

**FIGURA DARI KERTAS YANG DI DAUR ULANG
SEBAGAI SARANA PROMOSI PRODUK MINUMAN
COCA-COLA**



TUGAS AKHIR

**PROGRAM DIPLOMA -I (DI)
JURUSAN DESAIN GRAFIS DAN PUBLISH**

Oleh:

**WIWIN NOVITA DEWI
NIM : DG198071**



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

Lembar pengesahan



**FIGURA DARI KERTAS YANG DI DAUR ULANG
SEBAGAI SARANA PROMOSI PRODUK MNUMAN
COCA-COLA**

Menyetujui,
Pembimbing Utama,

(Dra. Ambarsih Ekawardhani)

Direktur
IGI-LPKIG,



(Ir. Eddy Suryanto Soegoto, MSc)

Ketua Jurusan
Desain Grafis dan Publish,

(Ir. Herry Yustiana Yusuf)

Lembar Pengesahan

Bandung, September 1999

Telah Diuji Dimuka Sidang Diploma I (DI)
Jurusan Desain Grafis dan Publish
Indonesian Germany Institute

Penguji I



(Ir. Eddy Suryanto Soegoto, MSc)

Penguji II



(Ir. Herry Yustiana Yusuf)

Penguji III



(Dra. Ambarsih Ekawardhani)



IGI | INDOONESIAN GERMANY INSTITUTE | LPKIG

LEMBAGA PENDIDIKAN KOMPUTER INDONESIA JERMAN
KAMPUS I : JL. DIPATI UKUR NO. 102 TELP. (022) 2506637, (022) 2506634 BANDUNG 40132
KAMPUS II : JL. DIPATI UKUR NO. 114-116 TELP. (022) 2504119, (022) 2503371 BANDUNG 40132
KAMPUS III : JL. DIPATI UKUR NO. 82 TELP. (022) 2503430, FAX. (022) 2506634 BANDUNG 40132

ABSENSI BIMBINGAN

Nama : WIWIN NOVITA DEWI
Kelas : DG-3
Jurusan : DESAIN GRAFIS DAN PUBLISIH
Pembimbing : Dra. AMBARSIH EKAWARDHANI
Judul Tugas Akhir : FIGURA DARI KERTAS YANG DI PAUR ULANG
SEBAGAI SARANA PROMOSI PRODUK
MINUMAN COCA-COLA.

NO.	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	BAB	PARAF	
				MAHASISWA	PEMBIMBING
1.	15/06-99	PENDAHULUAN	I		
2.	17/06-99	Latar belakang			
3.	18/06-99	TINJAUAN PUSTAKA	II		
4.	06/06-99	2.1			
5.	22/07-99	2.2			
6.	27/07-99	2.3			
7.	06/08-99	Awal Bab III & IV			
8.	24/08-99	Bab III & alternatif			
9.					
10.					

Catatan :

1. Absensi ini harus dibawa setiap kali bimbingan
2. Absensi ini harus diparaf oleh mahasiswa dan dosen pembimbing
3. Copyan absensi ini disertakan pada makalah pada saat sidang
4. Absensi ini disertakan pada saat Pengajuan Sidang (Form-3)



IGI | INDOONESIAN GERMANY INSTITUTE | LPKIG

LEMBAGA PENDIDIKAN KOMPUTER INDONESIA JERMAN

KAMPUS I : JL. DIPATI UKUR NO. 102 TELP. (022) 2506637, (022) 2506634 BANDUNG 40132
KAMPUS II : JL. DIPATI UKUR NO. 114-116 TELP. (022) 2504119, (022) 2503371 BANDUNG 40132
KAMPUS III : JL. DIPATI UKUR NO. 82 TELP. (022) 2503430, FAX. (022) 2506634 BANDUNG 40132

PENGAJUAN TUGAS AKHIR

(No. /XI/IGI-LPKIG/1998)

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : WIWIN NOVITA DEWI
Kelas/NIM : DE 3 / 198071
Jurusan : DESAIN GRAFIS DAN PUBLISH
Alamat/Telepon : JL. RAYA DIMAREME NO. 279
TELP. (022) 6864741

Mengajukan Tugas Akhir dengan :

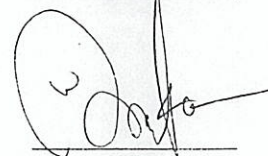
Judul : FIGURA DARI KERTAS YANG DIDAUUR
ULANG SEBAGAI SARANA PROMOSI
PRODUK MINUMAN COCA - COLA
Ringkasan : PENCOLAHAN GAGASAN YANG DITUANGKAN
KE DALAM KERTAS KE DIDAUUR ULANG
DAN DIBLAT MENJADI FIGURA SERTA
DIJADIKAN SARANA PROMOSI PRODUK
MINUMAN COCA - COLA
Pembimbing : DRA. AMBARSIH EKAWARDHANI

Bandung, JULI 1998

Pembimbing


AMBARSIH E

Mahasiswa Ybs,



Ketua Jurusan



KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohiim

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya lah laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan judul “ **Pigura Dari Kertas Daur Ulang Sebagai Sarana Promosi Produk Minuman Coca cola** ”.

Lapaoran tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengikuti sidang Diploma I (DI) di Indonesian Germany Institute-Lembaga Pendidikan Komputer Indonesia Jerman (IGI-LPKIG).

Terselesaikannya Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan dan pengarahan serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis tidak lupa untuk menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

- 1) Yang tercinta, Bapak, Mamah, Aa Ceppy, Devi, Ayang, serta saudara-saudara semua yang telah memberikan dorongan, semangat dan bantuan baik moril maupun materil.
- 2) Yth, Bpk Ir.Eddy Suryanto Soegoto,MSc, selaku Direktur Utama Lembaga Pendidikan Indonesia Jerman (IGI-LPKIG).
- 3) Yth, Bpk Ir. Herry Yustiana Yusuf, selaku ketua jurusan Desain Grafis dan Publish.
- 4) Yth, Ibu Dra. Ambarsih Ekawardhani, selaku pembimbing utama Tugas Akhir yang telah banyak memberikan bimbingannya dan pengarahan kepada penulis.

- 5) Yth, seluruh staf Dosen, Karyawan dan Karyawati Lembaga Pendidikan Komputer Indonesia Jerman (IGI-LPKIG).
- 6) Sdr Indra Suhendar dan teman-teman yang telah membantu Tugas Akhir ini dari awal sampai akhir.

Semoga amal yang mereka berikan kepada penulis mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT.

Akhir kata penulis menyadari yang sedalam-dalamnya bahwa dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini pasti terdapat kekurangan-kekurangan, dan mohon maaf apabila ada kekurangan, karena semua manusia tidak luput dari kesalahan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik serta saran yang sifatnya membangun dari semua pihak, semoga dapat berguna bagi penulis pada khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Bandung, Juli 1999

Penyusun

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
ABSTRAKSI	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Sistematika Penulis	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Sifat Bahan Kertas	6
2.2 Proses Pengolahan Kertas	7
2.3 Kertas Daur Ulang Sebagai Media Promosi	9
BAB III DATA PEMBUATAN PRODUK	10
3.1 Proses Desain	10
3.2 Alternatif Desain	11
BAB IV ANALISIS PEMBUATAN PRODUK	15
4.1 Proses Pembuatan Produk	15

BAB V KESIMPULAN..... 19

DAFTAR PUSTAKA..... 20

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	12
Gambar 2	13
Gambar 3	13
Gambar 4	14
Gambar 5	15
Gambar 6	15
Gambar 7	16
Gambar 8	17
Gambar 9	18

ABSTRAKSI

Pada dewasa ini, kemampuan manusia untuk mengendalikan dan membentuk dunia sekitarnya terus menerus dikembangkan. Dengan kenyataan ini patutlah dinyatakan bahwa dunia ini merupakan hasil gubahan manusia. Perubahan ini merupakan mekanisasi melimpah untuk memenuhi kebutuhan dan permintaan penduduk dunia yang terus menerus kian meningkat jumlahnya.

Baik gagasan maupun pelaksanaan saling berkaitan serta diselaraskan lewat jalinan tangan, mata serta bahan yang saling mempengaruhi adalah suatu kenyataan bahwa seluruh proses pekerjaan bisa diselesaikan oleh seorang yang menyenangkan kerumitan yang memberi nilai tertentu bagi manusia. Ini membuktikan bahwa kesederhanaan seperti ini bisa dirasakan oleh sipelaksana dan pengamat sebagai satu kesatuan yang dapat dipahami.

Makin maju tingkat kehidupan masyarakat, makin banyak diperlukan peran desain. Makin tinggi selera masyarakat maka makin tinggi pula tuntutan kecermatan seseorang mengenai keseluruhan desainnya. Sebab pada hakekatnya manusia selalu menuntut dua nilai sekaligus, yaitu nilai jasmaniah yang berupa kenyamanan pakai dan nilai rohaniah yang berupa keindahan. Desain memang ditujukan untuk memenuhi dua nilai itu sekaligus dan semaksimal mungkin.

Benda-benda buatan disekitar kita yang berupa apapun memancarkan desainnya masing-masing. Desain itu dapat kita baca atau serap melalui mata. Hal ini berarti bahwa setiap benda buatan dibuat melalui proses perancangan dan pola rancangan tertentu, atau yang lajim disebut desain.