangkan tentang pengertian desain produk, maka produk pun memiliki pengertian sendiri sebagaimana dikemukakan oleh W.J. Stanton (1981 ; 192).

### 3.2.1 Tujuan Desain Produk

Berdasarkan beberapa pengertian Desain Produk tersebut diatas ternyata bahwa Produk Desain mempunyai maksud dan tujuan untuk membantu perusahaan dalam menciptakan dan mengembangkan produk baru atau untuk menjamin hasil produksi yang sesuai dengan keinginan pelanggan disatu pihak serta dipihak lain untuk menyesuaikan dengan kemampuan perusahaan.

Maksud dari Desain Produk, antara lain :

- Untuk menghindari kegagalan – kegagalan yang mungkin terjadi dalam pembuatan suatu produk.
- Untuk memilih metode yang paling baik dan ekonomis dalam pembuatan produk.
- Untuk menentukan standarisasi atau spesifikasi produk yang dibuat.
- Untuk menghitung biaya dan menentukan harga produk yang dibuat.
- Untuk mengetahui kelayakan produk tersebut apakah sudah memenuhi persyaratan atau masih perlu perbaikan kembali.

Sedangkan tujuan dari Desain Produk itu sendiri, adalah :

- Untuk menghasilkan produk yang berkualitas tinggi dan mempunyai nilai jual yang tinggi.
- Untuk menghasilkan produk yang trend pada masanya.

Untuk membuat produk seekonomis mungkin dalam penggunaan bahan baku dan biaya – biaya dengan tanpa mengurangi nilai jual produk tersebut.

### 3.2.2 Produk

Produk adalah barang atau jasa yang dapat diperjualbelikan. Dalam marketing, produk adalah apapun yang bisa ditawarkan ke sebuah pasar dan bisa memuaskan sebuah keinginan atau kebutuhan. Dalam tingkat pengecer, produk sering disebut sebagai merchandise. Dalam manufaktur, produk dibeli dalam bentuk barang mentah dan dijual sebagai barang jadi. Produk yang berupa barang mentah seperti metal atau hasil pertanian sering pula disebut sebagai komoditas.

### 3.3 Jenis – Jenis Produk

Berdasarkan jenisnya, produk dibagi menjadi dua bagian yaitu (<http://www.pengertianahli.com/2014/05/pengertian-produk-dan-jenis-produk.html>) :

#### 1. Produk Konsumsi

Produk konsumsi (*consumer products*) adalah barang yang dipergunakan oleh konsumen akhir atau rumah tangga dengan maksud tidak untuk dibisniskan atau dijual lagi. Barang-barang yang termasuk jenis produk konsumsi ini antara lain sebagai berikut:

- A. Barang kebutuhan sehari-hari (*convenience goods*), yaitu barang yang umumnya sering kali dibeli, segera dan memerlukan usaha yang sangat kecil untuk memilikinya, misalnya barang kelontong, baterai, dan sebagainya.
- B. Barang belanja (*shopping goods*), yaitu barang yang dalam proses pembelian dibeli oleh konsumen dengan cara membandingkan berdasarkan kesesuaian mutu, harga, dan model, misalnya pakaian, sepatu, sabun, dan lain sebagainya.



- C. Barang khusus (*speaciality goods*), yaitu barang yang memiliki ciri-ciri unik atau merk kas dimana kelompok konsumen berusaha untuk memiliki atau membelinya, misalnya mobil, kamera, dan lain sebagainya.

#### 1. Produk Industri

Produk industri (*business products*), adalah barang yang akan menjadi begitu luas dipergunakan dalam program pengembangan pemasaran. Barang industri juga dapat dirinci lebih lanjut jenisnya antara lain sebagai berikut :

- A. Bahan mentah, yaitu barang yang akan menjadi bahan baku secara fisik untuk memproduksi produk lain, seperti hasil hutan, gandum, dan lain sebagainya.
- B. Bahan baku dan suku cadang pabrik, yaitu barang industri yang digunakan untuk suku cadang yang aktual bagi produk lain, misalnya mesin, pasir, dan lain sebagainya.
- C. Perbekalan operasional, yaitu barang kebutuhan sehari-hari bagi sektor industri, misalnya alat-alat kantor, dan lain-lain.

### 3.4 Desain

Suatu sistem yang berlaku untuk segala jenis perancangan yang mana titik beratnya dilakukan dengan melihat segala sesuatu persoalan tidak secara terpisah atau tersendiri, namun sebagai suatu kesatuan dimana satu masalah dengan lainnya saling terkait

### 3.4.1 Prinsip Desain

#### 1. *Balance*

Dimana balance tersebut sama halnya mempertimbangkan stabilitas atau kesan adanya daya tarik yang sama antara bagian yang satu dengan yang lainnya tanpa meniadakan aksentuasi yang menjadi pusat perhatian pada susunan karya seni.

#### 2. *Unity*

Unity yang merupakan kesatuan yang diubah melalui unsur yang mendominasi dan kurang mendominasi serta kedekatan dalam suatu komposisi karya seni.

#### 3. *Ritme*

Susunan yang teratur dari unsur yang diulang-ulang dalam suatu karya seni. Prinsip yang terakhir adalah proporsi yaitu perbandingan ukuran yang ideal dari suatu objek. (<http://rocketmanajemen.com/definisi-desain/>)

### 3.4.2 Definisi Desain

Menurut Sachari (2005 : 7-8) Desain adalah garis besar, sketsa, rencana, seperti dalam kegiatan seni, bangunan, gagasan tentang mesin yang akan diwujudkan (*The American Collage Dictionary*). Desain adalah gambar atau garis besar tentang sesuatu yang akan dikerjakan atau dibuat dalam suatu bentuk grafis.

### 3.4.3 Unsur – Unsur Dalam Desain

Dalam buku Desain Komunikasi Visual (oleh Rakhmat Supriyono, Andi Yogyakarta, 2010 Hal 57-58) ada beberapa unsur visual yang perlu dikenal sebelum mendesain antara lain :

#### 1 Garis

Garis tidak memiliki kedalaman, hanya memiliki ketebalan dan panjang yang disebut elemen satu dimensi. Wujud garis sangat bervariasi, sesuai kebutuhan dan citra yang diinginkan. Garis lurus mempunyai kesan kaku dan formal. Garis lengkung memberi kesan luwes dan lembut. Garis zig-zag terkesan keras dan dinamis. Garis tidak beraturan mempunyai kesan flexible dan tidak formal. Garis juga bisa dibuat putus – putus, gradasi, tebal – tipis dan variasi lainnya sesuai dengan *image* yang diinginkan

#### 2 Bidang

Bentuk apapun yang memiliki dimensi tinggi dan lebar adalah sebuah bidang. Bidang dapat berupa bentuk geometris (lingkaran, segitiga, elips, setengah lingkaran, dll) dan bentuk tidak beraturan. Bidang *geometris* memiliki kesan formal, bidang non-geometris memiliki kesan tidak formal, santai, dan dinamis.

#### 3 Warna

Warna dapat menarik perhatian pembaca dan membantu menciptakan mood. Sebagai contoh desain publikasi yang menggunakan warna soft dapat menyampaikan kesan lembut, tenang, dan romantik. Warna kuat dan kontras

dapat memberi kesan dinamis, cenderung meriah. Dalam seni rupa, warna dapat dilihat dari 3 dimensi yaitu :

🚦 *Hue*, pembagian warna dasar. Warna dipilih menjadi 3 golongan yaitu: warna primer (merah, kuning, biru), warna sekunder merupakan campuran dua warna primer dengan perbandingan seimbang 1:1. (merah+kuning=orange) (kuning+biru=hijau) (biru+merah=ungu), jika warna primer dicampur dengan warna sekunder maka akan terjadi warna tersier, yaitu merah-orange, merah-ungu, biru-ungu biru-hijau, dan kuning-hijau.

🚦 *Value*, terang – gelapnya warna. Semua warna dapat dikurangi atau diperlemah kekuatannya dengan cara dimudahkan (dibuat lebih terang) atau dituakan (dibuat lebih gelap). Warna yang dimudakan atau dituakan cenderung lebih toleransi menerima warna – warna lain. Warna yang dimudakan dengan cara menambahkan warna putih disebut warna *tint*, sedangkan warna yang dituakan dengan cara menambahkan sedikit hitam disebut warna *shade*.

🚦 *Intensity*, tingkat kejernihan warna. Suatu warna (*hue*) disebut memiliki intensitas penuh ketika tidak mencampuri warna lain. Warna- warna yang masih murni disebut *pure hue*.

#### 4 *Value*

Kontras value dalam Desain Komunikasi Visual dapat digunakan untuk menonjolkan pesan atau informasi sekaligus menciptakan citra. Penggunaan warna kurang kontras (*low contrast value*) dapat menciptakan kesan damai, statis,

dan tenang. Sebaliknya komposisi warna kontras (*high contrast value*) memberikan kesan dinamis, enerjik, dramatis, dan bergairah.

## 5 Texture

Nilai raba atau halus – kasarnya suatu permukaan benda. Karya desain umumnya dicetak diatas kertas halus seperti HVS, *Art Papper*, *ivory*.

## 6 Format

Besar kecilnya elemen visual perlu diperhitungkan secara cermat sehingga memiliki nilai kemudahan baca (*legibility*) yang tinggi. Besar kecilnya ukuran huruf untuk judul, sub judul, teks diperhitungkan secara proposional agar mempermudah pembaca dalam memilih informasi mana yang perlu dibaca pertama, kedua, dst.

### 3.5 Karakteristik Produk

Menurut Kottler & Keller (2006), karakteristik produk adalah kondisi yang berbeda dari suatu produk dibandingkan para pesaingnya yang dapat ditawarkan kepada konsumen untuk memenuhi kebutuhan. Setiap produk memiliki karakteristik yang berbeda-beda, dan setiap produsen selalu berusaha menciptakan produk yang memiliki karakteristik tersendiri sehingga konsumen memiliki persepsi khusus terhadap produk tersebut. Banyaknya variasi produk yang ditawarkan oleh suatu perusahaan merupakan langkah untuk menghadapi persaingan dalam merebut pangsa pasar. Dalam industri otomotif yang semakin berkembang ini, mobil sudah menjadi kebutuhan pokok dalam kehidupan sehari-

hari. Dengan menawarkan berbagai macam variasi dan tipe, tentunya akan konsumen akan memiliki banyak pilihan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing. Produsen juga harus jeli dalam menangkap selera pasar lalu menuangkannya dalam produk yang dihasilkan dengan karakteristik sesuai apa yang konsumen inginkan, sehingga bisa disebut karakteristik produk merupakan salah satu faktor penting yang membuat produk tersebut diterima oleh pasar. Menurut Ryerson (2009), karakteristik suatu produk merupakan modal atau atribut penting, sejauh produk tersebut mampu memberikan keuntungan untuk memenuhi tujuan yang lebih besar. Dengan kata lain, karakteristik produk adalah suatu pola yang akan menentukan suatu produk layak untuk di konsumsi atau tidak. Dalam industri otomotif, tiap produsen kendaraan berlomba-lomba dalam menciptakan suatu produk baru dan bertujuan untuk meraih pangsa pasar. Perusahaan yang dapat menciptakan suatu produk dengan memiliki kelebihan pada karakteristik produknya, merupakan nilai tambah yang akan membantu perusahaan dalam mencapai tujuannya.

### **3.6 Teori – Teori Desain**

Desain adalah elemen kunci yang digunakan untuk mempersiapkan dasar pemasaran baru yang dapat meningkatkan nilai produk dan nilai kompetitif suatu produk (Blijlevens & Schoormans, 2009). Hal ini senada dengan hasil penelitian Gemser dan Leenders (dalam Schoormans Creusen, 2005) yang mengatakan bahwa desain produk yang baik akan mempengaruhi kesuksesan penjualan produk tersebut penampilan suatu produk dapat meningkatkan nilai produk itu sendiri, karena banyak konsumen yang suka membeli produk yang terlihat estetik (Schoormans & Creusen, 2005).

### 3.7 Dekorasi

Menurut Suptandar (1995:11) Desain interior berarti suatu sistem atau cara pengaturan ruang dalam yang mampu memenuhi persyaratan kenyamanan, keamanan, kepuasan kebutuhan fisik dan spiritual bagi penggunanya tanpa mengabaikan faktor estetika. D.K Ching (1995) Desain interior adalah merencanakan, menata, dan merancang ruang - ruang interior dalam bangunan, yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan dasar akan sarana untuk bernaung dan berlindung, menentukan sekaligus mengatur aktifitas, memelihara aspirasi dan mengekspresikan ide, tindakan serta penampilan, perasaan, dan kepribadian.

### 3.8 Elemen – Elemen Dekorasi

#### 1. Tekstur

Semakin banyak tekstur, maka semakin meriah. Jika ingin dekorasi yang sederhana, maka Anda tidak perlu menambahkan banyak tekstur dalam pemilihan bahan yang digunakan. Sebaliknya, jika ingin rumah Anda terlihat ramai, maka beri sentuhan tekstur pada karpet, gorden, hiasan vintage, dan lainnya.

#### 2. Warna

Sama seperti memilih warna pakaian, usahakan hanya ada tiga warna di rumah Anda. "Beri campuran warna pada dekorasi Anda untuk menambah keindahannya," saran Shannon. Dia mengatakan kalau dirinya sendiri selalu memilih tiga warna untuk dekorasi rumahnya, warna terang, warna gelap, dan satu warna di antaranya.

### 3. Skala

Ada cara mudah untuk membuat ruangan rumah Anda yang kecil terasa lebih besar.





## BAB IV

### DESKRIPSI PEKERJAAN

Dalam Bab IV ini penulis akan menjelaskan bagaimana proses dalam kerja praktik yang dilaksanakan di PT. Universal Karya Artistik. Pada pelaksanaan kerja praktik selama 3 bulan, diberikan tugas untuk membuat sebuah produk *Home Decoration* berupa lampu gantung (*chandelier*). Penulis diwajibkan untuk membuat sebuah produk lampu gantung yang dapat dijual dan dipasarkan dengan mudah pada nantinya. Menurut Bapak Deddy selaku *Manager Marketing* dari PT. Universal Karya Artistik, agar dapat memiliki nilai jual serta dapat menarik minat dari masyarakat terhadap produk tersebut ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam prosesnya, yaitu dari segi desain harus memiliki desain yang unik serta lebih terlihat *eye catching*, maka dari itu konsep merupakan salah satu yang terpenting dalam prosesnya. Selain itu dari segi kemasan (*packaging*) sendiri juga perlu diperhatikan, bagaimana agar produk tersebut dengan mudah dikemas secara baik agar konsumen tidak kesulitan.

#### 4.1 Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data ini, penulis mendapat beberapa masukan dan saran yang diberikan oleh Bapak Deddy, dimana masukan tersebut berisi tentang apa saja yang menjadi target dan tujuan dari PT. Universal Karya Artistik terhadap produk lampu gantung tersebut.

Setelah melakukan diskusi dan juga menerima saran yang telah diberikan tersebut, maka dapat diketahui bahwa PT. Universal Karya Artistik membutuhkan desain dengan tampilan baru yang lebih modern serta desain yang mewakili *image* perusahaan. Dari hasil diskusi tersebut dapat diperoleh data-data yang dibutuhkan untuk dimasukkan kedalam desain yang akan dirancang, antara lain :

1. Membuat produk.
2. Membuat Lampu Gantung sebagai dekorasi ruangan
3. Hasil pengerjaan Rancangan dan pengembangan desain

Tahap selanjutnya adalah melakukan observasi, dalam langkah ini penulis melakukan analisis terhadap produk yang akan digunakan PT. Universal Karya Artistik dan membandingkan serta mengamati produk yang sudah ada di tempat lain seperti rumah atau ruang kantor.

Diperlukan referensi mengenai produk yang menarik serta modern yang bisa dicari dari beberapa contoh di internet. Hal ini bertujuan untuk mengetahui konsep seperti apa yang mewakili *image* dari perusahaan dan desain dapat dipublikasikan ke *client* yang ingin membeli produk tersebut.

## 4.2 Konsep Desain

Konsep merupakan salah satu dasar utama yang digunakan sebagai acuan dalam membuat perancangan sebuah desain. Dari hasil diskusi dan data yang telah diperoleh melalui metode – metode yang telah dilakukan, maka didapatkan sebuah konsep untuk mengembangkan sebuah desain lampu gantung yang telah

dibuat sesuai dengan diskusi dan data yang telah didapat dan juga sesuai dengan konsep yang diinginkan oleh PT. Universal Karya Artistik.

#### 4.3 Pemilihan *Software*

Pemilihan *Software* yang akan digunakan dalam sebuah pengembangan desain penting untuk dilakukan agar hasil akhir produk tersebut sesuai dengan keinginan awal yang telah dikonsep oleh desainer. Beberapa *software* yang dipakai oleh penulis :

1. Adobe Photoshop CC

Adobe Photoshop CC sebuah program atau aplikasi buatan dari *Adobe* yang khusus dibuat untuk para desainer dapat mengolah file dalam format grafis yang dapat menambah, mengurangi gambar serta dapat membentuk sebuah file gambar menjadi apa yang diinginkan oleh desainer.

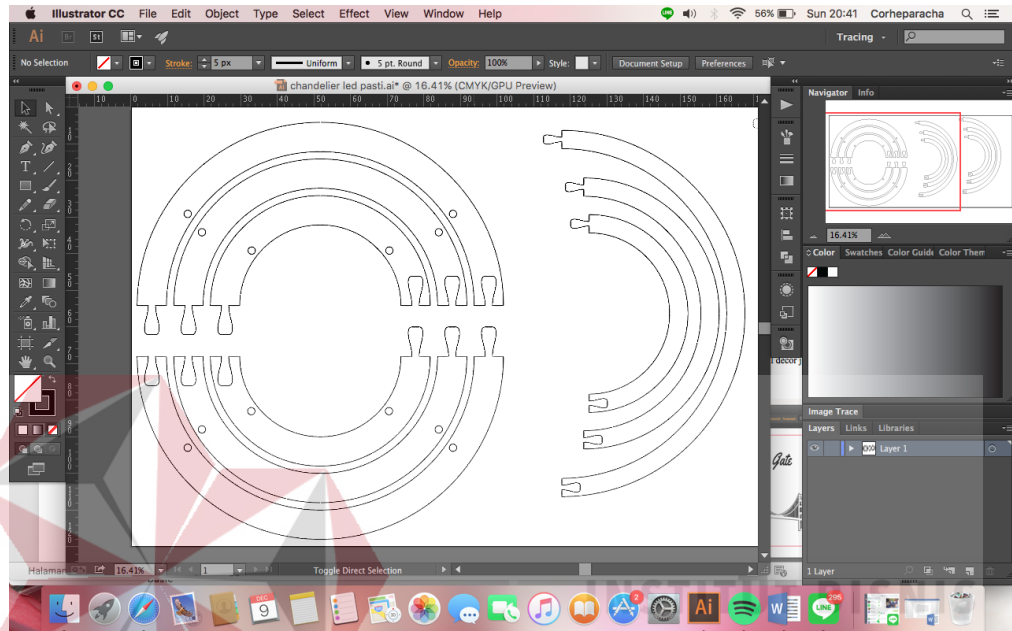
2. Adobe Illustrator CC

Adobe Illustrator CC program yang dibuat oleh *Adobe* yang dipergunakan dan ditujukan khusus untuk desainer sebagai *software* editor yang berbasis pada *vector*, dan digunakan untuk mengkomposisikan objek – objek yang akan digunakan hingga mentrasfer objek yang berupa format *vector* menjadi file png, jpg, dan eps.

#### 4.4 Pembuatan Konsep Desain

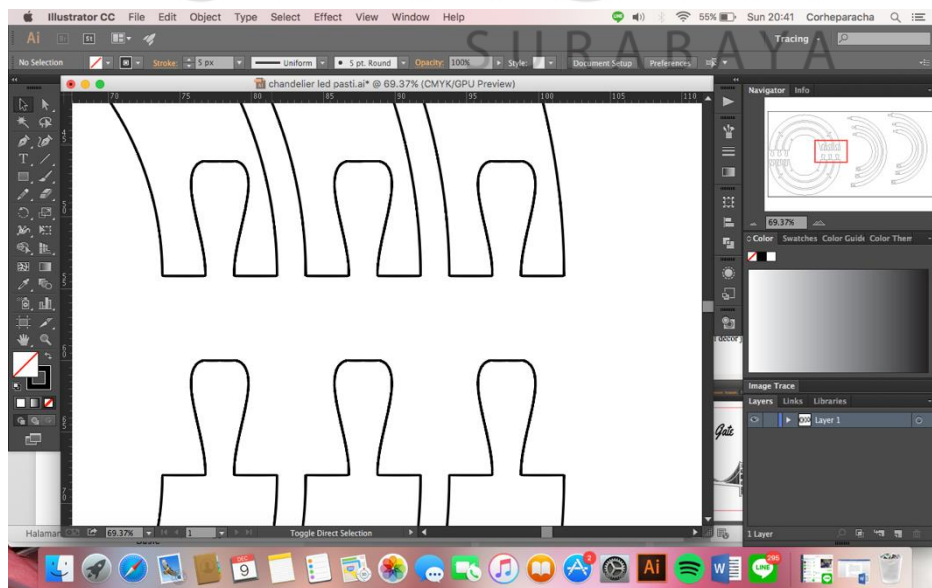
Pembuatan produk lampu gantung sebagai dekorasi penerang didalam rumah maupun didalam ruangan kantor. Dalam tahap ini penulis mulai membuat desain dengan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator CC. Setelah melakukan

pembuatan desain, selanjutnya dilakukan pembuatan *mock up* dengan perbandingan ukuran 1:5 untuk memastikan bahwa produk yang akan dibuat tidak ada perubahan dan siap dipotong menggunakan mesin laser.



**Gambar 4.1 Desain Lampu Gantung Menggunakan Adobe Illustrator**

Sumber : Dokumen Pribadi



### Gambar 4.2 Desain Lampu Gantung Menggunakan Adobe Illustrator CC

Sumber : Dokumen Pribadi

#### 4.5 Bahan - Bahan

PT. Universal Karya Artistik Indonesia menjadi salah satu pelopor pembuat sebuah produk dekorasi maupun karya seni lainnya, dengan fasilitas mesin yang dimiliki perusahaan tersebut seperti, *zund cutter, cutting laser, digital printing*. Menggunakan bahan *Medium Density Board* (MDF), Kayu Jati, Kayu Lapis, *Blockboard, Particle board*.

##### 4.5.1 Bahan Utama

Bahan - bahan utama yang dibutuhkan untuk membuat lampu gantung ini diantaranya :

1. Papan Kayu *Medium Density Fireboard* (MDF)

*Medium Density Fireboard* atau biasa disingkat MDF material kayu olahan yang dibuat dari kumpulan kayu dengan diameter kecil. Kumpulan kayu berdiameter kecil tersebut kemudian dicuci lalu direbus pada suhu tertentu sehingga membentuk bubur kertas. Berikutnya bubur kertas tersebut diberi lem dan *wax*. Campuran antara bubur kertas, lem, dan *wax* tersebut kemudian diberikan tekanan dan panas untuk menghasilkan benda yang lebih solid dengan ketebalan tertentu. Umumnya, MDF akan dipotong mengikuti standar internasional yakni 1220 x 2440 mm.

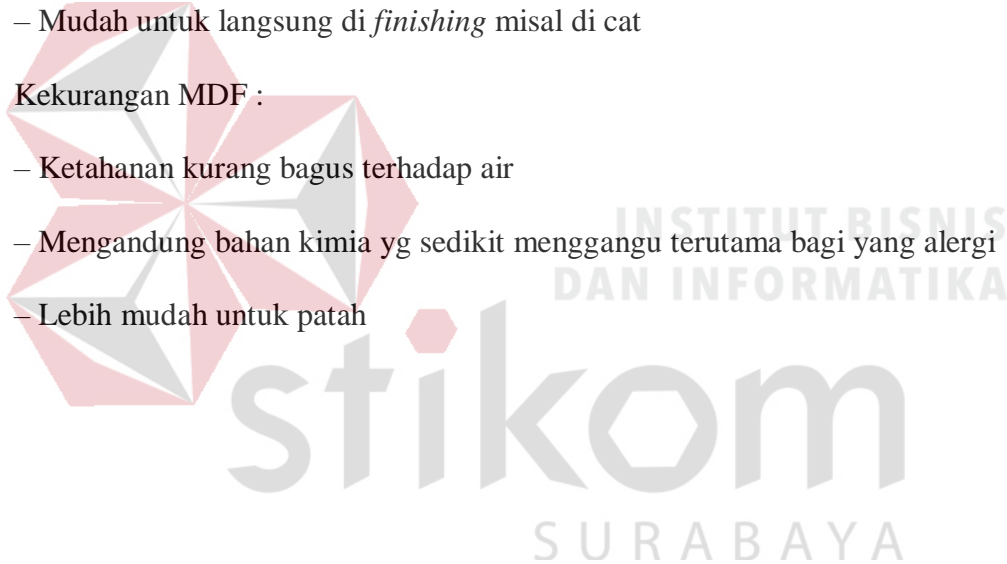
Jenis bahan yang banyak digunakan untuk membuat berbagai macam perabot seperti almari, pintu, kusen jendela, hingga meja. Sebagaimana bahan lain pada umumnya, MDF memiliki kekurangan dan kelebihan sendiri.

**Kelebihan MDF :**

- Permukaan lebih halus dan lebih rata
- Fleksibel dan mudah untuk ditekuk untuk dijadikan alternatif rangka *furniture*
- Harga lebih murah daripada *plywood*
- Presisi ketebalan materialnya bagus
- Mudah untuk langsung di *finishing* misal di cat

**Kekurangan MDF :**

- Ketahanan kurang bagus terhadap air
- Mengandung bahan kimia yg sedikit mengganggu terutama bagi yang alergi
- Lebih mudah untuk patah





**Gambar 4.3 Kayu *Medium Density Fireboard* (MDF)**

Sumber :<http://sembilanstudio.com/2015/05/mdf-dan-partikel-board/>

## 2. *Particle Board*

Papan material kayu yang tersusun dari serbuk gergaji, dipadatkan melalui proses secara kimia dengan tekanan dalam suhu tinggi. Harga Partikel board jauh lebih murah daripada *Plywood* dan MDF dengan permukaan papan biasanya sudah terlapisi *veneer* / lapisan kayu.

Selain itu *particle board* juga dapat melengkung jika menahan beban berat. Dalam proses *finishing particle* tidak bisa di cat atau di *coating* karena teksturnya yang kasar. Sehingga untuk menutupi permukaannya dipakai lapisan *veneer*, *laminat* atau *fancy paper laminat* yang direkatkan.

Partikel *board* tidak bisa digabungkan memakai paku atau sekrup biasa. Biasanya pabrik menggunakan semacam perekat atau sekrup khusus untuk menginstal *furniture* berbahan *particle board*.

Sedangkan kekurangan atau kelemahan material kayu diantaranya adalah:



1. Tidak tahan api, sehingga kayu mudah terbakar, apalagi kalau dalam kondisi kering. Kayu tidak dapat dimanfaatkan secara keseluruhan sehingga sisa penggunaan kayu hanya menjadi limbah.
  2. Untuk pekerjaan tertentu (yang besar atau lebar), kayu tidak bisa menutup secara keseluruhan karena terbatasnya diameter kayu. Biasanya untuk menyikapi hal ini kayu harus disambung atau diperlebar / perbesar.
  3. Kayu mudah diserang oleh serangga pemakan kayu seperti rayap atau serangga lainnya.
  4. Kayu mengandung air dan berpengaruh besar terhadap bentuk kayu. Kayu yang belum kering biasanya masih mengalami penyusutan atau perubahan bentuk, oleh karena itu kayu harus dikeringkan sebelum digunakan.
  5. Kayu bersifat *higroskopis*, dan sensitif terhadap kelembaban.
- Selain kayu adapula bahan baku lain yang digunakan untuk membuat maket yaitu *acrylic* (transparan dan putih susu), plastik mika, kayu triplek. Bahan-bahan tersebut juga memiliki peran dan fungsinya masing-masing, jika membutuhkan bahan yang sekiranya transparan untuk membuat penyimpanan aksesoris cindrea mata, gantungan kunci dan sekiranya membutuhkan bahan yang sekiranya transparan tetapi memiliki ketebalan yang lebih .

#### 1. Kelebihan *Particle Board* :

- Berat material lebih ringan
- Harga lebih murah dan ekonomis dibanding *plywood* dan MDF

#### 2. Kekurangan *Particle Board* :

- Tidak tahan air dan ruang yang lembab
- Permukaan kurang halus



- Lebih sukar dalam *finishing* misal di cat
- Mudah keropos dan mudah untuk hancur



**Gambar 4.4 Particle Board**

Sumber : <http://sembilanstudio.com/2015/05/mdf-dan-partikel-board/>

### 3. Kawat Seling

Kawat seling baja adalah nama lain dari *wire rope sling* yang artinya adalah sebuah tali baja atau *wire rope* yang dipotong dengan ukuran tertentu dan ditekuk disalah satu ujungnya atau dikedua ujungnya, dan diikat dengan ikatan dari *ferrule*, *socket*, *wire clip* ataupun dengan anyaman manusia. Kawat seling baja banyak digunakan pada industri-industri berat seperti konstruksi, tambang, perkapalan.

Prinsip kerja dari kawat seling baja ini adalah mengangkat ataupun menarik benda berat ataupun sangat berat (tergantung dari nilai breaking load kawat seling baja tersebut). Tetapi bedanya dengan tali baja biasa adalah sisi pengaitnya, yaitu lubang kait yang dimiliki kawat seling baja. Lubang kait yang dimiliki kawat seling baja tersebut biasa dihubungkan dengan alat-alat rigging seperti *hook*, katrol, dll yang nantinya alat *rigging* tersebut dikaitkan pada objek angkat.

Kawat seling dapat dibagi menjadi 3 tipe yaitu diantaranya :

- 1 Kawat seling *general* (umum)
- 2 Kawat seling *stainless steel*
- 3 Kawat seling *high performance*

Ketiga tipe dari kawat seling tersebut memiliki fungsi kawat seling yang berbeda-beda, untuk itu akan kami coba jelaskan satu persatu agar anda tidak salah dalam membedakan fungsi dari kawat seling berdasarkan tipenya ini.

#### 1. Kawat Seling *General*

Sesuai dengan namanya "*general*" atau "umum", jadi fungsi kawat seling tipe ini adalah yang paling banyak digunakan para *user* untuk kebutuhan mereka dalam mengangkat dan menarik barang baik itu pada industri konstruksi, perkapalan, *oil and gas*, dan lain-lain.

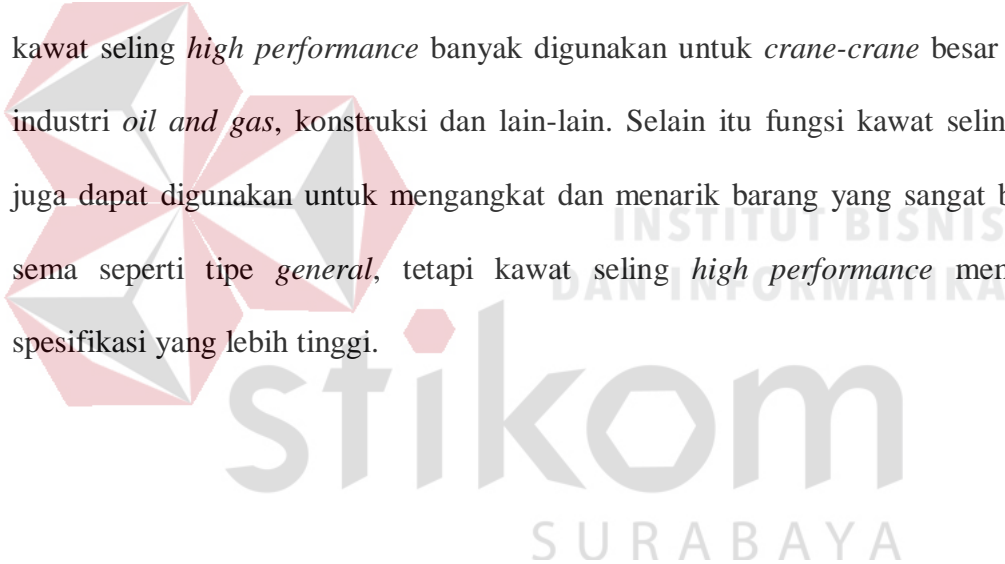
#### 2. Kawat Seling *Stainless Steel*

Kawat seling stainless steel cenderung memiliki kekuatan tarik / WLL yang rendah sehingga tidak dapat digunakan untuk mengangkat ataupun menarik barang berat. Tetapi fungsi kawat seling *stainless steel* ini bisa digunakan

sebagai dekorasi karena kilaunya yang bagus, alat ikat dan juga alat kait yang bagus untuk kondisi lapangan yang memiliki udara rawan korosi.

### 3. Kawat Seling *High Performance*

Tipe kawat seling yang terakhir yaitu kawat seling *high performance*. Tipe kawat seling ini memiliki fungsi yang lebih berat dibandingkan dengan tipe kawat seling yang lainnya. Karena memang kawat seling ini dirancang untuk kebutuhan yang *extreme* dengan pemakaian yang sering. Fungsi kawat seling *high performance* banyak digunakan untuk *crane-crane* besar pada industri *oil and gas*, konstruksi dan lain-lain. Selain itu fungsi kawat seling ini juga dapat digunakan untuk mengangkat dan menarik barang yang sangat berat, sama seperti tipe *general*, tetapi kawat seling *high performance* memiliki spesifikasi yang lebih tinggi.





**Gambar 4.5 Kawat Seling**

Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

#### 4. Lampu *Light Emitting Diode* (LED) *Strip*

Lampu LED atau kepanjangannya *Light Emitting Diode* suatu lampu indikator dalam perangkat elektronika yang biasanya memiliki fungsi untuk menunjukkan status dari perangkat elektronika tersebut.

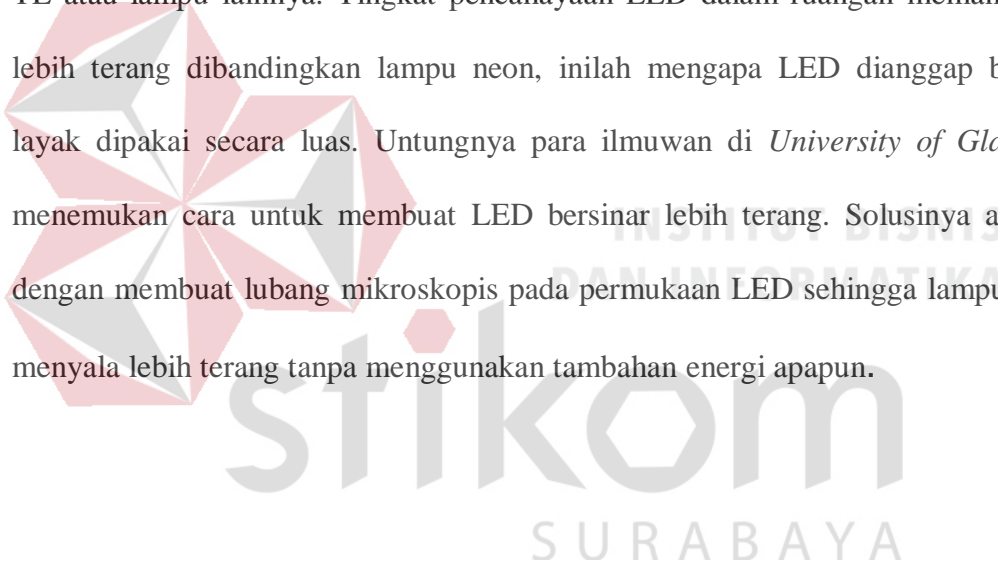
Misalnya pada sebuah komputer, terdapat lampu LED *power* dan LED indikator untuk *processor*, atau dalam monitor terdapat juga lampu LED *power* dan *power saving*.

Lampu LED terbuat dari plastik dan dioda semikonduktor yang dapat menyala apabila dialiri tegangan listrik rendah (sekitar 1.5 *volt* DC). Berbagai macam warna dan bentuk dari lampu LED, disesuaikan dengan

kebutuhan dan fungsinya.

Merupakan sejenis lampu yang akhir-akhir ini muncul dalam kehidupan kita. LED dulu umumnya digunakan pada gadget seperti ponsel atau PDA serta komputer. Sebagai pesaing lampu bohlam dan neon, saat ini aplikasinya mulai meluas dan bahkan bisa kita temukan pada korek api yang kita gunakan, lampu *emergency* dan sebagainya. LED sebagai model lampu masa depan dianggap dapat menekan pemanasan global karena efisiensinya.

Kualitas cahayanya memang berbeda dibandingkan dengan lampu TL atau lampu lainnya. Tingkat pencahayaan LED dalam ruangan memang tak lebih terang dibandingkan lampu neon, inilah mengapa LED dianggap belum layak dipakai secara luas. Untungnya para ilmuwan di *University of Glasgow* menemukan cara untuk membuat LED bersinar lebih terang. Solusinya adalah dengan membuat lubang mikroskopis pada permukaan LED sehingga lampu bisa menyala lebih terang tanpa menggunakan tambahan energi apapun.





**Gambar 4.6 Lampu LED Strip**

Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

#### 5. *Acrylic* Putih Susu

*Acrylic* merupakan bahan semacam kaca. Ada bermacam macam warna & sekian banyak level tembus pandangmya. Nama ilmiahnya yaitu *polymethyl methacrylate*, & pun sanggup dinamakan thermoplastik tembus pandang.

*Acrylic* semakin tidak sedikit kegunaannya kini, lantaran ringan & tak gampang pecah. Tidak Cuma itu *acrylic* enteng utk di proses jadi barang2 & harganya teramat terjangkau.



Akrilik (*Acrylic*) adalah plastik yg menyerupai kaca, tetapi mempunyai sifat-sifat yg membuatnya lebih top dari terhadap kaca dalam tidak sedikit kiat salah satunya dari perbedaan sifatnya ialah dari kelenturan dari akrilik (*Acrylic*) itu sendiri. Tapi dulu merk kelas tinggi akrilik (*Acrylic*) disebut *polycast*, *Lucite & Plexiglas*.

Akrilik (*Acrylic*) tak enteng pecah, bahan ringan & pun enteng buat dipotong, dikikir, dibor, dihaluskan, dikilapkan & dicat. Sama Seperti yg biasa dijadikan/ diperlukan dalam bermacam aspek contohnya dijadikan bingkai foto, perabotan, patung, *product display*, hiasan & lain sebagainya.

Di perlukan suhu dari 250 derajat *farenheit* sampai 300 derajat *farenheit* (dari 121 derajat *celcius* hingga 149 derajat *celcius*) ialah seluruh yg dimanfaatkan utk membengkokkan & menempa plastik akrilik (*Acrylic*).

Akrilik (*Acrylic*) dipergunakan utk produk-produk yg mengandung bahan yg berasal dari asam akrilik atau senyawa sejenis. Istilah ini amat sering dipergunakan utk menggambarkan plastik jernih seperti kaca yg dikenal juga sebagai poli (metil) metakrilat (PMMA). PMMA, pun dinamakan kaca akrilik, mempunyai sifat yg menjadikannya pilihan yg lebih baik buat tidak sedikit product yang dibuat dari kaca. untuk alasan seperti itu kami menyediakan *acrylic display* murah dengan berbagai macam jenis dan ukuran.



**Gambar 4.7 Acrylic Putih Susu**

Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

#### 6. Sekrup Cincin

Sebagai pengikat untuk menahan dua objek kayu MDF bersama, dan sebagai pesawat sederhana untuk mengubah torsi menjadi gaya linear. Sekrup dapat juga didefinisikan sebagai bidang miring yang membungkus suatu batang. Sebagian besar sekrup dipererat dengan memutarnya searah jarum jam, yang disebut ulir kanan. Sekrup dengan ulir kiri digunakan pada kasus tertentu, misalnya saat sekrup akan menjadi pelaku torsi berlawanan arah jarum jam. Pedal kiri dari sepeda memiliki ulir kiri.





**Gambar 4.8 Sekrup Cincin**

Sumber : Dokumen pribadi

#### **4.5.2 Bahan Penunjang**

Selain menggunakan bahan bahan utama yang ada diatas, didalam membuat produk pada umumnya juga dibutuhkan bahan - bahan penunjang.

Bahan - bahan penunjang tersebut antara lain :

### 1. Lem Kuning Atau Lem Fox

Lem kuning atau lem fox yang berfungsi sebagai perekat antara alas dan karet maket, agar dapat melekat tahan lama dan tidak terkelupas. Lem kuning juga berfungsi sebagai pelekak yang dimana bagian tersebut bukanlah termasuk bagian detail maket.



**Gambar 4.9 Lem Kuning Atau Lem Fox**

Sumber : Dokumen pribadi

### 2. Lem Kayu Atau Lem Rajawali

Lem kayu yang berfungsi sebagai perekat antara tumpukan kayu MDF satu dengan kayu MDF yang lainnya, sehingga kayu MDF dapat melekat kuat antara satu dengan yang lainnya. Pemilihan lem kayu dimaksudkan agar sesuai dengan bahan MDF yang membutuhkan lem kayu sebagai perekat,

selain itu agar tiap tumpukan kayu MDF dapat melekat sempurna dan dapat melekat lama, sehingga menghasilkan kekuatan produk gantung yang bagus.



**Gambar 4.10 Lem Kayu Rajawali**

Sumber : Dokumen pribadi

### 3. Lem G

Lem G berfungsi sebagai perekat antar benda satu dengan benda lainnya, sehingga kayu MDF dapat melekat kuat dengan kayu lainnya. Lem ini memiliki sifat yang cepat kering dan sangat lengket.



**Gambar 4.11 Lem G**

Sumber : Dokumen Pribadi

#### 4. Cat Kayu Warna Hitam

Cat kayu digunakan sebagai proses pewarnaan dalam produk lampu gantung, warna hitam dipilih agar produk tersebut memiliki bentuk dan warna yang elegan. Warna hitam dipilih agar lampu dapat terlihat lebih menyala.





**Gambar 4.12 Cat Kayu**

Sumber : Dokumen Pribadi

### 5. Pernis Kayu Bening

Pernis digunakan sebagai bahan finishing kayu yang seringkali digunakan dalam industri *furniture* maupun *building* karena kepraktisannya. Bahan *finishing* ini bisa langsung diaplikasikan pada berbagai jenis furniture kayu tanpa harus menggunakan bahan *finishing* lain. Namun demikian, pernis juga bisa diaplikasikan dalam sistem *coating*, dipadu dengan bahan-bahan lain.

Pernis bisa melindungi media kayu dari efek panas, hujan, angin, kotoran maupun serangan serangga, serta pengaruh bahan kimia rumah tangga seperti cuka dan alkohol. Secara umum, pernis menghasilkan tampilan warna transparan namun mampu menguatkan serat kayu sehingga keindahan alur dan serat kayu semakin terekspose. Namun ada juga jenis pernis yang menghasilkan lapisan film yang mengandung sedikit warna. Hasil akhir lapisan film-nya biasanya *glossy*, walaupun ada juga jenis pernis yang tampilan akhirnya *doff*.



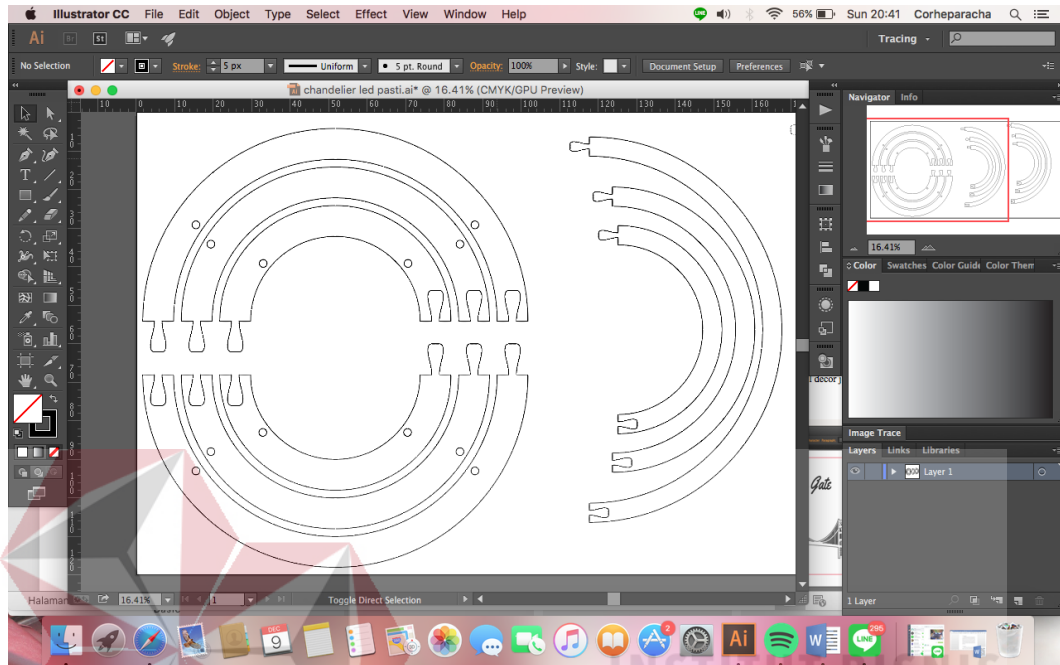
**Gambar 4.13 Pernis Kayu Bening**

Sumber : Dokumen pribadi

#### 4.6 Pembuatan Lampu Gantung

Lampu gantung akan digunakan sebagai dekorasi didalam rumah dan dapat digunakan didalam ruangan kantor. Setelah dilakukan tahap pembuatan konsep desain dengan menggunakan Adobe Illustrator dan telah disepakati secara bersama oleh pihak PT. Universal Karya Artistik maka desainer akan melakukan tahap selanjutnya yaitu pembuatan produk lampu gantung itu sendiri. Setelah melakukan desain secara digital desainer membuat *mock up* dengan skala 1:5 untuk memastikan bahwa produk yang akan dibuat tidak mengalami perubahan dan siap untuk di potong ke dalam mesin laser. Disini desainer memberi arahan kepada operator mesin laser untuk memastikan bahwa produk yang akan di

potong tidak mengalami kerusakan atau cacat yang disebabkan *miss communication* atau salah informasi.



**Gambar 4.14 Proses Desain Kerangka Lampu**

Sumber : Dokumen Pribadi

Pada gambar 4.14 menampilkan desain dari lampu gantung yang akan di *lasser cutting* menggunakan mesin. Proses digital ini dilakukan secara detail agar operator yang menjalankan dan mengerjakan *project* ini dengan mudah dan tidak terjadi *miss* dalam proses pemotongan.

Setelah selesai melalui pemotongan produk akan di *chek* kembali agar tidak terjadi kesalahan sebelum masuk ke tahap pengecatan dan *finishing*.

Alat - alat yang digunakan dalam proses pembuatan lampu gantung diantaranya :

- *Lasser Cutting*
- Alat potong *Zund Digital Cutting*
- *Vernier Caliper*
- Mesin profil / *Plotter*
- Mesin penghalus / *Amplas*

Setelah proses pembuatan rangka desain telah selesai maka tahap selanjutnya adalah pembuatan *mock up*, proses tersebut dilakukan dengan menggunakan *lasser cutting* yang diukur secara detail agar sesuai dengan target.



**Gambar 4.15 Mesin *Lasser Cutting***

Sumber : Dokumen Pribadi

Mesin laser sendiri dipilih karena untuk membuat sebuah *mock up* dibutuhkan sebuah ukuran perbandingan yang sangat detail dan sangat teliti. Oleh



karena itu penggunaan mesin laser dirasa cocok karena mesin laser memiliki perhitungan dan hasil yang sangat detail dan juga teliti.

Setelah hasil *mock up* yang sudah tepat, maka proses selanjutnya pemilihan material utama sebagai bahan dasar dari lampu gantung. Kayu MDF dipilih sebagai bahan baku karena memiliki beberapa kelebihan seperti beratnya yang lebih ringan dari material kayu utuh dan juga besi, harga yang lebih murah dibanding bahan baku yang lainnya, selain itu MDF juga lebih fleksibel digunakan karena permukaan yang lebih rata serta mudah dalam proses pengecatan sehingga sangat membantu dalam proses produksi.



**Gambar 4.16 Kayu MDF**

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pada proses selanjutnya dilakukan pemilihan dari ketebalan bahan baku yang akan digunakan. Proses pemilihan bahan menggunakan alat ukur yang

bernama *Vernier Caliper* yang memiliki fungsi mengukur ketebalan dari bahan baku tersebut dengan menggunakan satuan ukur milimeter (mm).



**Gambar 4.17 Alat Ukur *Vernier Caliper***

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Alat ukur tersebut digunakan dengan satuan milimeter agar hasil ukuran yang didapat lebih pasti. Setelah diukur maka didapatkan ukuran MDF yang cocok sebagai bahan dari pembuatan lampu yaitu menggunakan kayu MDF dengan ketebalan 10mm.

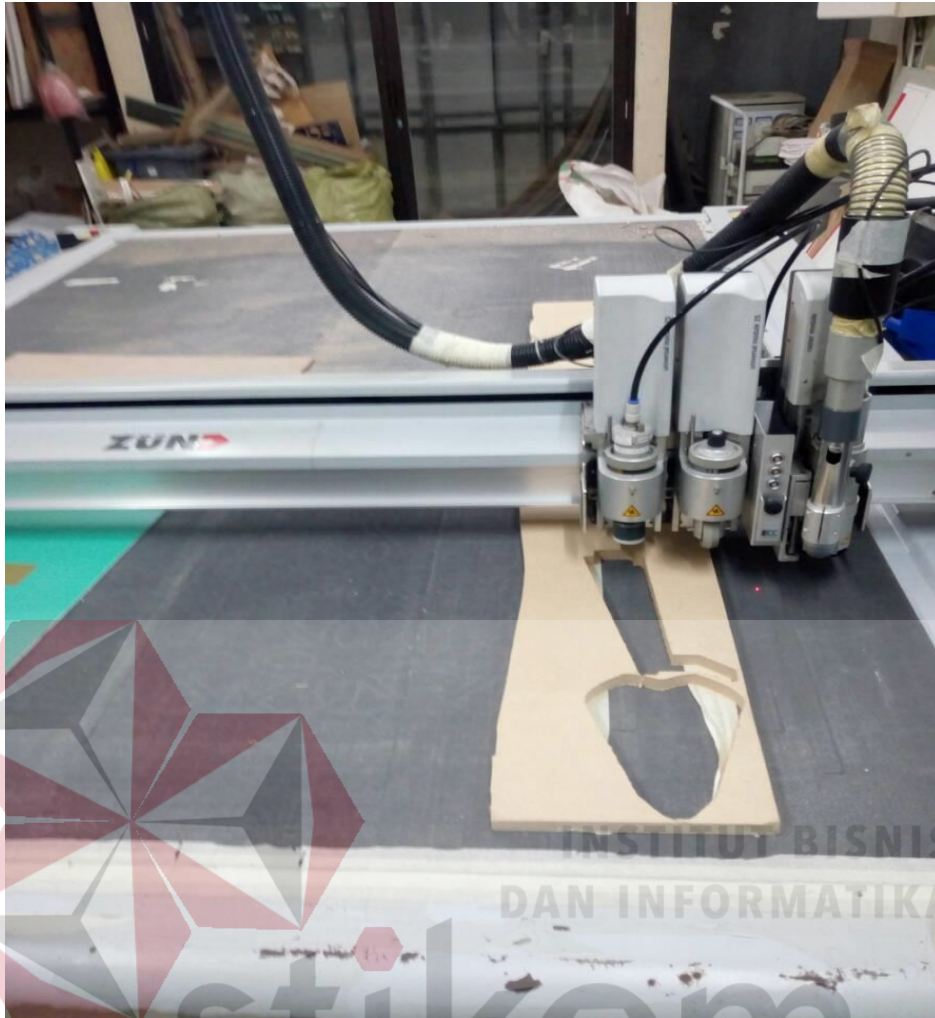
Selanjutnya, setelah ukuran bahan selesai dipilih maka material tersebut akan memasuki pada tahap pemotongan menggunakan mesin *Zund Digital Cutting*.



**Gambar 4. 18 Mesin Zund *Digital Cutting***

Sumber : Dokumen Pribadi

Setelah bahan yang dipilih disiapkan kedalam mesin potong tersebut, maka operator akan mengatur dari desain yang ada ke dalam mesin tersebut. Selanjutnya bahan akan disiapkan di dalam mesin potong, setelah seluruh persiapan telah selesai maka operator akan mulai menjalankan mesin tersebut. Pada proses pemotongan ini akan membutuhkan waktu yang cukup lama dikarenakan bahan yang cukup tebal dan juga mesin potong yang bergerak cukup lambat agar mendapatkan hasil detail yang maksimal.



**Gambar 4.19 Proses Pemotongan Bahan**

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Setelah proses pemotongan selesai dilakukan, maka bahan mentah yang sudah setengah jadi akan diampelas menggunakan alat amplas sehingga permukaan yang tidak rata akibat efek dari mesin potong tersebut bisa lebih rata. Selanjutnya setelah proses penghalusan maka akan dilakukan proses penyatuan antara satu komponen dengan komponen yang lainnya, proses ini membutuhkan tingkat konsentrasi yang tinggi karena penyatuan komponen tersebut harus benar - benar presisi agar nantinya lampu gantung akan dapat memiliki bentuk seperti yang telah diinginkan. Setelah proses penyatuan selesai maka lampu gantung tersebut



akan dijemur dibawah matahari agar seluruh komponen dapat menyatu dengan sempurna sebelum pada tahap selanjutnya akan dilakukan proses dempul untuk menutupi lubang - lubang yang ada serta membuat permukaan rangka lampu tersebut lebih halus. Pada tahap selanjutnya akan dilakukan pengecatan dengan menggunakan cat kayu berwarna hitam, pada tahap ini cat akan disemprotkan beberapa kali agar hasil yang didapat bisa lebih maksimal sebelum akhirnya dijemur kembali agar cat yang menempel kering secara sempurna pada kayu.



**Gambar 4.20 Mesin Penghalus / Amplas**

Sumber : Dokumen Pribadi



**Gambar 4.21 Cat**

Sumber : Dokumen Pribadi

Setelah semua proses pengecatan dan penjemuran telah selesai, maka tahap selanjutnya adalah pemasangan lampu LED kedalam rangka yang telah disiapkan dilampu gantung. Lampu LED yang digunakan adalah lampu LED dengan daya sebesar 60w yang memiliki warna *warm white*. setelah semua terpasang rapih pada tempatnya lampu gantung akan di dibentuk sesuai dengan bentuk yang diinginkan. Pembentukan dilakukan menggunakan kawat seling yang berfungsi sebagai penguat rangka yang telah terpasang.



**Gambar 4.22 Lampu LED Warm White**

Sumber : Dokumen pribadi



**Gambar 4.23 Kabel**

Sumber : Dokumen Pribadi





**Gambar 4.24 Hasil Lampu Gantung**

Sumber : Dokumen Pribadi

Setelah seluruh tahap pembuatan telah selesai maka lampu gantung akan dilakukan uji coba untuk mengetahui apakah ada produk cacat atau tidak.



## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

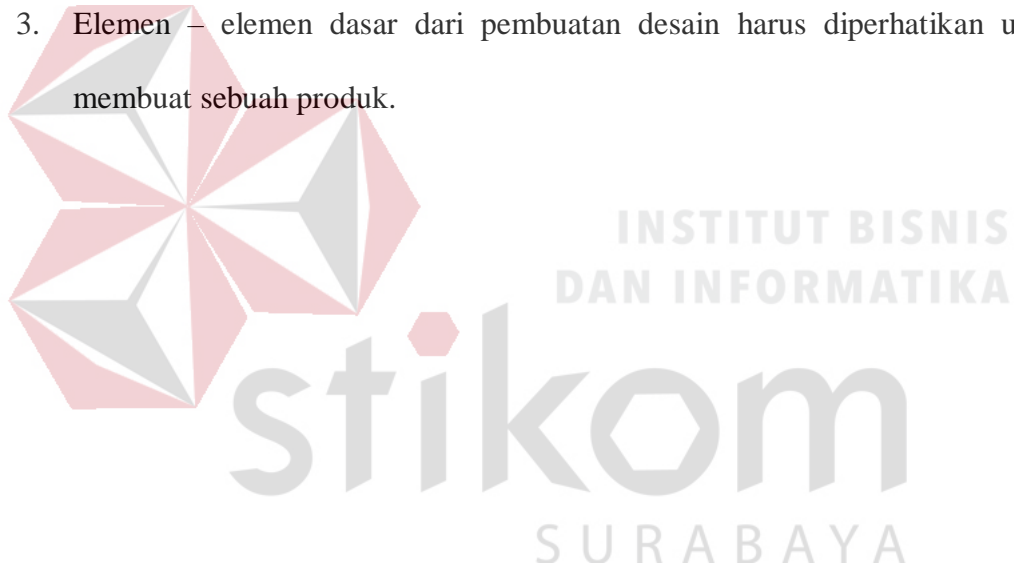
Kesimpulan yang dapat diambil oleh penulis dari “Pengembangan Produk *Home Decor and Office*” adalah sebagai berikut :

1. Dalam sebuah perusahaan, produk memiliki peranan yang cukup penting karena membentuk sebuah *image* perusahaan yang terpercaya dan mempresebtasikan perusahaan tersebut.
2. Pada pengembangan ini PT. Universal Karya Artistik memerlukan konsep dalam perancangan dan pembuatan produk. Dengan teknik pengumpulan data dari berbagai sumber yang memiliki unsur dengan gambaran dari PT. Universal Karya Artistik.
3. Elemen – elemen desain yang digunakan seperti gambar, *layout*, dan pemilihan warna ditentukan di awal sebagai acuan pembuatan produk dan konsep desain.
4. Produk ini diharapkan dapat menyesuaikan dengan *image* dari PT. Universal Karya Artistik yang bergerak di bidang industri kreatif.
5. Konsep pada pengembangan *Home Decor and Office* yang di dapat menggunakan teknik pengumpulan data. Konsep ini harus menyesuaikan dengan karakteristik dari perusahaan.
6. Diharapkan produk yang telah di desain dapat menjadi salah satu media penunjang dari PT. Universal Karya Artistik dalam mengenalkan identitas dari perusahaan di bidang industri kreatif.

## 5.2 Saran

Adapun saran dari penulis berdasarkan “Pengembangan *Home Decor and Office*” adalah :

1. Sebagai penunjang pengembangan, sebaiknya setiap perusahaan yang bergerak di bidang industri kreatif harus memiliki identitas produk yang mewakili dari perusahaan tersebut.
2. Pihak Perusahaan harus memiliki terobosan baru dari produk yang akan dikembangkan.
3. Elemen – elemen dasar dari pembuatan desain harus diperhatikan untuk membuat sebuah produk.



## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku :

Ching, F. D. (1987). *Interior Design Illustrated*. Hawaii: John Wiley & Sons.

Keller, P. K. (2006). *Manajemen Pemasaran*. New Jersey: Indeks.

Pamudji, S. (1995). *Manusia dan Ruang dalam Proyeksi Desain Interior*. Jakarta: Gramedia Pustaka.

Sachari, A. (2005). *Metodologi Penelitian Budaya Rupa (desain, arsitektur, seni rupa dan kriya)*. Jakarta: Erlangga.

Schoormans. (2004). *The Different Roles of Product Appearance in Consumer Choice*.

Stanton, W. J. (t.thn.). Dipetik Februari 28, 2018, dari Pengertian Produk dan Beberapa Jenis-Jenisnya: <https://pengertiandefinisi.com/pengertian-produk-dan-beberapa-jenis-jenisnya>,

Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Andi.

### Sumber Jurnal :

Jason, B. (2009). How Consumers Perceive Product Appearance : The Identification of three product appearance attributes. *International Journal of Design*, 9.

Jenis, P. P. (2014, Mei). Dipetik Februari 28, 2018, dari Pengertian Produk dan Jenis-Jenisnya.

### Sumber Website :

<http://www.pengertianahli.com/2014/05/pengertian-produk-dan-jenis-produk.html>