



UNIVERSITAS
Dinamika

PENGEMBANGAN DESAIN PRODUK DRAWING TABLE 2 IN 1

TUGAS AKHIR



**Program Studi
S1 Desain Produk**

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

BAIQ PUSPITA DEWI

16420200006

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

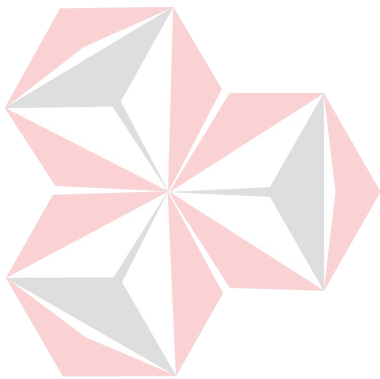
UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

PENGEMBANGAN DESAIN PRODUK DRAWING TABLE 2 IN 1

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Desain**



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh :

Nama : Baiq Puspita Dewi

NIM 16420200006

Program Studi : S1 Desain Produk

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

TUGAS AKHIR

PENGEMBANGAN DESAIN PRODUK DRAWING TABLE 2 IN 1

Dipersiapkan dan disusun oleh

Baiq Puspita Dewi

NIM: 16420200006

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: Senin, 25 Januari 2021

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing:

I. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom.

NIDN: 0711086702

II. Karsam, MA., Ph.D.

NIDN: 0705076802

Pembahas:

Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA.


NIDN: 0716127501



Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2021.02.05
16:28:47 +07'00'



Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2021.02.10
11:46:41 +07'00'



Digitally signed by
Universitas
Dinamika
Date:
2021.02.05
18:56:42 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana



Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2021.02.22
Dr. Jusak 14:18:59 +07'00'

NIDN: 0708017101

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

UNIVERSITAS DINAMIKA

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya :

Nama : Baiq Puspita Dewi
NIM : 16420200006
Program Studi : S1 Desain Produk
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Tugas Akhir
Judul Karya : **PENGEMBANGAN DESAIN PRODUK DRAWING
TABLE 2 IN 1**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Praya, 14 Januari 2021
Yang menyatakan



Baiq Puspita Dewi
NIM: 16420200006

LEMBAR MOTTO



“Hari Ini Harus Lebih Baik dari Hari Kemarin dan Hari Esok adalah Harapan.”

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN

Kupersembahkan kepada

Keluarga tercinta

Beserta semua pihak yang telah ikut membantuku menyelesaikan dari laporan ini.

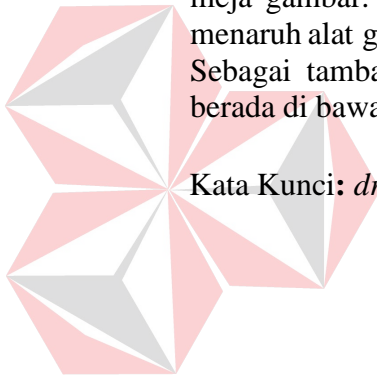


UNIVERSITAS
Dinamika

ABSTRAK

Pembuatan meja ini dilatarbelakangi pada saat peneliti mengikuti perkuliahan di ruangan studio gambar di kampus UNIVERSITAS DINAMIKA. Menurut peneliti meja gambar tersebut memiliki banyak kekurangan. Salah satu kekurangannya, yaitu pengaturan atau *adjustment* pada meja tersebut. Tujuan dari perancangan *furniture* Meja Gambar ini adalah untuk menghasilkan produk *drawing table 2 in 1*, menghasilkan produk pengembangan *furniture* Meja Gambar yang dapat digunakan oleh mahasiswa UNIVERSITAS DINAMIKA di studio gambar dengan nyaman. Untuk memperoleh hak cipta dari pengembangan yang diteliti. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan metode penelitian kualitatif dimana teknik pengumpulan datanya dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan studi literatur. Dari hasil dan pembahasan yang telah dilakukan, bahwa penelitian tersebut telah menghasilkan produk *drawing table 2 in 1*, yang merupakan pengembangan *furniture* meja gambar yang berada di kampus Universitas Dinamika. *Drawing Table 2 in 1* didesain dengan gaya minimalis dan *simplicity*, juga tentunya fungsional dengan adanya engsel yang sangat fleksibel sehingga memudahkan pengguna untuk melakukan *adjustable* kemiringan papan meja gambar. *Drawing table* dilengkapi dengan tempat meletakkan *tools* untuk menaruh alat gambar. Selain itu juga disediakan laci untuk menyimpan alat gambar. Sebagai tambahan *drawing table* juga dilengkapi dengan tempat sampah yang berada di bawah meja.

Kata Kunci: *drawing table 2 in 1*, meja gambar.



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga Peneliti dapat menyelesaikan buku Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Pengembangan Desain Produk Drawing Table 2 In 1”.

Penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari banyak pihak kepada Peneliti. Untuk itu Peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Mama, Abah, dan yang telah memberikan dorongan dan bantuan baik moral maupun materi sehingga Peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika dan Pantjawati Sudarmaningtyas, S.Kom., M.Eng., OCA selaku Wakil Rektor I Universitas Dinamika.
3. Dr. Jusak selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Dinamika.
4. Yosef Richo Adrianto, S. T., M.SM selaku Ketua Program Studi S1 Desain Produk Universitas Dinamika.
5. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom. selaku dosen pembimbing I Universitas Dinamika yang telah memberikan dukungan penuh atas bimbingan, wawasan dan informasi yang dapat memacu Peneliti untuk segera menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
6. Karsam, MA., Ph.D selaku dosen pembimbing II dan Wakil Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Dinamika yang telah memberikan dukungan penuh, bimbingan, wawasan, motivasi dan doa yang sangat membantu dalam proses pembuatan Laporan Tugas Akhir ini.
7. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom. selaku dosen penguji yang telah bersedia memberi dukungan, informasi, wawasan, dan doa selama pembuatan Laporan Tugas Akhir ini.
8. Dandy Achmad Putra yang telah membantu Peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Pembatasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Definisi <i>Furniture</i>	4
2.2 Meja Gambar.....	4
2.3 Jenis-Jenis Meja Gambar	4
2.4 Meja Montase (<i>Light Table</i>).....	5
2.5 Teori Ergonomi	6
2.5.1 <i>Pengertian Ergonomi</i>	6
2.5.2 Tujuan Ergonomi	6
2.6 Material	6
2.7 Segmentasi, Targetting, Positioning (STP)	9
2.7.1 <i>Segmentasi</i>	9
2.7.2 <i>Targetting</i>	10
2.7.3 <i>Positioning</i>	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	13
3.1 Jenis Penelitian.....	13
3.2 Objek Penelitian	13
3.3 <i>Lokasi Penelitian</i>	13
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	13
3.4.1 <i>Observasi</i>	13

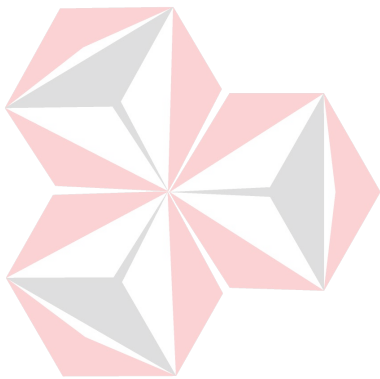
3.4.2 Wawancara.....	14
3.4.3 Dokumentasi.....	14
3.5 Teknik Analisis Data.....	14
BAB IV PEMBAHASAN.....	16
4.1 Hasil Temuan Data.....	16
4.1.1 Obsevasi	16
4.1.2 Wawancara.....	16
4.1.3 Studi Literatur	17
4.2 Proses Analisa Desain.....	17
4.2.1 Analisa Harga dan Pasar.....	17
4.2.2 Analisa Warna.....	18
4.2.3 Analisa Bentuk.....	18
4.2.4 Analisa Fitur.....	18
4.2.5 Analisa Ergonomi.....	19
4.2.6 Analisa Material.....	19
4.2.7 Analisa Sambungan.....	21
4.2.8 Analisa Biaya Produksi.....	23
4.2.1 Analisa Harga Jual	23
4.2.2 Analisa Konstruksi	23
4.3 Gambar Manual/AI	24
4.3.1 Gambar Tampak.....	24
4.3.2 Gambar Teknik.....	25
4.3.3 Gambar 3D.....	27
BAB V PENUTUP.....	29
5.1 Kesimpulan	29
5.2 Saran	29
DAFTAR PUSTAKA	30
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	32
LAMPIRAN.....	33

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.3.1 Meja Gambar Arm Bandul.....	5
2.3.2 Meja Gambar Treker.....	5
2.6.1 Gambar Kayu... ..	7
2.6.2 Gambar Besi Hollow... ..	8
2.6.3 Gambar Kaca.....	8
2.6.4 Tools Place Drawing.....	9
2.6.5 Engsel.....	9
4.2 Ergonomi Desain Meja Gambar	19
4.3 Kayu Mahoni.....	20
4.4 Kaca Es	20
4.5 Besi Hollow... ..	21
4.6 Konstruksi Meja.....	24
4.7 Tampak Depan	24
4.8 Tampak Samping... ..	24
4.9 Tampak Belakang	25
4.10 Dimensi Meja Tampak Depan.....	25
4.11 Dimensi Meja Tampak Samping	25
4.12 Dimensi Meja Tampak Belakang... ..	26
4.13 Hasil Render Meja Gambar Tampak Depan	27
4.14 Hasil Render Meja Gambar Tampak Samping.....	27
4.15 Hasil Render Meja Gambar Tampak Belakang.....	28
4.16 Hasil Render Meja Gambar Tampak Prespektif	28

DAFTAR TABEL

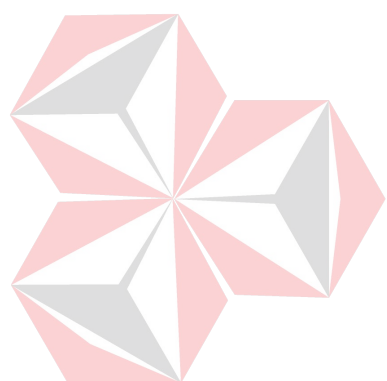
	Halaman
Tabel 4.1 Analisa Warna	18
Tabel 4.2 Jenis Sambungan Kayu.....	21
Tabel 4.3 Jenis Sambungan Besi Hollow.....	22
Tabel 4.4 Biaya Produksi	23
Tabel 4.5 Harga Jual Produk	23



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Gambar L1 Kartu konsultasi bimbingan Tugas Akhir.....	33
Gambar L2 Kartu kegiatan mengikuti seminar Tugas Akhir.....	34



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembuatan meja ini dilatarbelakangi pada saat peneliti mengikuti perkuliahan diruangan studio gambar di kampus UNIVERSITAS DINAMIKA. Menurut peneliti meja gambar tersebut memiliki banyak kekurangan. Salah satu kekurangannya, yaitu pengaturan atau *adjustment* pada meja tersebut. Sehingga pada saat pengguna ingin mengatur kemiringan dan tinggi rendahnya papan meja diperlukan banyak tenaga untuk melakukannya. Hal ini dikarenakan ketika ingin melakukan *adjustment pada* meja tersebut pengguna merasa kesulitan. Kekurangan lainnya adalah tidak tersedianya tempat menaruh *tools* ketika mau menggambar. Selain itu meja gambar tersebut dapat mempengaruhi psikologi mahasiswa saat belajar. Mahasiswa membutuhkan *mood* untuk belajar yang lebih, oleh karena itu diperlukan desain meja gambar yang menyenangkan dan memadahi.

Furniture yang berupa meja dalam perkuliahan hanya bersifat sebagai tempat baca, tulis dan gambar dan hanya memiliki satu warna yang monoton serta bahan yang terkesan biasa saja sehingga kurang menarik untuk digunakan saat perkuliahan. Dalam kasus ini *furniture* juga memiliki peran penting karena untuk meja gambar sendiri dibutuhkan kenyamanan dalam pemakaiannya sehingga pengguna nyaman untuk menggunakannya. Hal ini dikarenakan ketika ingin melakukan *adjustment* pada meja tersebut pengguna merasa kesulitan, dan kekurangan lainnya adalah tidak tersedianya tempat menaruh *tools* ketika ingin menggambar.

Dari kasus di atas, peneliti ingin membuat *furniture* meja gambar sebagai sarana kegiatan menggambar agar lebih mudah dan nyaman ketika digunakan untuk menggambar. Meja gambar ini diperuntukkan bagi mahasiswa yang berada di kampus UNIVERSITAS DINAMIKA khususnya yang sedang berada pada ruangan studio gambar agar ketika menggunakan mejanya mudah dan nyaman. Dari latar belakang di atas maka peneliti ingin membuat *furniture* meja gambar untuk mahasiswa UNIVERSITAS DINAMIKA agar lebih semangat lagi ketika

menggambar di studio gambar. Dengan menggunakan material kombinasi kayu, besi dan kaca dengan konsep *industrial table*.

Konsep *industrial table* merupakan perpaduan unik antara material kayu dengan besi pada perabot. Dimana bagian daun meja menggunakan material kayu dan bagian kaki meja menggunakan material besi.

Drawing table 2 in 1 merupakan gabungan fungsi dari meja gambar dengan meja *montage* yang dimana fungsi kedua meja tersebut akan di gabungkan dalam satu bentuk meja. Meja ini dapat diatur kemiringan dan naik turunnya dengan menggunakan sistem *adjustment engsel mekanik* dan dilengkapi lampu sebagai pencahayaan dibagian belakang kaca untuk menunjang pengguna pada saat digunakan untuk menggambar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang di atas, maka peneliti mengambil rumusan masalah, “bagaimana mengembangkan produk *drawing table 2 in 1*”.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam Tugas Akhir ini pembahasan lebih difokuskan pada pengembangan desain produk *drawing table 2in1* untuk mahasiswa Universitas Dinamika yang digunakan di studio gambar dengan menggunakan material kayu, besi dan kaca, yang meliputi: Material, Desain, Tempat alat tulis dan Tempat sampah.

1.4 Tujuan

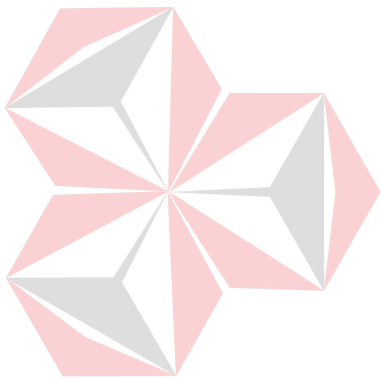
Tujuan dari perancangan *furniture* Meja Gambar ini adalah untuk :

1. Menghasilkan produk *drawing table 2 in 1*
2. Menghasilkan produk pengembangan *furniture* Meja Gambar yang dapat digunakan oleh mahasiswa UNIVERSITAS DINAMIKA di studio gambar dengan nyaman.
3. Untuk memperoleh hak cipta dari pengembangan yang diteliti.

1.5 Manfaat

Sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka manfaat dari pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan ini dapat dijadikan kajian atau referensi bagi mahasiswa maupun masyarakat yang ingin mengkaji tentang desain *furniture* khususnya meja gambar
2. Manfaat dari pengembangan ini yaitu dapat diaplikasikan langsung oleh Mahasiswa ataupun pihak terkait dari UNIVERSITAS DINAMIKA secara langsung.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Definisi *Furniture*

Mebel atau *furniture* merupakan alat perabot rumah tangga yang mencakup semua barang seperti kursi, meja, dan lainnya. Mebel berasal dari kata *movable*, yang artinya bisa bergerak. Sedangkan kata *furniture* berasal dari bahasa Prancis *fourniture* (1520-30 Masehi). *Fourniture* mempunyai asal kata *fournir* yang artinya *furnish* atau perabot rumah atau ruangan. Walaupun mebel dan *furniture* memiliki arti yang berbeda, tetapi memiliki penunjukan yang sama yaitu meja, kursi, lemari, dan lainnya.

2.2 Meja Gambar

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI), Meja adalah perabot rumah yang mempunyai bidang datar sebagai daun mejanya dan berkaki sebagai penyangganya (bermacam-macam bentuk dan gunanya).

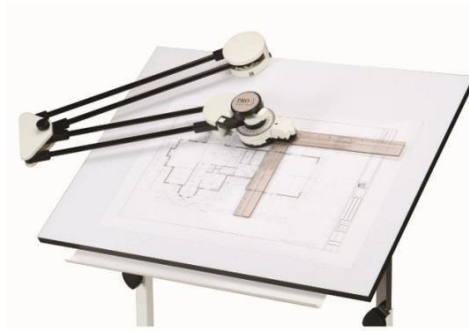
Meja gambar adalah meja yang digunakan untuk menggambar, terbuat dari papan kayu rata, kemiringannya dapat disesuaikan, di atasnya di tempatkan kertas gambar.

Meja gambar yang baik mempunyai bidang permukaan yang rata tidak melengkung. Ukuran papan meja gambar didasarkan atas ukuran kertas gambar sesuai dengan standar yang telah di tentukan yaitu dengan ukuran A0: 1200mm x 900mm, A1: 600mm x 450mm. Tetapi dapat juga dapat di sesuaikan dengan kebutuhan, pada umumnya ukuran papan gambar memiliki panjang 1265 mm, lebar 915 mm dan tebal 30 mm.

2.3 Jenis-Jenis Meja Gambar

Terdapat beberapa jenis meja gambar yang sering ditemui , diantaranya:

1. *Arm* / Bandul



Gambar 2.3.1 Meja Gambar *Arm*/Bandul
(Sumber: <https://id.pinterest.com>)

2. Treker



Gambar 2.3.2 Meja Gambar Treker
(Sumber: <https://id.pinterest.com>)

2.4 Meja Montase (*Light Table*)

Meja montase biasa disebut *Light Table* merupakan meja untuk menggambar yang dilengkapi dengan fasilitas lampu di belakangnya ataupun di atasnya untuk mempermudah penggunaan meja saat melakukan aktivitas menggambar. Meja montase biasanya hanya digunakan untuk menjiplak sebuah gambar karena bantuan lampu dari belakang meja tersebut.

Meja Montase biasanya berbentuk besar dan sangat berat dan tidak ada fasilitas pendukung lainnya. Salah satu meja ini berada pada kampus UNIVERSITAS DINAMIKA dengan bentuk yang besar dan sangat berat perlu

banyak tenaga ketika ingin mengatur kemiringan papan meja dan mengangkatnya dengan pas karena masih menggunakan sistem *lock step by step*.

2.5 Teori Ergonomi

2.5.1 Pengertian Ergonomi

Ergonomi adalah ilmu, seni dan penerapan teknologi untuk menyasikan antara fasilitas yang digunakan baik dalam beraktifitas maupun dalam istirahat atas dasar kemampuan dan keterbatasan manusia baik fisik maupun mental sehingga kualitas hidup secara keseluruhan menjadi lebih baik. (Tarwaka 2004)

2.5.2 Tujuan Ergonomi

Menurut Tarwaka (2004), terdapat beberapa tujuan yang akan dicapai dengan menerapkan ergonomi, antara lain:

1. Kesejahteraan fisik dan mental meningkat dengan cara mencegah cedera dan penyakit karena bekerja, beban kerja fisik dan mental menjadi turun, mengusahana promosi dan kepuasan kerja.
2. Kesejahteraan sosial menjadi meningkat dengan peningkatan kualitas kontak sosial dan koordinasi kerja secara tepat, untuk peningkatan jaminan sosial baik selam kurun waktu usia produktif ataupun setelah tidak produktif.
3. Terciptanya keseimbangan rasional terhadap aspek teknis, ekonomis, dan antropologis dari masing-masing sistem kerja yang dilaksanakan sehingga tercipta kualitas kerja dan kualitas hidup yang tinggi.

2.6 Material

Material adalah sesuatu yang disusun atau di buat oleh bahan (Callister & William, 2004). Pengertian material adalah bahan baku yang diolah perusahaan industri dapat diperoleh dari pembelian lokal, impor atau pengolahan yang dilakukan sendiri (Mulyadi, 2000). Dari beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa material adalah sebagai beberapa bahan yang di jadikan untuk membuat suatu produk atau barang jadi yang lebih bermanfaat.

Berikut beberapa bahan utama yang akan digunakan dalam membuat produk meja gambar:

1. Kayu

Menurut Ryan Ginanjar, kayu merupakan bahan produk alam, hutan. Kayu merupakan bahan bangunan yang banyak disukai orang atas pertimbangan tampilan maupun kekuatan. Dari aspek kekuatan, kayu cukup kuat dan kaku walaupun bahan kayu tidak sepadat bahan baja atau beton. Kayu mudah dikerjakan – disambung dengan alat relatif sederhana. Bahan kayu merupakan bahan yang dapat didaur ulang. Karena dari bahan alami, kayu merupakan bahan bangunan ramah lingkungan.



Gambar 2.6.1 Kayu
(Sumber: <https://woodstock.co.id>)

2. Besi *Hollow*

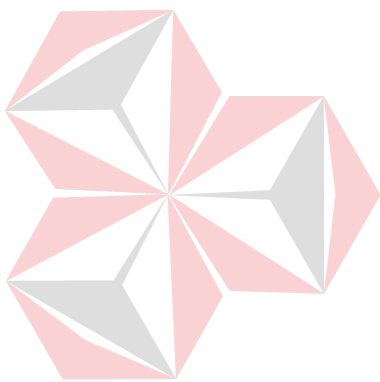
Besi *Hollow* adalah salah satu jenis yang memiliki bentuk berongga sehingga memiliki banyak kesesuaian jika digunakan untuk beberapa jenis konstruksi. Lebih tepatnya bentuk dari besi ini adalah seperti penampang pipa panjang yang memiliki rongga berbentuk segiempat, maka tak jarang jika banyak orang yang menyebut besi ini dengan nama pipa kotak.



Gambar 2.6.2 Besi *Hollow*
(Sumber: <https://www.pengelasan.net>)

3. Kaca

Kaca adalah zat tembus cahaya dan jernih yang terjadi jika tanah kersik dalam bentuk pasir kwarsa dan batu api yang ditumbuk atau batu pasir yang dilebur bersama dengan zat-zat kimia. Kaca mengandung silika (pasir), potasium, kapur, dan beberapa bagian bahan kimia yang lain. Semua bagian bahan ini dicairkan dan disejukkan pada suhu udara tertentu untuk menjadikannya keras tapi licin. Kaca merupakan bahan yang banyak dibutuhkan manusia, karena sifatnya yang tembus pandang dan bisa juga memantulkan pandangan sebuah benda atau seorang sehingga kaca ini sangat bermanfaat bagi orang banyak terutama untuk menghias rumah, gedung, perkantoran, perabotan rumah tangga, meja, almari, dan sebagainya.



Gambar 2.6.3 Kaca
(Sumber:<http://mitrakaryaaluminium.com>)

4. *Tools Place Drawing*

Tools place drawing merupakan tempat untuk menaruh alat-alat gambar pada meja seperti pensil, penghapus, rautan pensil, kuas, dan lain sebagainya. *Tools place drawing* juga mempermudah pengguna meja ketika ingin mengambil alat-alat menggambar dan agar alat-alat pengguna meja gambar lebih rapi dan tertata.



Gambar 2.6.4 Tools Place Drawing
(Sumber: <https://id.pinterest.com>)

5. Engsel

Engsel adalah alat pembantu kerajinan kayu yang terbuat dari logam atau plastik dan fungsinya sebagai pengkokoh. Engsel yang sangat mudah untuk digunakan karena kemudahannya ketika digunakan, sangat fleksibel sekali dan juga sangat mudah saat pengguna ingin mengatur ketinggian ataupun kemiringannya agar sesuai dengan keinginan pengguna. Disini peneliti ingin menggunakan engsel *Rok Hardware Ratchet* yang dimana engsel ini sangat kuat dan mudah untuk digunakan.



Gambar 2.6.5 Engsel
(Sumber <https://www.amazon.com>)

2.7 Segmentasi, Targetting, Positioning (STP)

2.7.1 Segmentasi

Menurut Solomon dan Elnora (2003, p221), segmentasi adalah proses membagi pasar yang lebih besar menjadi potongan-potongan yang lebih kecil berdasarkan satu atau lebih karakteristik yang bermakna. Dengan melaksanakan segmentasi pasar, kegiatan pemasaran dapat dilakukan lebih terarah dan sumber daya yang dimiliki perusahaan dapat digunakan secara lebih efektif dan efisien dalam rangka memberikan kepuasan bagi konsumen.

Ada beberapa variabel segmentasi:

1. Demografis. Segmentasi ini dilakukan dengan membagi pasar ke dalam kelompok- kelompok berdasarkan variabel demografis seperti: Usia, jenis kelamin, besarnya keluarga, pendapatan, ras, pendidikan, pekerjaan, geografis.
2. Psikografis. Segmentasi ini dilakukan dengan membagi pasar ke dalam kelompok- kelompok yang berlainan menurut kelas sosial, gaya hidup, kepribadian, dan lain-lain.
3. Perilaku. Segmentasi ini dilakukan dengan membagi konsumen ke dalam segmen- segmen berdasarkan bagaimana tingkah laku, perasaan, dan cara konsumen menggunakan barang/situasi pemakaian, dan loyalitas merek. Cara untuk membuat segmen ini yaitu dengan membagi pasar ke dalam pengguna dan non- pengguna produk.

2.7.2 Targetting

Menurut Solomon dan Elnora (2003, p232), target adalah kelompok yang dipilih oleh perusahaan untuk dijadikan sebagai pelanggan sebagai hasil dari segmentasi dan penargetan. Perusahaan dapat memilih dari empat strategi peliputan pasar:

1. *Undifferentiated targetting strategy*, strategi ini menganggap suatu pasar sebagai satu pasar besar dengan kebutuhan yang serupa, sehingga hanya ada satu bauran pemasaran yang digunakan untuk melayani semua pasar. Perusahaan mengandalkan produksi, distribusi, dan periklanan massa guna menciptakan citra superior di mata sebagian besar konsumen.
2. *Differentiated targetting strategy*, perusahaan menghasilkan beberapa produk yang memiliki karakteristik yang berbeda. Konsumen membutuhkan variasi dan perubahan sehingga perusahaan berusaha untuk menawarkan berbagai macam produk yang bisa memenuhi variasi kebutuhan tersebut.
3. *Concentrated targetting strategy*, perusahaan lebih memfokuskan menawarkan beberapa produk pada satu segmen yang dianggap paling potensial.
4. *Custom targetting strategy*, lebih mengarah kepada pendekatan terhadap konsumen secara individual.

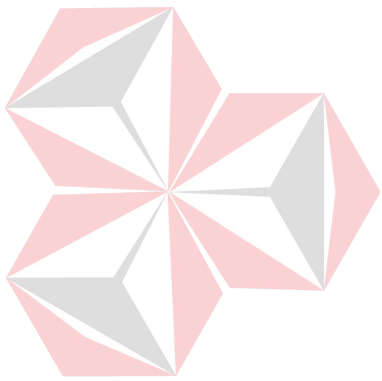
2.7.3 Positioning

Untuk pengertian positioning menurut menurut Solomon, dan Elnora (2003, p235), adalah mengembangkan strategi pemasaran yang bertujuan untuk mempengaruhi bagaimana sebuah segmen pasar tertentu memandang sebuah barang atau jasa dibandingkan dengan kompetisi. Penentuan posisi pasar menunjukkan bagaimana suatu produk dapat dibedakan dari para pesaingnya.

Ada beberapa positioning yang dapat dilakukan:

1. Positioning berdasarkan perbedaan produk. Pendekatan ini dapat dilakukan jika suatu produk mempunyai kekuatan yang lebih dibandingkan dengan produk sebelumnya atau sejenis sehingga produk tersebut harus merasakan perbedaan dan manfaatnya.
2. Positioning berdasarkan atribut produk atau keuntungan dari produk tersebut. Pendekatan ini menjelaskan tentang perbedaan fitur yang dimiliki suatu produk dan manfaat yang dirasakan secara langsung oleh pengguna atas produk tersebut.
3. Positioning berdasarkan pengguna produk. Pendekatan ini hampir sama dengan targeting dimana lebih menekankan pada siapa pengguna produk.
4. Positioning berdasarkan pemakaian produk. Pendekatan ini digunakan dengan membedakan pada saat apa produk tersebut dikonsumsi.
5. Positioning berdasarkan pesaing. Pendekatan ini digunakan dengan membandingkan keunggulan-keunggulan yang dimiliki oleh pesaing sehingga konsumen dapat memilih produk mana yang lebih baik.
6. Positioning berdasarkan kategori produk. Pendekatan ini digunakan untuk bersaing secara langsung dalam kategori produk, terutama ditujukan untuk pemecahan masalah yang sering dihadapi oleh pelanggan.
7. Positioning berdasarkan asosiasi. Pendekatan ini mengasosiasikan produk yang dihasilkan dengan asosiasi yang dimiliki oleh produk lain. Harapannya adalah sebagian asosiasi tersebut dapat memberikan kesan positif terhadap produk yang dihasilkan oleh perusahaan.

8. Positioning berdasarkan masalah. Pendekatan ini digunakan untuk menunjukkan kepada konsumen bahwa produk yang ditawarkan memiliki positioning untuk dapat memecahkan masalah.



UNIVERSITAS
Dinamika

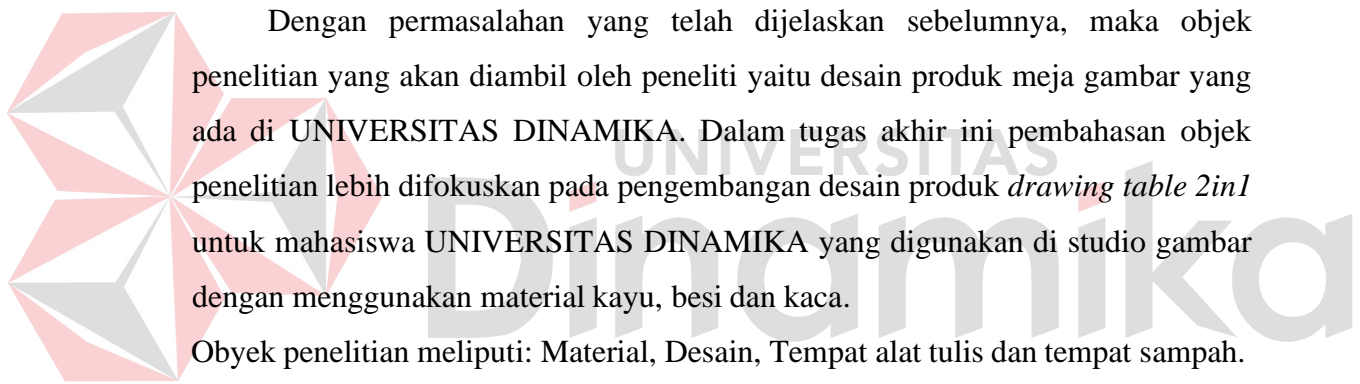
BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan metode penelitian kualitatif. Menggunakan kualitatif karena metode ini menekankan pada objek yang ingin saya teliti. Seperti yang disampaikan Sugiyono (2011: 404) yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci. Teknik pengumpulan datanya dilakukan dengan cara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

3.2 Objek Penelitian



Dengan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka objek penelitian yang akan diambil oleh peneliti yaitu desain produk meja gambar yang ada di UNIVERSITAS DINAMIKA. Dalam tugas akhir ini pembahasan objek penelitian lebih difokuskan pada pengembangan desain produk *drawing table 2in1* untuk mahasiswa UNIVERSITAS DINAMIKA yang digunakan di studio gambar dengan menggunakan material kayu, besi dan kaca. Obyek penelitian meliputi: Material, Desain, Tempat alat tulis dan tempat sampah.

3.3 Lokasi Penelitian

Lokasi yang diambil oleh peneliti sebagai objek penelitian yaitu di Universitas Dinamika yang berlokasi di Raya Kedung Baruk No.98, Kedung Baruk, Kecamatan Rungkut, Kota Surabaya, Jawa Timur.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Observasi

Pengamatan yang dilakukan peneliti yang memusatkan perhatian terhadap suatu objek penelitian dengan menggunakan seluruh alat indra. Observasi dilakukan dengan cara pengamatan dan pencatatan sistematis terhadap objek yang diteliti sebagai berikut:

1. Meja gambar di Universitas Dinamika
2. Material kayu, besi dan kaca
3. Warna
4. Fleksibilitas

3.4.2 Wawancara

Ada beberapa pihak yang akan di wawancarai yaitu:

1. Mahasiswa Universitas Dinamika yang menggunakannya
2. Dosen Universitas Dinamika yang mengajar di ruangan tersebut
3. Produsen furnitur meja
4. Akademisi

Adapun panduan pertanyaanya, yaitu:

1. Apakah anda mahasiswa Universitas Dinamika?
2. Jika ya, anda pernah menggunakan meja gambar di studio gambar?
3. Apakah anda nyaman dengan meja gambar yang anda gunakan di studio gambar?
4. Apa kekurangan dari meja gambar yang ada di studio gambar?
5. Apakah meja gambar yang ada di studio gambar sudah sesuai dengan kebutuhan anda?
6. Barang apa saja yang bisa anda letakan pada meja gambar?
7. Apakah anda memiliki kesulitan saat harus berpindah tempat ketika menggunakan meja gambar? Jelaskan alasan anda

3.4.3 Dokumentasi

Dalam Tugas Akhir ini, teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan cara dokumentasi. Data diperoleh dengan cara merekam wawancara, memfoto artifaknya (benda), dll

3.5 Teknik Analisis Data

Menurut Moleong (2004:280), analisis data adalah proses pengorganisasian dan mengurutkan data kedalam teori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan dan dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data. Sesuai

dengan jenis penelitiannya, maka penelitian ini menggunakan analisis deskriptif, dimana setelah data yang terkumpul tersebut diolah kemudian dianalisis dengan memberikan penafsiran berupa uraian diatas tersebut.

Adapun kegiatan dalam analisis data yang dilakukan penelitian dalam penelitian ini dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Miles dan Huberman (1992 :19-20) bahwa analisis data kualitatif terdiri dari empat alur kegiatan sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan upaya untuk mengumpulkan data dengan berbagai macam cara, seperti: observasi, wawancara, dokumentasi, dst.

2. Reduksi Data

Pengelompokan data yang telah terkumpul sehingga menjadi fokus dengan apa yang di teliti yang didapatkan dari lapangan.

3. Penyajian Data

Susunan informasi yang terorganisir, yang memungkinkan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan, dengan memeriksa penyajian data akan memudahkan memaknai apa yang harus dilakukan (analisis lebih lanjut/tindakan) yang berdasarkan pada pemahan tersebut. Bentuk penyajian data yang paling umum digunakan adalah teks uraian.

4. Verifikasi / Kesimpulan Data

Tinjauan ulang pada catatan lapangan atau peninjauan kembali serta tukar pikiran diantara teman sejawat untuk mengembangkan “kesempatan intersubjektif”, dengan kata lain makna yang muncul dari kata harus teruji kebenarannya, kekokohnya, kecocokannya.

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Hasil Temuan Data

4.1.1 Obsevasi

Peneliti melakukan observasi mengenai desain meja gambar di kampus Universitas Dinamika, Surabaya. Peneliti mendapatkan data mengenai meja gambar yaitu:

1. Terdapat 3 jenis meja, yaitu meja gambar, meja tracing dan meja *montage*
 - a. Meja Gambar digunakan untuk menggambar
 - b. Meja tracing digunakan untuk menjiplak gambar
 - c. Meja *montage* digunakan untuk menjiplak gambar dan bisa juga digunakan untuk menggabungkan berberapa *negative film*.
2. Ukuran meja tracing dan meja montase memiliki ukuran lebar 65, panjang 90 cm
3. Material meja menggunakan kayu sebagai kaki, dan untuk bagian papan meja menggunakan kayu yang dikombinasikan dengan kaca.
4. Meja dilengkapi dengan lampu dibagian bawah papan meja sebagai sumber pencahayaan ke objek gambar.
5. Sebagian besar meja menggunakan warna coklat dan hitam.

4.1.2 Wawancara

Peneliti melakukan wawancara ke berbagai pihak, yaitu: Produsen *Furniture* dan Akademisi. Dalam pencarian data tersebut peneliti menemukan data tentang ukuran meja gambar, material kayu yang cocok digunakan untuk *furniture*, ukuran besi hollow yang digunakan untuk rangka dan kaki meja. Dari proses wawancara peneliti mendapatkan data sebagai berikut:

1. Ukuran meja $\frac{1}{2}$ biro memiliki ukuran Panjang 120, lebar 75, dan tinggi 75 cm.
2. Material kayu yang cocok digunakan sebagai papan meja yaitu jenis kayu jati, kayu mahoni, dan kayu meranti.
3. Jenis besi hollow yang digunakan untuk *furniture* yaitu besi hollow jenis galvanis.

4. Ukuran besi hollow yang cocok digunakan untuk rangka meja yaitu 25x50mm dan kaki meja yaitu 50x50mm dengan tingkat ketebalan besi 1,6mm.
5. Engsel yang cocok digunakan untuk meja yaitu engsel *Rok Rardware Ratchet* ini sangat kuat dan mudah untuk digunakan.
6. Jenis kaca yang digunakan yaitu jenis kaca es dengan ketebalan 5 mm.
7. Tren desain yang sedang laku di pasaran saat ini yaitu desain minimalis.

4.1.3 Studi Literatur

Dalam melakukan studi literatur peneliti menemukan data yang sama dengan data yang didapat pada saat wawancara yaitu:

1. Ukuran meja standar paling kecil memiliki lebar 60cm, panjang 100cm, Tebal papan meja 3 cm dan tinggi 72 cm.
2. Material kayu yang cocok digunakan sebagai papan meja yaitu jenis kayu jati, kayu mahoni, dan kayu meranti.
3. Jenis besi hollow yang digunakan untuk *furniture* yaitu besi hollow jenis galvanis
4. Ukuran besi hollow yang cocok digunakan untuk rangka meja 25x50mm dan kaki meja 50x50mm
5. Jenis dan ketebalan kaca yang digunakan yaitu jenis kaca es dengan ketebalan 5mm
6. Engsel yang cocok digunakan untuk meja yaitu engsel *Rok Rardware Ratchet* ini sangat kuat dan mudah untuk digunakan.

4.2 Proses Analisa Desain

4.2.1 Analisa Harga dan Pasar

Tujuan dari analisa harga yaitu agar produk yang peneliti rancang dapat sesuai dengan target pasar.

1. Range harga dari produk meja gambar kompetitor yaitu Rp. 2.650.000,- sampai Rp. 15.200.000,-. Sehingga harga produk meja gambar yang peneliti buat harus ada dalam range harga pasar tersebut agar produk yang peneliti rancang memiliki daya saing dari segi harga.
2. Target pasar dari produk yang peneliti rancang adalah Universitas Dinamika.

4.2.2 Analisa Warna

Warna merupakan elemen penting dalam menentukan dampak psikologis terhadap pengguna suatu produk. Analisa warna digunakan untuk memilih warna yang sesuai untuk diaplikasikan ke produk.

Tabel 4.1 Analisa Warna

Warna	Makna
Coklat	Warna ini akan memberikan kesan kesederhanaan dan klasik. Jika anda memiliki sebuah produk yang anda tampilkan dengan kesan sederhana, maka coklat adalah sebuah pilihan yang tepat. Berberapa produk yang bersifat retro atau kebahagiaan dalam bernostalgia juga cocok menggunakan warna coklat. Warna coklat juga menggambarkan sesuatu yang menyenangkan namun tetap memiliki keseriusan dan kedewasaan.
Hitam	Secara teknis, warna hitam merupakan ketiadaan warna. Hitam melambangkan ketegasan, professional, dan kreadibilitas sebuah produk.

(Sumber: <https://www.jurnal.id/id/blog/psikologi-warna-pada-branding>)

Peneliti memilih warna yang memberikan kesan klasik dan elegan oleh karena itu peneliti mengkombinasikan 2 jenis warna yaitu coklat dan hitam.

4.2.3 Analisa Bentuk

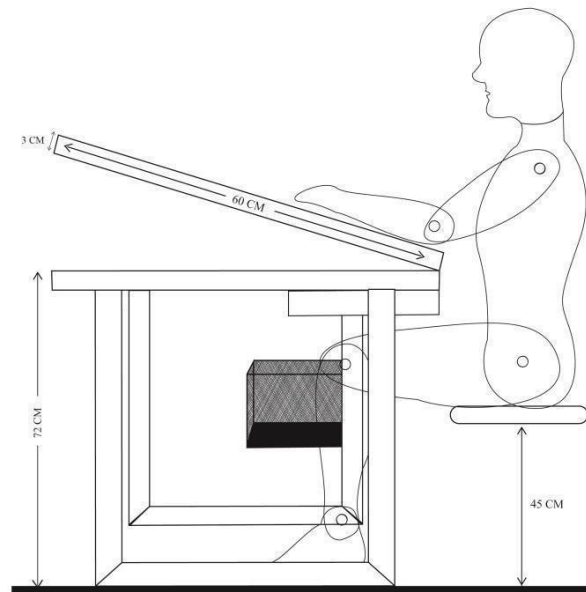
Berdasarkan hasil Observasi, wawancara, dan studi literatur. Peneliti mendapatkan hasil untuk pembuatan *Drawing Table 2 in 1*. *Drawing Table 2 in 1* ini mempunyai gaya desain minimalis dan simpel, juga tentunya fungsional dengan adanya engsel yang sangat fleksibel sehingga memudahkan penggunaanya untuk melakukan adjustable kemiringan papan meja tersebut, ada juga tempat menaruh *tools* untuk menaruh alat gambar, laci untuk menyimpan alat gambar, dan juga tentunya tempat sampah di bawah meja. Peneliti melakukan analisa bentuk berdasarkan produk sebelumnya yang minim akan fitur.

4.2.4 Analisa Fitur

Tujuan dari analisa fitur yaitu untuk memberikan kemudahan bagi pengguna meja gambar sehingga bisa menyelesaikan proses menggambar dengan efektif dan efisien. Berdasarkan meja yang sebelumnya fitur dari meja *2 in 1* ini memiliki fitur tempat menaruh *tools*, laci untuk menyimpan alat gambar, menggunakan engsel mekanik dan terdapat keranjang sampah.

4.2.5 Analisa Ergonomi

Tujuan dari analisa ergonomi yaitu agar produk yang dirancang aman dan nyaman bagi penggunanya.



Gambar 4.2 Ergonomi Desain Meja Gambar

Berdasarkan gambar diatas, meja gambar yang peneliti rancang menggunakan standar ergonomi yang ukurannya sesuai dengan postur tubuhorang dewasa. Kaki meja menuju rangka meja mempunyai ukuran 72 cm dan papan meja mempunyai ketebalan 3 cm jadi jika ditotal tinggi meja dari kaki meja ke papan meja memiliki tinggi 75 cm.

4.2.6 Analisa Material

Dalam melakukan pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan studi literatur, peneliti mendapatkan data:

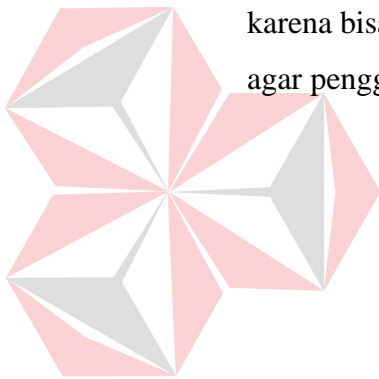
Jenis material yang cocok digunakan untuk membuat produk meja gambar yaitu:

1. Macam-macam jenis kayu yang digunakan untuk membuat produk meja gambar yaitu kayu jati, kayu meranti, kayu mahoni, dan kayu pinus. Dari empat material kayu tersebut peneliti memilih material kayu mahoni karena memiliki kekuatan dan daya tanahan yang hampir menyerupai kayu jati, selain itu kayu mahoni juga memiliki serat yang halus dan harga yang lebih murah dibandingkan dengan kayu jati.



Gambar 4.3 Kayu Mahoni
(Sumber:<https://www.builder.id>)

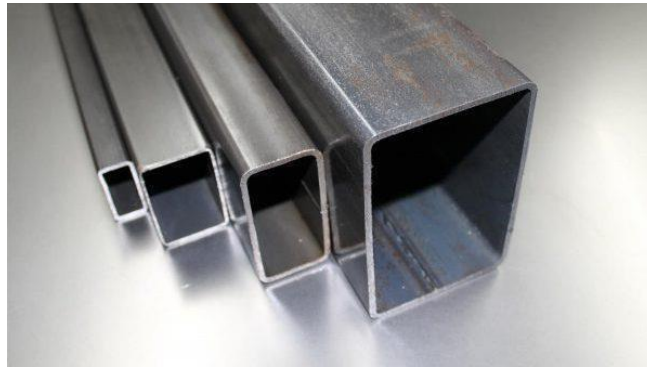
2. Macam- macam jenis kaca yang digunakan untuk membuat produk meja gambar yaitu kaca bening, kaca es, kaca reflektif, hingga kaca yang berwarna. Dari empat jenis material kaca tersebut peneliti memilih jenis material kaca es karena bisa memfilter cahaya lampu ketika digunakan untuk menjiplak gambar agar pengguna meja tidak silau dengan cahaya lampu.



Gambar 4.4 Kaca Es
(Sumber:<https://www.indonesian.alibaba.com>)

3. Macam-macam jenis besi yang digunakan untuk membuat produk meja gambar yaitu besi *stainless steel*, besi alumunium, besi tempa, dan besi hollow galvanis. Dari empat jenis material besi tersebut peneliti memilih jenis material besi hollow galvanis karena mudah dirawat dan tidak mudah mengalami

korosi, selain itu besi hollow galvanis ini juga relatif lebih mudah dibentuk di bandingkan material besi tempa atau *stainless steel*.


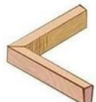
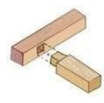






Gambar 4.5 Besi Hollow
(Sumber: <http://www.tokobesibaja.com>)

4.2.7 Analisa Sambungan

- Berikut adalah beberapa jenis sambungan pada kayu yang sering digunakan dalam pembuatan furniture.

Tabel 4.2 Jenis Sambungan Kayu

Gambar	Jenis Sambungan	Keterangan
	<i>Basic Butt Joint</i>	Sambungan ini merupakan sambungan paling sederhana, yaitu dengan menyambungkan ujung kayu ke bagian lainnya, lalu rekatkan dengan paku dan lem.
	<i>Mitered Butt Joint</i>	Sambungan ini hampir sama dengan <i>basic butt joint</i> , bedanya yaitu setiap ujung kayu membentuk sudut tertentu sehingga tidak terlihat ujungnya. Sambungan ini lebih dapat kesan estetikanya dibandingkan dengan <i>basic butt joint</i> .
	<i>Mortise and Tenon Joint</i>	Sambungan ini adalah metode sambungan klasik dan masih digunakan hingga saat ini. Sambungan <i>mortise and tenon</i> merupakan sambungan kayu terkuat dan elegan.
	<i>Half Blind Dovetail Joint</i>	Ada disituasi dimana sambungan kedua tepi tidak boleh terlihat, contohnya yaitu pada bagian depan laci.



	<i>Biscuit Joint</i>	Ini merupakan metode lain dari <i>tongue and groove joint</i> , perbedaannya yaitu pada metode ini memotong slot dan menggunakan <i>wafer beechwood slot</i> (dikenal sebagai biscuit) untuk menahan papan pada tempatnya.
	<i>Rabbet Joint</i>	Sambungan kayu ini umum digunakan dalam pembuatan lemari. Sambungan ini pada dasarnya adalah potongan dado di sepanjang tepi papan kayu.
	<i>Pocket Joint</i>	Pocket joint adalah jenis sambungan kayu yang melibatkan pemotongan slot dan pra-pengeboran lubang pada sudut antara dua papan sebelum keduanya dihubungkan dengan skrup.
	<i>Tongue and Groove Joint</i>	Saat menyambungkan dua papan yang saling berhadapan satu sama lain di sepanjang sisi yang Panjang, orang dapat dengan mudah menyatukan sambungan dan menahannya dengan pengencang.

(Sumber: [Http://thesprucecrafts.com](http://thesprucecrafts.com))

Berdasarkan dari macam-macam jenis sambungan diatas, peneliti memilih sambungan *Tougue and Groove Joint* dan *Half Blind Dovetail Joint*. Sambungan ini akan digunakan untuk menyambung kayu papan meja.

2. Berikut adalah jenis sambungan las pada besi *hollow* yang digunakan dalam pembuatan furniture meja gambar.

Tabel 4.3 Jenis Sambungan Besi Hollow

Gambar	Jenis Sambungan	Keterangan
	<i>Square Tubing Miter Joint</i>	Menggabungkan dua potong besi dengan ujungnya dipotong miring. dipotong pada sudut 45 derajat di ujungnya.
	<i>Cope Joint</i>	Sistim sambung sudut 45° besi hollow.

Berdasarkan dari jenis sambungan diatas, peneliti memilih sambungan *Square Tubing Miter Joint* dan *Cope Joint* karna memudahkan dalam proses sambungan besi. Sambungan ini akan digunakan untuk menyambung besi bagian rangka meja dan kaki meja.

4.2.8 Analisa Biaya Produksi

Tabel 4.4 Biaya Produksi

Material	Harga
Kaca Es	Rp.165.000
Kayu Mahoni	Rp.192.000
Besi Hollow	Rp.280.000
Triplek	Rp.93.500
Engsel Rok Ratchet	Rp.600.000
Engsel Kupu-kupu	Rp.36.000
Rel Laci	Rp.30.000
Handle Laci	Rp.40.000
Saklar On Off	Rp.5.000
Kabel	Rp.20.000
Lampu TL + Rumah Lampu	Rp.150.000
Steker Arde	Rp.9.000
Keranjang Sampah	Rp.65.000
Biaya Tukang	Rp.800.000
Total Biaya Produksi	Rp. 2.485.500

4.2.1 Analisa Harga Jual

Tabel 4.5 Harga Jual Produk

Keterangan	Unit	Harga/Unit (Rp)
Biaya Produksi Meja	1 Unit	2.485.500
% Mark Up	40% x 2.485.500	994.200
Harga Jual Meja Gambar	1 Unit	3.479.700

4.2.2 Analisa Konstruksi

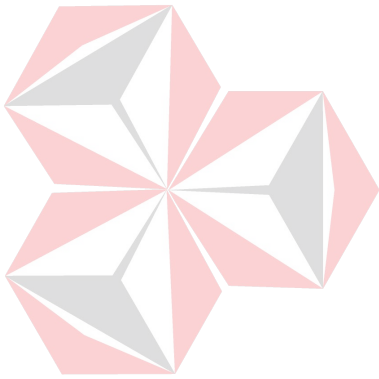
Untuk mendapatkan kekuatan yang maksimal, peneliti menggunakan konstruksi sebagai berikut.



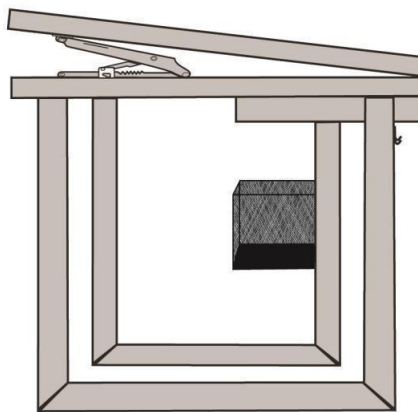
Gambar 4.6 Konstruksi Meja

4.3 Gambar Manual/AI

4.3.1 Gambar Tampak



Gambar 4.7 Tampak Depan

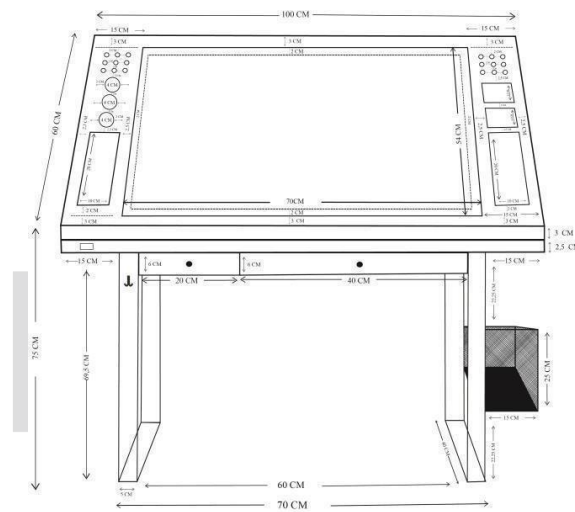
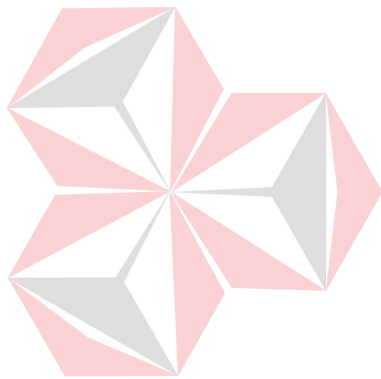


Gambar 4.8 Tampak Samping

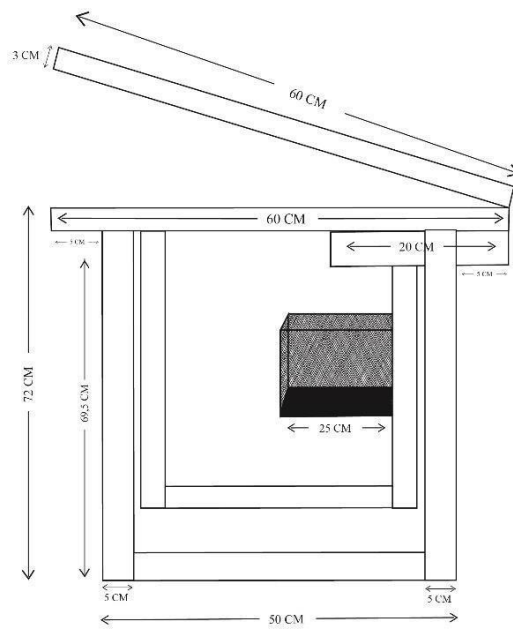


Gambar 4.9 Tampak Belakang

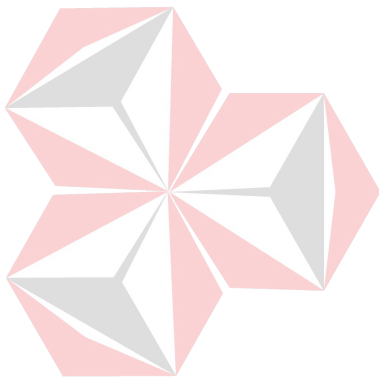
4.3.2 Gambar Teknik



Gambar 4.10 Dimensi Meja Tampak Depan



Gambar 4.11 Dimensi Meja Tampak Samping



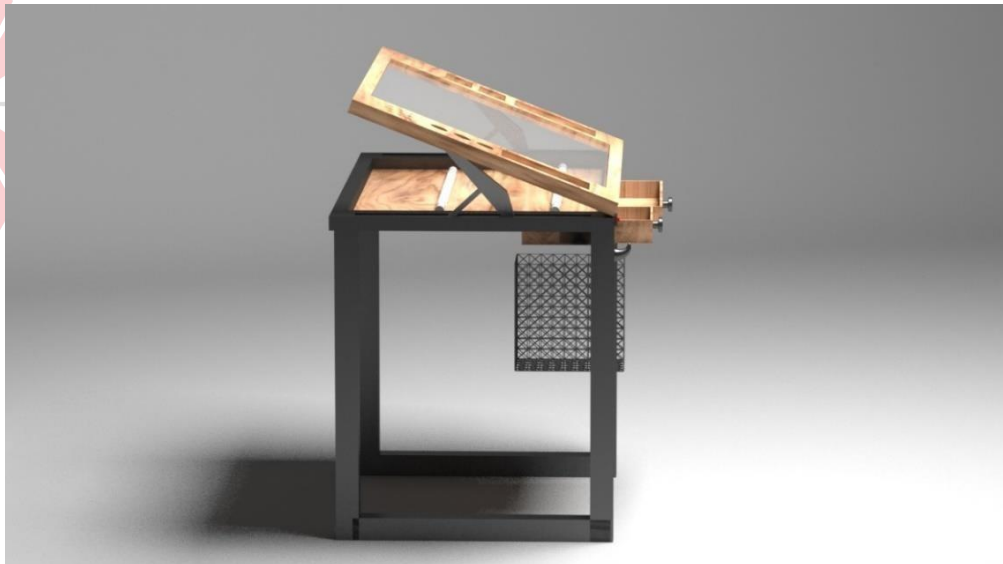
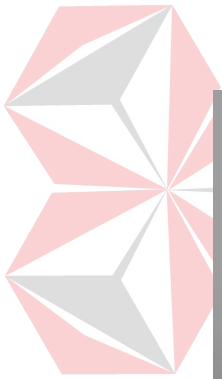
Gambar 4.12 Dimensi Meja Tampak Belakang

AS
nika

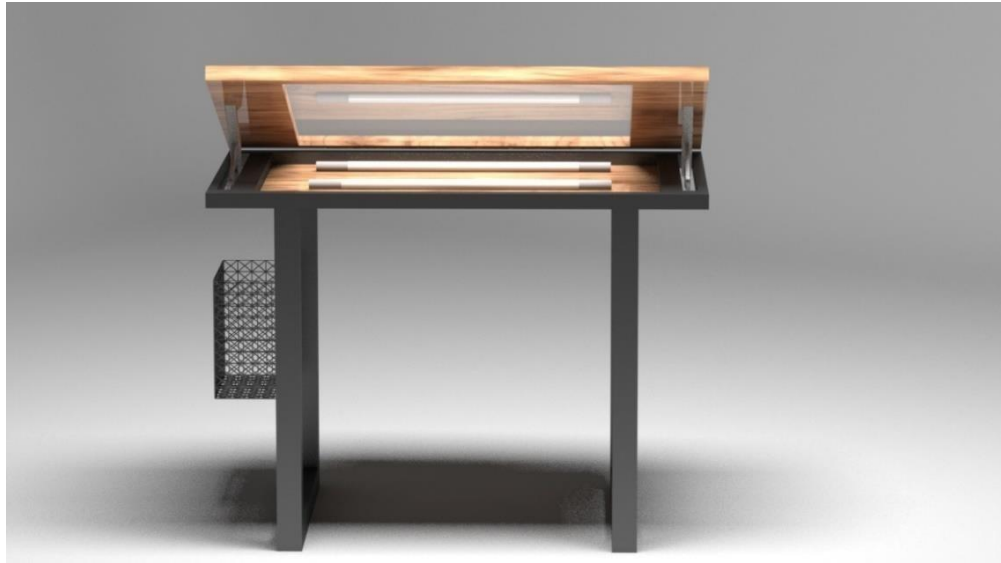
4.3.3 Gambar 3D



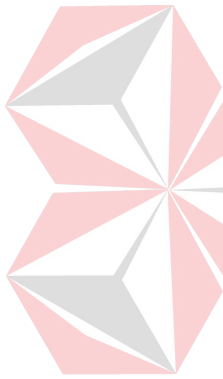
Gambar 4.13 Hasil Render Meja Gambar Tampak Depan



Gambar 4.14 Hasil Render Meja Gambar Tampak Samping



Gambar 4.15 Hasil Render Meja Tampak Belakang



Gambar 4.16 Hasil Render Meja Gambar Tampak Perspektif

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil dan pembahasan yang telah dilakukan, bahwa penelitian tersebut telah menghasilkan produk *drawing table 2 in 1*, yang merupakan pengembangan *furniture* meja gambar yang berada di kampus Universitas Dinamika. *Drawing Table 2 in 1* didesain dengan gaya minimalis dan *simplicity*, juga tentunya fungsional dengan adanya engsel yang sangat fleksibel sehingga memudahkan pengguna untuk melakukan *adjustable* kemiringan papan meja gambar. *Drawing table* dilengkapi dengan tempat meletakkan *tools* untuk menaruh alat gambar. Selain itu juga disediakan laci untuk menyimpan alat gambar. Sebagai tambahan *drawing table* juga dilengkapi dengan tempat sampah yang berada di bawah meja.

5.2 Saran

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang ditemukan oleh peneliti, antara lain:

1. Pengembangan *Drawing Table 2 in 1* di harapkan dapat dikembangkan dalam perihal bahan, *design*, dan juga warna agar lebih menarik dan *elegant*. Peneliti juga berharap kedepannya akan ada lagi pengembangan terhadap *Drawing Table 2 in 1* ini.
2. Keaktifan para mahasiswa untuk memberikan masukan kepada pihak kampus agar kedepannya. Mampu memberikan fasilitas yang terbaik bagi para mahasiswa kedepannya. Agar mahasiswa Universitas Dinamika dapat lebih nyaman ketika menggunakan ruangan khususnya di studio gambar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.
- Indrawan, Rully & Poppy Yuniawati. (2014). *Metodologi penelitian: kuantitatif, kualitatif, dan campuran untuk Manajemen, pembangunan, dan Pendidikan*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Kasali, Rhenald. 2000. *Manajemen Public Relations*. Jakarta : PT. Temprint.
- Marimin, R. d. (2013). *Teori Analisis SWOT*. 58
- Miles, B. M. (1992). *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode Metode Baru*. Jakarta, UIP.
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurmianto, E. (2005). *Ergonomi, Konsep Dasar dan Aplikasinya: Definisi, sejarah, dasar keilmuan dari ergonomi*. Penerbit Guna Widya
- Schiffman dan Kanuk. 2008. *Perilaku konsumen*. Edisi 7. Jakarta: Indeks
- Sudaryono, D. (2017). *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada, Depok.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta

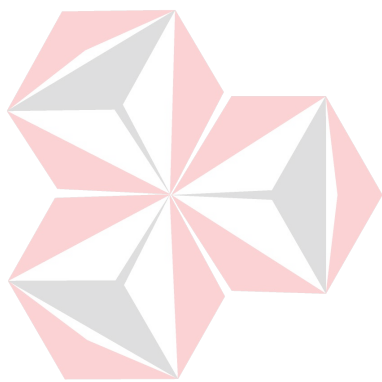
Sumber Internet

- <https://www.kewesdesign.com> (Diakses tanggal 13 Januari 2020) jam 09.00
- <https://lektur.id> (Diakses tanggal 13 Januari 2020) jam 10.00 <https://kbbi.id> (Diakses tanggal 13 Januari 2020) jam 10.00
- <https://www.seputarpengetahuan.id> (Diakses tanggal 20 Maret 2020) jam 13.00
- <https://www.dictio.id> (Diakses tanggal 20 Maret 2020) jam 13.00
- <https://www.buildingengineeringstudy.com> (Diakses tanggal 11 Mei 2020) jam 16.00
- <https://fabelio.com> (Diakses tanggal 15 Mei 2020) jam 14.00
- <https://idea.grid.id> (Diakses tanggal 15 Mei 2020) jam 16.00
- <https://www.dekoruma.com> (Diakses tanggal 15 Mei 2020) jam 17.00

<https://rooma.id> (Diakses tanggal 15 Mei 2020) jam 19.00

<https://www.jurnal.id> (Diakses tanggal 15 Mei 2020) jam 20.00

<https://www.thesprucecrafts.com> (Diakses tanggal 17 Mei 2020) jam 10.00



UNIVERSITAS
Dinamika