

DAFTAR ISI

4	LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
	LEMBAR PENETAPAN PENGUJI	iii
	LEMBAR ORISINALITAS	iv
	KATA PENGANTAR.....	v
	DAFTAR ISI	vi
	DAFTAR TABEL	ix
	DAFTAR GAMBAR.....	1
	DAFTAR LAMPIRAN	3
	ABSTRAK	4
	<i>ABSTRACT</i>	5
	BAB 1 PENDAHULUAN	6
1.1.	Latar Belakang.....	6
1.2.	Rumusan Masalah	7
1.3.	Tujuan Perancangan.....	7
1.4.	Manfaat Perancangan	7
1.5.	Batasan/Ruang Lingkup Masalah	7
1.6.	Metode Penelitian	8
	BAB 2 STUDI LITERATUR	10
2.1	Road Map Penelitian Terdahulu.....	10
2.1.1	Pemanfaatan Serbuk Kayu sebagai Komposit	10
2.1.2	Pemanfaatan Pati Singkong sebagai Biopolimer/Matriks	11
2.1.3	Pembuatan Peralatan dapur dari Material Alternatif.....	13
2.1.4	Perbandingan dengan Penelitian yang akan dilakukan	14
2.2	<i>Tray</i>	14
2.3	<i>Coaster</i>	18
2.4	<i>Placemat</i>	22
2.5	Studi Eksisting.....	24
2.6	Limbah Serbuk Kayu	24
2.6.1	Definisi dan Karakteristik Serbuk Kayu	24
2.6.2	Permasalahan Limbah Serbuk Kayu	28
2.6.3	Teknik Pengolahan Limbah Serbuk Kayu.....	28
2.6.4	Pemanfaatan Limbah Serbuk Kayu.....	1

2.7	<i>Pati Singkong</i>	3
2.7.1	Definisi dan Karakteristik Pati Singkong	3
2.7.2	Pemanfaatan Pati Singkong sebagai Biopolimer	3
2.7.3	Keunggulan Pati Singkong sebagai Matriks Komposit	4
BAB 3	STUDI LAPANGAN	6
3.1	Eksperimen Material	6
3.2	Prosedur Eksperimen	6
3.2.1	Persiapan Material	6
3.2.2	Proses Pembuatan Material	9
3.2.3	Pengkondisian Material	11
BAB 4	ANALISIS DAN KONSEP PERANCANGAN	18
4.1.	Analisis	18
4.1.1.	Analisis Aspek Primer (Fitur utama Rancangan)	18
4.1.2.	Analisis Aspek Sekunder (Fitur pendukung rancangan)	19
4.1.3.	Gagas Desain	19
4.1.4.	Analisis Ergonomi dan Antropometri	19
4.1.5.	Analisis Sifat Material Komposit Serbuk Kayu dan Pati Singkong	20
4.1.6.	Identifikasi Keunggulan dan Keterbatasan Material	21
4.1.7.	Karakteristik Produk yang Diinginkan	22
4.2.	Analisis Pasar dan Tren Produk Sejenis	23
4.2.1	Tinjauan Pasar <i>Tray</i> , <i>Coaster</i> dan <i>Placemat</i>	23
4.2.2	Analisis Produk Kompetitor	24
4.2.3	Peluang Pasar dan Relevansi Perancangan	25
4.3	Konsep Perancangan	25
4.3.1	Konsep Bentuk	25
4.3.2	Konsep Fungsional	26
4.3.3	Konsep Warna	26
4.3.4	Pengguna	27
4.3.5	Produksi	27
4.3.6	Moodboard	28
BAB 5	VISUALISASI KARYA	30
5.1	Alternatif Sketsa	30
5.2	Visualisasi Sketsa	43
5.3	Proses Penentuan Final Desain	45
5.4	Proses <i>Prototyping</i>	46
5.5	Final Desain	49
BAB 6	KESIMPULAN DAN SARAN	52
6.1	Kesimpulan	52

6.2	Saran	52
DAFTAR PUSTAKA		54
LAMPIRAN.....		57