

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PEMANFAATAN
LIMBAH KAYU MENJADI PRODUK MAINAN EDUKATIF BAGI
ANAK-ANAK DI KOTA PALEMBANG**



LAPORAN

Tugas Akhir Karya

Prodi Desain Komunikasi Visual

Minat Utama Desain Komunikasi Visual

M. Faiz Ghozi

NIM 2019 620 049

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ILMU PEMERINTAHAN DAN BUDAYA
UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI
2024**

HALAMAN PENGESAHAN


HALAMAN PENGESAHAN
PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS TUGAS AKHIR KARYA
**Perancangan Komunikasi Visual Pemanfaatan Limbah Kayu Menjadi
Produk Mainan Edukatif Bagi Anak-Anak Di Kota Palembang**

Diajukan oleh,

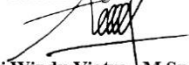
M.Faiz Khozi
NIM. 2019620049

Telah dipertahankan pada tanggal (*tanggal sidang*) 2024 di
depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing 1


Husni Mubarat., M.Sn
NIDN. 0229128202


Pembimbing 2


Aji Windu Viatra., M.Sn
NIDN. 022107901


Penguji 1


Muksin Patriansah., M.Sn
NIDN. 020058801

Penguji 2


Hesi Iswandi., M.Sn
NIDN. 0230058703

Ketua/Penguji


Husni Mubarat., M.Sn NIDN. 0229128202

Pertanggungjawaban tertulis ini telah diuji dan diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain

Palembang, 15 Agustus 2024

Mengetahui,
Kaprosdi Desain Komunikasi Visual


Husni Mubarat., S.Sn., M.Sn
NIDN. 0229128202

Menyetujui,
Dekan Fakultas Ilmu
FAKULTAS IPB
Pemerintahan dan Budaya


Dr. Doris Febriyanti, S.IP., M.Si.
NIDN. 0222028203

HALAMAN PERSEMBAHAN

Motto:

"Hidup bukan hanya tentang seberapa cepat kita sampai pada tujuan, tetapi bagaimana kita menjalani setiap langkah dengan penuh makna dan kebijaksanaan. Ketika kita terus berusaha menjadi pribadi yang lebih baik setiap harinya, tidak hanya hasil akhir yang berarti, tetapi juga proses dan pelajaran yang kita dapatkan di sepanjang perjalanan."

"Teruslah berjuang untuk hidup. Meski dari segala arah terasa mendesak redup. Terus bertahan untuk ada meski di setiap sudut kau sedang di dera mentalnya. Muda datang sekali, semangat untuk melewati. Taruh dirimu di atas harapan-harapan baik itu."

(Boy Candra)

Saya persembahkan Karya ini dengan segenap cinta kepada:

Ibu, Bapak, Adik dan Patner Saya

Serta sahabat-sahabat saya yang sudah mendukung, menemani dan memberikan semangat serta masukan kepada saya, sehingga saya mampu menyelesaikan Tugas Akhir saya dengan baik, terima kasih untuk semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

HALAMAN PERNYATAAN

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Perancangan Komunikasi Visual Pemanfaatan Limbah Kayu Menjadi
Produk Mainan Edukatif Bagi Anak-Anak Di Kota Palembang

NIM : 2019620049

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tahun Akademik : 2024

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya desain dan pertanggungjawaban tertulis dengan judul :

“Perancangan Komunikasi Visual Pemanfaatan Limbah Kayu Menjadi Produk Mainan Edukatif
Bagi Anak-Anak Di Kota Palembang”

Adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiatisme atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam dunia akademik. Apabila dikemudian hari ditemukan suatu jiplakan/plagiat, maka saya bersedia menerima akibat berupa sanksi akademis dan sanksi lain yang diberikan oleh yang berwenang sesuai ketentuan, peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Palembang, 15 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan



M. Faiz Ghazi

NPM : 2019620049

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT. atas karunia serta rahmat-Nya lah penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini. Tidak lupa dengan banyak rasa terimakasih dan juga rasa syukur yang mendalam, penulis ingin mengucapkan terimakasih serta mempersembahkan Tugas Akhir ini kepada:

1. Diri saya sendiri yang telah susah payah hingga ke titik sekarang ini.
2. Keluarga besar penulis, Terutama ibu, kakak, dan adik yang telah memberikan dukungan sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini
3. Dr. H. Marzuki Alie, SE., MM. Selaku Rektor Universitas Indo Global Mandiri Palembang
4. Dr. Sumi Amariena Hamim, ST., MT., IPM., ASEAN Eng. Selaku wakil Rektor I Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
5. Dr. H. Juhaini, M.M. Selaku wakil Rektor II Universitas Global Mandiri Palembang.
6. Prof. Erry Yulian T. Adesta, PhD. Selaku wakil Rektor III Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
7. Dr. Doris Febriyanti, S.IP, M.Si. Selaku Dekan FIPB UIGM.
8. Husni Mubarat, S.Sn., M.Sn. Selaku Dosen Pembimbing sekaligus Dosen Ketua Penguji.
9. Aji Windu Vatra, S.Sn., M.Sn Selaku Dosen Pembimbing II.
10. Mukhsin Patriansah, S.Sn., M.Sn Selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan saran dan masukan selama proses Tugas Akhir ini.

11. Heri Iswandi S.Sn., M.Sn Selaku Dosen penguji II yang telah memberikan saran dan masukan selama proses Tugas Akhir ini.

12. Seluruh Dosen Desain Komunikasi Visual di Universitas Indo Global Mandiri yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalamannya kepada penulis selama masa perkuliahaan.

Terlepas dari itu, kita tahu bahwa tak ada gading yang tak retak, begitupun juga tak ada manusia yang sempurna tanpa ada salah. Oleh karena itu, dengan tangan terbuka kami menerima segala bentuk kritik dan saran yang membangun dari pembaca agar dapat kami jadikan sebagai pertimbangan untuk memperbaiki kesalahan dalam tugas ini baik dari segi penulisan. Semoga laporan ini dapat berguna bagi pembaca.

Palembang, 10 Agustus 2024



M.Faiz Khozi
NPM.
2019620049

Abstrak : Limbah kayu adalah sisa kayu atau bagian kayu yang dianggap tidak lagi bernilai ekonomis, biasanya potongan kayu yang tersisa terdiri dari beberapa potong 25%-30% dari volume material kayu. limbah kayu merupakan permasalahan yang memerlukan perhatian serius karena dampaknya terhadap lingkungan dan kehidupan manusia. Seperti penumpukan limbah kayu yang seringkali dibiarkan membusuk, ditumpuk, atau bahkan dibakar. Kemudian terjadilah pencemaran lingkungan, biasanya kayu-kayu yang sudah tidak dimanfaatkan lagi oleh industri mebel seringkali berakhir menjadi limbah yang mencemari lingkungan sekitar. Maka dari itu limbah kayu di manfaatkan menjadi produk mainan edukatif yang bermanfaat bagi masyarakat.

Kata kunci: Limbah Kayu, Mainan Edukatif, Anak-anak

Abstract: Wood waste is the remaining wood or wood parts that are considered to no longer have economic value, usually the remaining pieces of wood consist of several pieces of 25% -30% of the volume of wood material. Wood waste is a problem that requires serious attention because of its impact on the environment and human life. Such as the accumulation of wood waste that is often left to rot, piled up, or even burned. Then environmental pollution occurs, usually wood that is no longer used by the furniture industry often ends up as waste that pollutes the surrounding environment. Therefore, wood waste is utilized as an educational toy product that is beneficial to the community.

Keywords: Wood Waste, Educational Toys, Children

DAFTAR ISI

COVER	
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Tujuan Perancangan	7
E. Manfaat Perancangan.....	8
F. Tinjauan Ide Perancangan	9
G. Metode Perancangan	13
H. Landasan Teori	18
I. Sistematika Perancangan.....	23
J. Alur Pemikiran Perancangan.....	25

BAB II PENGOLAHAN DATA	27
A. Identifikasi Data	27
B. Analisa Data	81
C. Sintesis	84
 BAB III KONSEP PERANCANGAN	86
A. Perencanaan Kreatif	86
B. Perencanaan Media	102
 BAB IV	108
A. Identitas Visual	108
B. Media Utama	110
C. Media Isu	112
D. Media Pendukung	124
 BAB V	137
 DAFTAR PUSTAKA	139

Daftar Gambar

Gambar 1.1 Limbah Potongan Kayu	2
Gambar 1.2 Video Cerita Sukses Limbah Kayu Jati Jadi Produk Seni Bernilai Tinggi Dan Untung Besar.....	9
Gambar 1.3 Pemanfaatan Limbah Kayu Dari Hasil Produksi UMKM Mabel.....	10
Gambar 1.4 Video Dokumenter Peduli Sampah.....	11
Gambar 1.5 Magical driftwood Limbah Kayu Laut Disulap Menjadi Kerajinan Mendunia.....	13
Gambar 1.6 Tahap Design Thinking	14
Gambar 1.7 Alur Pemikiran Perancangan	25
Gambar 2.1 Kayu.....	28
Gambar 2.2 Kayu Jati	29
Gambar 2.3 Kayu Sungkai.....	29
Gambar 2.4 Kayu mahoni.....	30
Gambar 2.5 Kayu Tembesi	31
Gambar 2.6 Kayu Mind	32
Gambar 2.7 Kayu Pinus.....	32

Gambar 2.8 Kayu Meranti	33
Gambar 2.9 Kayu Cendana.....	34
Gambar 2.10 Kayu Merbabu	35
Gambar 2.11 Kayu Ulin.....	36
Gambar 2.12 Komposisi Limbah Kayu.....	40
Gambar 2.13 Komposisi Lombah Kayu.....	40
Gambar 2.14 Serpihan Kayu	41
Gambar 2.15 Papan Sisa.....	41
Gambar 2.16 Pallet	42
Gambar 2.17 Furnitur	42
Gambar 2.18 Hutan.....	43
Gambar 2.19 Konstruksi.....	43
Gambar 2.20 Depot Kusen Waryudi.....	55
Gambar 2.21 PT. Ladang Makmur	55
Gambar 2.22 Pertukangan Kayu Karya.....	56
Gambar 2.23 Depot Kusen Rizki Abadi	56
Gambar 2.24 Depot Kayu Pak Cikmal	57
Gambar 2.25 Shellter 99.....	57

Gambar 2.26 Miniatur Jembatan Ampera.....	58
Gambar 2.27 Rumah Kayu Knock Down.....	58
Gambar 2.28 Krajinan Tangan Khas Palembang.....	59
Gambar 2.29 Ukiran Kayu.....	59
Gambar 2.30 Mainan Kayu <i>Puzzel</i> Kayu Pintar Bagian Tubuh	59
Gambar 2.31 <i>Kids Toys Baby Blocks</i>	60
Gambar 2.32 Balok Kayu Wooden.....	61
Gambar 2.33 Mainan Kayu Alphabet Berdiri Inggris Mainan Anak.....	62
Gambar 2.34 <i>Toys Kotak Pas Hewan</i> Mainan Kayu Anak	62
Gambar 2.35 Istana Bintang Mainan Kayu Hammer Locat Mainan Anak.....	63
Gambar 2.36 Logo Dinas Pendidikan.....	64
Gambar 2.37 Logo Dinas Prindustrian	67
Gambar 2.38 Logo Dinas Dekranasda.....	68
Gambar 2.39 Jenis Kelamin.....	73
Gambar 2.40 Usia	74
Gambar 2.41 Apakah Anda Tahu Tentang Limbah	74
Gambar 2.42 Apa Yang Kamu Ketahui Tentang Kayu.....	77
Gambar 2.43 Apakah Anda Tahu Dampak Dari Limbah Kayu	77

Gambar 2.44 Apakah Anda Tahu Jika Limbah Kayu Bisa Di Olah Kembali Menjadi Barang Yang Bermanfaat.....	78
Gambar 2.45 Apakah Kamu Ingin Tahu Lebih Banyak Tentang Pemanfaatan Limbah Kayu	78
Gambar 2.46 Menurut Anda, Jika Limbah Kayu Tersebut Diolah Kembali Menjadi Produk Mainan Edukatif Bagi Anak-Anak Apakah Sangat Bermanfaat	79
Gambar 2.47 Permainan Edukatif Seperti Apa Yang Cocok Bagi Anak-Anak.....	79
Gambar 2.48 Berikan Sebuah Saran Atau Kritik Kamu Dalam Perancangan Ini Untuk Membantu Penulis	80
Gambar 3.1 Limbah Kayu	86
Gambar 3.2 Mainan Edukatif	87
Gambar 3.3 <i>Flat Design</i>	92
Gambar 4.1 Logo.....	108
Gambar 4.2 Logo.....	109
Gambar 4.3 Logo.....	109
Gambar 4.4 <i>Story Board Video</i>	110

Gambar 4.5 <i>Story Board</i> Video.....	111
Gambar 4.6 <i>Story Board</i> Video.....	112
Gambar 4.7 Mainan Edukatif	113
Gambar 4.8 Mainan Edukatif	113
Gambar 4.9 Mainan Edukatif	114
Gambar 4.10 Poster	116
Gambar 4.11 Poster.....	116
Gambar 4.12 Poster	114
Gambar 4.13 <i>X-Banner</i>	119
Gambar 4.14 <i>X-Banner</i>	119
Gambar 4.15 <i>X-Banner</i>	120
Gambar 4.16 Brosur	121
Gambar 4.17 Brosur	121
Gambar 4.18 Brosur	122
Gambar 4.19 Mainan Edukatif Kayu.....	123
Gambar 4.20 Mainan Edukatif Kayu.....	123
Gambar 4.21 Mainan Edukatif Kayu.....	124
Gambar 4.22 <i>Totebag</i>	125

Gambar 4.23 <i>Totebag</i>	125
Gambar 4.24 <i>Totebag</i>	126
Gambar 4.25 Gantungan Kunci	127
Gambar 4.26 Gantungan Kunci	127
Gambar 4.27 Gantungan Kunci	128
Gambar 4.28 Stiker <i>Cutting</i>	129
Gambar 4.29 Stiker <i>Cutting</i>	129
Gambar 4.30 Stiker <i>Cutting</i>	130
Gambar 4.31 <i>T-Shirt</i>	131
Gambar 4.32 <i>T-Shirt</i>	131
Gambar 4.33 <i>T-Shirt</i>	131
Gambar 4.34 Topi	133
Gambar 4.35 Topi	133
Gambar 4.36 Topi	134
Gambar 4.37 Cangkir	135
Gambar 4.38 Cangkir	135
Gambar 4.39 Cangkir	136

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Halaman Revisi.....	xvii
Lampiran 2 Kartu Bimbingan	xix
Lampiran 3 Dokumentasi Penelitian.....	xx