



SARANA MANDI PORTABLE

TUGAS AKHIR

PROGRAM DIPLOMA III
JURUSAN : AHLI KOMPUTER DESAIN GRAFIS DAN PUBLISH

Oleh :
WI J A N A
NIM : DG 396087



INDONESIAN GERMANY INSTITUTE
LEMBAGA PENDIDIKAN KOMPUTER INDONESIA JERMAN
BANDUNG
1999

Lembar Pengujian

SARANA MANDI PORTABLE

TUGAS AKHIR

PROGRAM DIPLOMA III

JURUSAN : AHLI KOMPUTER DESAIN GRAFIS DAN PUBLISH

Diuji di Bandung tanggal 24 Agustus 1999

Pengaji I



Drs. Edi Setiadi

Pengaji II



Ir. Taryana

Pengaji III



Dra. Ambarsih Ekawardhani

**INDONESIAN GERMANY INSTITUTE
LEMBAGA PENDIDIKAN KOMPUTER INDONESIA JERMAN
BANDUNG
1999**

Lembar Pengesahan

SARANA MANDI PORTABLE

TUGAS AKHIR

PROGRAM DIPLOMA III

JURUSAN : AHLI KOMPUTER DESAIN GRAFIS DAN PUBLISH

Disahkan di Bandung, Oktober 1999



Direktur

Ir. Eddy Suryanto Soegoto., MSc

Dosen Pembimbing

Drs. Edi Setiadi

Ketua Jurusan

Herry Yustiana Yusuf

INDONESIAN GERMANY INSTITUTE
LEMBAGA PENDIDIKAN KOMPUTER INDONESIA JERMAN
BANDUNG
1999

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia yang telah diberikan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Tugas akhir ini diajukan guna memenuhi salah satu syarat sidang kelulusan program Diploma III jurusan Komputer Desain Grafis dan Publish di Indonesian Germany Institute – Lembaga Pendidikan Komputer Indonesia Jerman (IGI-LPKIG) Bandung.

Pada kesempatan ini penulis menyajikan pembahasan mengenai perancangan suatu wadah / tempat alat-alat mandi yang bisa dibawa-bawa (mudah dipindah tempatkan), dengan judul tugas akhir "SARANA MANDI PORTABLE".

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kelemahan dalam hal penyusunan tugas akhir ini, baik di tinjau dari tata bahasa maupun susunan kalimat, mengingat terbatasnya ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh penulis, karena itu penulis sangat mengharapkan adanya saran ataupun kritik yang bersifat membangun, sehingga tugas akhir ini bisa berguna di masa yang akan datang

Berkat bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak yang sangat berharga, baik itu secara langsung maupun tidak langsung, akhirnya penyusunan tugas akhir ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Ayahanda dan ibunda tercinta yang telah banyak sekali memberikan motivasi dan bimbingan baik secara moril maupun materiil.
2. Yth. Bapak Ir. Eddy Suryanto Soegoto, MSc. selaku direktur Indonesian Germany Institute – Lembaga Pendidikan Komputer Indonesia Jerman (IGI-LPKIG) Bandung.
3. Yth. Bapak Drs. Edi Setiadi selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan laporan tugas akhir ini.

4. Yth. Bapak Ir. Herry Yustiana Yusuf selaku ketua jurusan Desain Grafis dan Publish yang telah banyak memberikan ilmu serta pengetahuan yang berharga bagi penulis.
5. Kepada segenap Dosen di IGI – LPKIG, khususnya Dosen jurusan Desain Grafis dan Publish yang telah memberikan sumbangan ilmu pengetahuan yang tidak dapat ternilai bagi penulis.
6. Semua rekan-rekan Desain Grafis dan Publish IGI-LPKIG angkatan 1996, khususnya Rendi Ardian, Widyo Nugroho dan Eko Susanto atas izin penggunaan komputer (rental gratis) serta pencetakannya, juga Yadi Muhamam dan Agus Maulani yang telah banyak memberikan masukan-masukan baik itu berupa saran, bantuan, ataupun motivasi sehingga tugas akhir ini bisa diselesaikan.
7. Rekan-rekan lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak memberikan bantuan dan dorongan dalam penyusunan tugas akhir ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga amal baik yang telah diberikan pada penulis dapat balasan dari Allah SWT, amin.

Bandung, Agustus 1999

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
ABSTRAKSI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Maksud dan Tujuan	1
1.3. Metoda Pengumpulan Data	2
1.4. Pembatasan Masalah.....	2
1.5. Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Sekilas Tentang Desain.....	5
2.1.1. Definisi Desain.....	5
2.1.2. Prinsip dan Unsur Desain	6
2.1.3. Proses Desain	8
2.1.4. Gambaran Dasar dan Ruang Lingkup Desain.....	9
2.2. Hubungan Ilmu Anthropometri dengan Produk	9
BAB III DATA PEMBUATAN PRODUK	
3.1. Studi Bahan / Material	11
3.2. Peralatan	13
BAB IV ANALISA PEMBUATAN PRODUK	
4.1. Identifikasi Produk	15
4.2. Konsep Bentuk	16
4.2.1. Bentuk Dasar dan Alternatif Bentuk	16
4.2.1.1. Bentuk Badan Produk	16

4.2.1.2. Pengembangan Bentuk Badan Produk	17
4.2.2. Alt. Metoda Buka / Tutup Produk.....	17
4.2.3. Alt. Bentuk Handle / Pegangan.....	18
4.2.4. Alt. Bentuk Wadah Per Komponen	18
4.3. Desain Akhir	18

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan.....	24
5.2. Saran.....	25

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

A B S T R A K S I

Manusia adalah makhluk yang memiliki sifat yang selalu merasa tidak puas akan sesuatu hal. Diantaranya adalah kepuasan akan sesuatu hasil produk. Manusia akan selalu melakukan perubahan-perubahan ataupun inovasi yang terus menerus pada produk tersebut sesuai dengan kebutuhan akan kepuasan manusia itu sendiri.

Untuk memenuhi kepuasan tersebut, sebuah produk yang telah dibuat / dirancang akan mengalami kembali proses desain yang didalamnya memiliki berbagai pertimbangan desain, seperti pertimbangan segi ergonomis, estetis, fungsi, ekonomis dan lain-lain.

Oleh karena itulah, produk-produk akan selalu berkembang dimasyarakat sesuai dengan kebutuhannya, namun produk-produk tersebut masih memiliki kekurangan dan dirasakan perlu adanya berbagai perubahan-perubahan ataupun inovasi. Adapun tujuan daripada perubahan-perubahan tersebut untuk menjadikan produk lebih baik, praktis dan lebih efisien dalam hal penggunaannya.

DAFTAR GAMBAR

1. Tampak Atas
2. Tampak Depan
3. Tampak Samping
4. Rendering

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran Photo Produk
2. Bagan Proses Desain
3. Dasar-dasar Pertimbangan Desain