

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	3
1.3. Rumusan Masalah (<i>Problem Statement</i>).....	3
1.4. Pertanyaan Penelitian (<i>Research Questions</i>)	3
1.5. Tujuan Penelitian (<i>Research Objectives</i>).....	3
1.6. Batasan Masalah (<i>Delimitations</i>).....	3
1.7. Ruang Lingkup Penelitian (<i>Scope</i>)	4
1.8. Keterbatasan Penelitian/Perancangan (<i>Limitation</i>).....	4
1.9. Manfaat Penelitian	4
1.10. Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Penelitian Terdahulu	6
2.2. Kajian Teoretis.....	8
2.2.1. Pengertian Limbah	8
2.2.2. Limbah Serbuk kayu	10
2.2.2.1. Jenis-jenis Limbah Serbuk Kayu	12
2.2.3. <i>Sustainability</i>	12
2.2.4. Penggayaan Desain Interior	13
2.2.5. Dekorasi Interior	16
2.2.6. Lampu Hias	18
2.2.6.1. Jenis-jenis Lampu Hias.....	18

2.2.7.	Jenis-jenis Lampu.....	20
2.2.8.	Perancangan	23
2.2.9.	Warna	23
2.2.10.	Prosedur dan Teknik Eksplorasi Limbah Menjadi Produk	25
2.3.	Kajian Lapangan	30
2.3.1.	Profil PT Griya Fortuna Internasional - Gudang Furniture.....	30
2.3.2	Wawancara	31
2.3.3.	Observasi.....	32
2.3.4.	Hasil Kuisisioner	32
2.3.5.	Produk Eksisting	37
2.3.6.	Rangkuman	40
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	41
3.1.	Rancangan Penelitian.....	41
3.2.	Metode Penelitian	42
3.3.	Metode Penggalan Data	43
3.3.1.	Observasi.....	43
3.3.2.	Wawancara	44
3.3.3.	Studi literatur.....	45
3.3.4.	Kuisisioner	45
3.4.	Proses Pengumpulan Data.....	46
3.5.	Metode Perancangan	46
3.6.	Proses Perancangan.....	47
3.7.	Metode Validasi	48
BAB IV	PEMBAHASAN.....	50
4.1.	Hasil Penelitian	50
4.1.1	Hasil Observasi	50
4.1.2	Hasil Wawancara	50
4.1.3	Hasil Kuisisioner	51
4.2.	Konsep Umum	51
4.3.	Komparasi Produk Sejenis	52
4.4.	Ekplorasi Material.....	54
4.4.1.	Analisis Eksplorasi Perekat Serbuk Kayu.....	54
4.4.2.	Analisis Material Komposit	82
4.4.3.	Analisis Kebutuhan Alat dan Bahan	83

4.5.	Analisis SCAMPER.....	85
4.6.	Proses Perancangan.....	85
4.6.1.	Analisis Kebutuhan Pengguna	85
4.6.2.	<i>Term of Reference</i>	86
4.6.2.1.	Deskripsi Produk.....	86
4.6.2.2.	Pertimbangan Desain	86
4.6.2.3.	Batasan Desain.....	86
4.6.3.	<i>Mindmap</i>	87
4.6.4.	<i>Moodboard</i>	88
4.6.5.	<i>User Image</i>	88
4.6.6.	<i>Product Positioning</i>	89
4.6.7.	<i>Blocking System</i>	90
4.6.8.	Sketsa Makro.....	92
4.6.9.	Sketsa Mikro	96
4.6.10.	Sketsa <i>Final</i>	98
4.7.	Gambar Teknik	99
4.7.1	Gambar Orthogonal.....	99
4.7.2	Gambar Potong	100
4.7.3	<i>Exploded View</i>	101
4.8	<i>3D Modeling</i>	101
4.8.	Konsep Produk.....	103
4.8	Pembuatan <i>Prototype</i> Produk.....	103
4.9	Foto Produk.....	106
4.10	Rancangan Anggaran Biaya.....	107
4.11	Uji Validasi	108
4.11.1	Uji Validasi Target Pengguna	108
4.10.2	Uji Validasi Ahli	110
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	112
5.1	Kesimpulan	112
5.2	Saran	112
DAFTAR PUSTAKA		114
LAMPIRAN		118