

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MERCHANDISE
BERTEMA SANDWICH DENGAN
MEMANFAATKAN LIMBAH KERTAS

diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh Gelar Ahli Madya (A.Md)

di Program Studi D-3 Kriya Seni Fakultas Seni Rupa dan Desain



Ryan Rizky Ramadhan

212213008

PRODI D3 KRIYA SENI
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA BANDUNG
2025

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN MERCHANDISE
BERTEMA SANDWICH DENGAN
MEMANFAATKAN LIMBAH KERTAS

Telah disidangkan dihadapan penguji pada tanggal 17 Juni 2025

disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Khairul Mustaqin S.Sn., M.Sn.
NIP. 197405052003121003

Muhammad Shidiq, M.Pd.
NIP . 199303172019031005

Penguji

Ari Winarno, S.sn., M.Hum
NIP. 197201262000031007

Ketua Jurusan Kriya

Koprodi D3 Kriya Seni

Khairul Mustaqin S.Sn., M.Sn.
NIP. 197405052003121003

Muhammad Shidiq, M.Pd.
NIP . 199303172019031005

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Prof. Dr. Husen Hendriyana, S.Sn., M.Ds.
NIP. 197203101998021003

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan kita semua rahmat dan rizkinya. Atas izin-Nya juga penulis bisa menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Prodi D3 Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Budaya Indonesia Bandung.

Karya tulis ini merupakan hasil dari penelitian dan pemikiran yang teliti serta berbagai referensi yang dikumpulkan. Tujuan utama dari karya ini adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai topik yang dibahas, serta membagikan informasi yang berguna dan relevan kepada pembaca.

Tanpa adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak laporan ini tidak akan tersusun oleh karena itu saya juga ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada berbagai pihak kepada :

1. Kedua orang tua saya yang mendukung dalam pengerjaan Tugas Akhir.
2. Dr. Retno Dwimawarti, S. Sen., M.Hum. selaku rektor Institut Seni Budaya Indonesia Bandung.
3. Prof. Dr. Husen Hendriyana, S.Sn., M.Ds. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain.
4. Muhammad Shidiq, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Kriya Seni Merangkap Koordinator Program Studi Kriya Seni (D3) ISBI Bandung.
5. Khairul Mustaqin S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing I yang telah membantu selama proses perancangan Laporan Tugas Akhir.
6. Muhammad Shidiq, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah membantu selama proses penulisan dan perancangan Laporan Tugas Akhir.
7. Wali Dosen penulis Savitri, ST., M.Ds dan seluruh Dosen jurusan Kriya Seni yang telah mendidik penulis selama proses pembelajaran di ISBI Bandung.

8. Kepada sahabat-sahabat saya yang telah membantu melancarkan tugas akhir.

Akhir kata, bahwa karya ini jauh dari kesempurnaan, dan tentunya masih terdapat kekurangan. Namun, semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi kecil dalam bidang yang di pelajari. Berharap karya ini dapat menjadi pijakan bagi penelitian dan diskusi lebih lanjut mengenai topik ini.

Bandung, 21 Mei 2025

Penulis

Ryan Rizky Ramadhan



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Tujuan.....	2
C. Perancangan	2
D. Sistematika Penulisan.....	7
BAB II PROSES PENCIPTAAN	8
A. Bahan Material.....	8
B. Proses Penciptaan	11
BAB III HASIL PEMBUATAN KARYA.....	22
A. Deksripsi Karya	22
BAB IV KESIMPULAN.....	26
DAFTAR PUSTAKA.....	27
DATA DIRI	28



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Referensi Merchandise.....	8
Gambar 1. 2 Referensi Tekstur Kertas.....	9
Gambar 1. 3 Referensi Konsep Bentuk	9
Gambar 1. 4 Observasi Ilustrasi Ikea.....	10
Gambar 1. 5 Observasi Ilustrasi Ikea.....	10
Gambar 1. 6 Sketsa produk.....	11
Gambar 2. 1 Limbah kertas.....	13
Gambar 2. 2 Resin, Talc Lionic dan Katalis.....	14
Gambar 2. 3 Wadah dan Sendok	14
Gambar 2. 4 Blender.....	15
Gambar 2. 5 Cetakan Resin, Kuas, dan Amplas	15
Gambar 2. 6 Proses pembuatan model sketchup	16
Gambar 2. 7 Roti Sketchup.....	16
Gambar 2. 8 Selada.....	17
Gambar 2. 9 Tomat	17
Gambar 2. 10 Keju.....	17
Gambar 2. 11 Daging Slices	18
Gambar 2. 12 Satu Set Merchandise.....	18
Gambar 2. 13 Penerapan Merchandise	18
Gambar 2. 14 Penerapan Merchandise	19
Gambar 2. 15 Proses lebur kertas	19
Gambar 2. 16 Proses pengeringan	20
Gambar 2. 17 Proses blender	20
Gambar 2. 18 Hasil Proses blender.....	21
Gambar 2. 19 Pembuatan cetakan.....	21
Gambar 2. 20 Pemolesan cetakan	22
Gambar 2. 21 Pembuatan model master	22
Gambar 2. 22 Pengeringan model master.....	23
Gambar 2. 23 Pembuatan cetakan.....	23
Gambar 2. 24 Hasil pembuatan cetakan	24
Gambar 2. 25 Pencetakan limbah kertas.....	24
Gambar 2. 26 Pengeluaran produk jadi.....	25
Gambar 2. 27 Campuran cat	25
Gambar 2. 28 Proses Finishing.....	26
Gambar 2. 29 Proses Finishing.....	26
Gambar 3. 1 Hasil Roti	27
Gambar 3. 2 Hasil Selada	28
Gambar 3. 3 Hasil Tomat.....	28
Gambar 3. 4 Hasil daging slices	29
Gambar 3. 5 Hasil Keju	29
Gambar 3. 6 Hasil Telur	30
Gambar 3. 7 Hasil satu set merchandise	30

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Kertas adalah salah satu limbah yang paling banyak dihasilkan oleh manusia, baik yang dihasilkan oleh rumah tangga maupun sekolah dan perkantoran. Limbah kertas menjadi salah satu masalah yang serius bagi bumi ini. Pada umumnya kertas berbahan dasar dari alam dan biasanya dari pepohonan. Maka semakin kita banyak mempergunakan kertas maka semakin cepat pula bumi ini penuh dengan rusak karena keseimbangan alamnya terganggu. Dengan mendaur ulang limbah kertas maka kita membantu menjaga keseimbangan alam dan mencegah pemanasan global.

Kalau dilihat dari peluang pasarnya, kertas daur ulang saat ini sedang banyak diminati oleh pasar. Dari kertas daur ulang bisa dibuat berbagai hasil kerajinan tangan yang dibuat oleh tangan-tangan kreatif orang yang memiliki jiwa seni. Hasil karya dari kertas daur ulang tersebut banyak digunakan untuk pernak-pernik penghias rumah, alat-alat tulis dan alat perkantoran, bahkan dibuat sebagai wadah-wadah cantik serbaguna yang banyak diminati oleh ibu-ibu rumah tangga dan remaja saat ini. (Mahrani Arfah, 2017).

Limbah kertas jika tidak diolah dengan baik akan terdegradasi secara anaerob sehingga menimbulkan gas metana dan berkontribusi menyebabkan pemanasan global, pada proses pengolahan kertas baru membutuhkan energi yang cukup banyak, begitu pula dengan air yang dibutuhkan dalam proses pengolahan, hal ini disebabkan dalam pembuatan 3 lembar kertas memerlukan kurang lebih 1 Liter air (Puspita, 2017). Perkembangan isu kerusakan lingkungan menjadi salah satu sebab pentingnya melakukan daur ulang limbah kertas untuk mengurangi dan mencegah permasalahan lingkungan (Suryaningsih dkk., 2023). Limbah kertas dapat digunakan kembali menjadi kertas daur ulang sebagai produk yang bermanfaat serta memiliki nilai jual. Proses pengolahan limbah kertas cukup mudah dilakukan dan memerlukan biaya minim (Musarofa dkk., 2023).

Merchandise, dalam konteks bisnis dan promosi, adalah barang atau produk yang dijual atau diberikan untuk mendukung kegiatan promosi atau branding sebuah perusahaan atau merek. Barang-barang ini sering menampilkan logo atau merek perusahaan dan digunakan untuk meningkatkan kesadaran merek dan loyalitas pelanggan.

Merchandise memiliki beberapa fungsi penting, di antaranya:

1. Promosi Merek: Merchandise membantu mengenalkan merek perusahaan kepada konsumen.

2. Meningkatkan Kesadaran: Dengan memberikan merchandise, perusahaan dapat meningkatkan kesadaran merek di kalangan konsumen.
3. Membangun Hubungan: Merchandise juga dapat digunakan untuk membangun hubungan yang lebih kuat dengan pelanggan.
4. Ucapan Terima Kasih: Merchandise dapat digunakan sebagai hadiah atau ucapan terima kasih kepada pelanggan setia.

Bedasarkan latar belakang di atas maka terdapat rumusan masalah dalam kutipan yang dapat di tentukan sebagai berikut :

1. Bagaimana pemanfaatan limbah kertas sebagai merchandise ?
2. Bagaimana proses pembuatan merchandise ?
3. Bagaimana bentuk merchandise ?

B. Tujuan

Adapun tujuan utama dari Pemanfaatan Limbah Kertas Sebagai *Merchandise* yaitu mengembangkan desain dan konsep yang lebih menarik dengan rincian sebagai berikut :

1. Menjelaskan pemanfaatan limbah kertas sebagai merchandise.
2. Menjelaskan proses pembuatan merchandise.
3. Menjelaskan bentuk merchandise.

C. Perancangan

1. Estimasi / Batasan karya

Beberapa fokus yang akan menjadi batasan penciptaan pada pemanfaatan limbah kertas ini adalah :

- a. Konsep pembuatan menggunakan bahan kertas daur ulang.
- b. Penggunaan warna unik dan bentuk yang menarik.
- c. Permukaan bertekstur.
- d. *3D Mockup Modelling Sketchup*.

2. Metode visualisasi karya

Visualisasi karya yang akan di lakukan pada tahap pertama yaitu :

- a. Menganalisis tekstur unik yang didapat dari daur ulang kertas
- b. Memanfaatkan tekstur unik kertas
- c. Membuat moodboard
- d. Merealisasikan konsep garapan kedalam bentuk nyata memakai aplikasi Sketchup
- e. Pengecatan dan Finishing produk

3. Sumber Pustaka / Acuan

Mahrani Arfah, Buletin Utama Teknik, 2017. Jurnal ini menjelaskan suatu tentang Pemanfaatan Limbah Kertas Menjadi Kertas Daur Ulang Bernilai Tambah Oleh Mahasiswa.

Lutfiana Marisa, Banjarmasin, 2023. Jurnal ini menjelaskan tentang Pemanfaatan Limbah Kertas Menjadi Kertas Benih Daur Ulang Sebagai Produk Ramah Lingkungan Mendukung Prinsip Kimia Hijau.

4. Metode Penelusuran Data

Adapun metode penelusuran data dalam perancangan ini sebagai berikut :

a. Studi literatur

Perancangan karya ini di ambil dari berbagai macam sumber tertulis seperti buku artikel serta jurnal ilmiah sebagai kajian.

b. Studi piktorial

Studi ini dilakukan agar mendapatkan gambaran atau inspirasi dalam bentuk pengkaryaan dengan teknik yang akan di buat. Pencarian studi ini dilakukan pencariannya melalui internet.



*Gambar 1. 1 Referensi Merchandise
(sumber :Pinterest, 2020)*



*Gambar 1. 2 Referensi Tekstur Kertas
(sumber : Pinterest, 2016)*



*Gambar 1. 3 Referensi Konsep Bentuk
(sumber : Pinterest, 2020)*

c. Observasi

Penulis Menggunakan metode observasi mempelajari pembuatan ilustrasi merchandise agar lebih menarik dan memperkaya pengetahuan tentang pembuatan merchandise menggunakan bahan daur ulang.

Dalam hal ini maka penulis mengobservasi ke Ikea untuk mendapatkan contoh ilustrasi dalam pembuatan moodboard dikarenakan Ikea memiliki beberapa barang yang

memanfaatkan limbah juga, berikut beberapa foto yang didapat ketika melakukan observasi di tempat :



*Gambar 1. 4 Observasi Ilustrasi Ikea
(sumber : Ryan Rizky Ramadhan, 2025)*



*Gambar 1. 5 Observasi Ilustrasi Ikea
(sumber : Ryan Rizky Ramadhan, 2025)*

Oleh karena itu penulis membuat beberapa sketsa terakit bentuk yang akan dibuat berdasarkan hasil observasi lapangan :



Gambar 1. 6 Sketsa produk
(sumber : Ryan Rizky Ramadhan, 2025)

D. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam penyusunan proposal ini adalah :

BAB I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang Penciptaan, Tujuan, Perancangan, Sumber Pustaka/Acuan, Metode penulisan dan Sistematika Penulisan

BAB II Proses Penciptaan

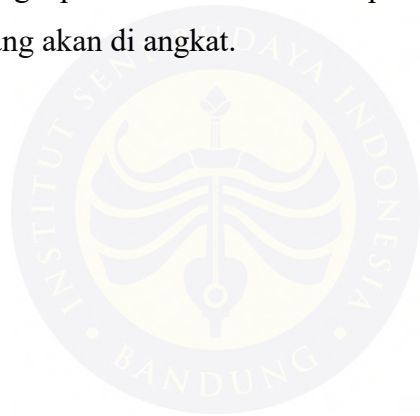
Bab ini menjelaskan hal yang akan menjadi sumber penciptaan karya, Konsep yang akan di pilih sesuai dengan kebutuhan perancangan, dan proses penciptaan serta perwujudan karya yang berisi tentang proses visualisasi karya dan hal yang terkait mengenai perancangan hingga terjadinya perwujudan karya.

BAB III Deskripsi Hasil Garap dan Pemaparan Karya

Bab ini menjelaskan deksripsi dan menggambarkan penciptaan secara mendalam mengenai karya yang di hasilkan dan menjelaskan permasalahan yang terkait hingga metode yang di gunakan.

BAB IV Penutup

Bab akhhir ini mengungkapkan saran dan kesimpulan yang berhubungan dengan penciptaan dari karya yang akan di angkat.



BAB II PROSES PENCIPTAAN

A. Bahan Material

1. Limbah Kertas

Bahan Pembuatan dari *merchandise* ini menggunakan limbah kertas, dengan membuat *merchandise* berbahan limbah kertas ini sangat ramah lingkungan dan pemanfaatan terhadap bahan tidak terpakai, dengan memakai bahan kertas ini saya bisa mendapatkan tekstur berpori yang saya inginkan layaknya sebuah tekstur roti untuk pembuatan *merchandise* tatakan gelas ini.

Meskipun terbuat dari bahan organik yang bisa terurai, namun masih sering ditemukan tumpukan sampah yang terdiri dari kertas. Hal ini tentunya menjadi pemandangan yang tidak nyaman dan juga merupakan sumber penyakit. Pengolahan adalah proses untuk menjadikan suatu bahan bekas menjadi bahan baru dengan tujuan mencegah adanya sampah yang sebenarnya dapat menjadi sesuatu yang berguna, mengurangi penggunaan bahan baku yang baru, mengurangi penggunaan energi, mengurangi polusi, kerusakan lahan, dan emisi gas rumah kaca jika dibandingkan dengan proses pembuatan barang baru.



*Gambar 2. 1 Limbah kertas
(sumber : Ryan Rizky Ramadhan, 2025)*

2. Resin, Talc Lionic dan Katalis

Penggunaan resin, Talc Lionic dan katalis disini, digunakan untuk pembuatan master atau cetakan sebagai model awal dengan perbandingan 1:10.



*Gambar 2. 2 Resin, Talc Lionic dan Katalis
(sumber : Ryan Rizky Ramadhan, 2025)*

3. Wadah dan Sendok

Penggunaan wadah dan sendok ini berfungsi untuk alat mengaduk campuran bahan resin, talc, dan katalis.



*Gambar 2. 3 Wadah dan Sendok
(sumber : Ryan Rizky Ramadhan, 2025)*

4. Blender

Penggunaan blender ini untuk menghancurkan sampah kertas, menjadi butir-butir kertas kecil.



Gambar 2. 4 Blender
(sumber : Ryan Rizky Ramadhan, 2025)

5. Cetakan Resin, Kuas, dan Amplas

Penggunaan cetakan resin ini digunakan sebagai *Molding* produk yang akan dibuat, sehingga bentuk hasilnya akan dapat sama persis dari detail bentuk dan teksturnya sama seperti model master yang dibuat.



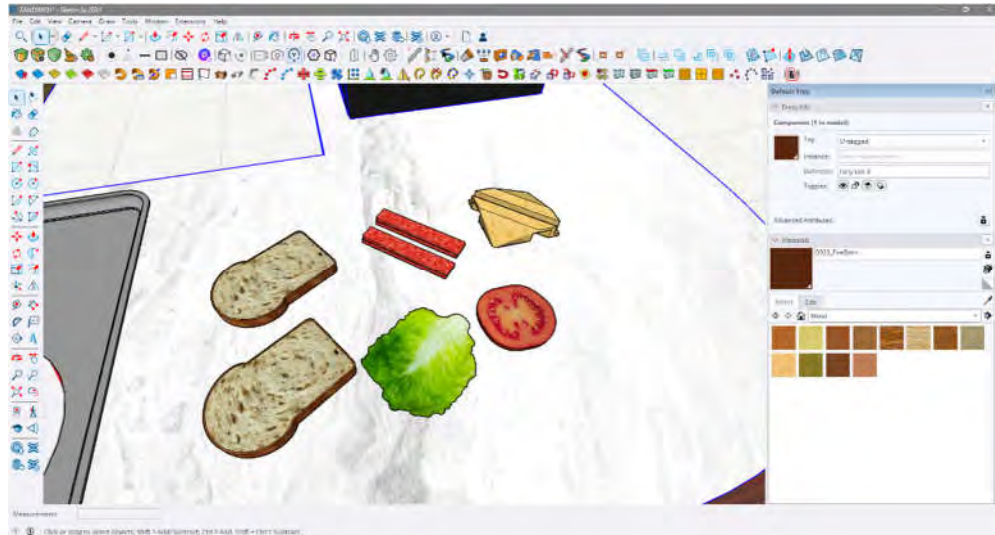
Gambar 2. 5 Cetakan Resin, Kuas, dan Amplas
(sumber : Ryan Rizky Ramadhan, 2025)

B. Proses Penciptaan

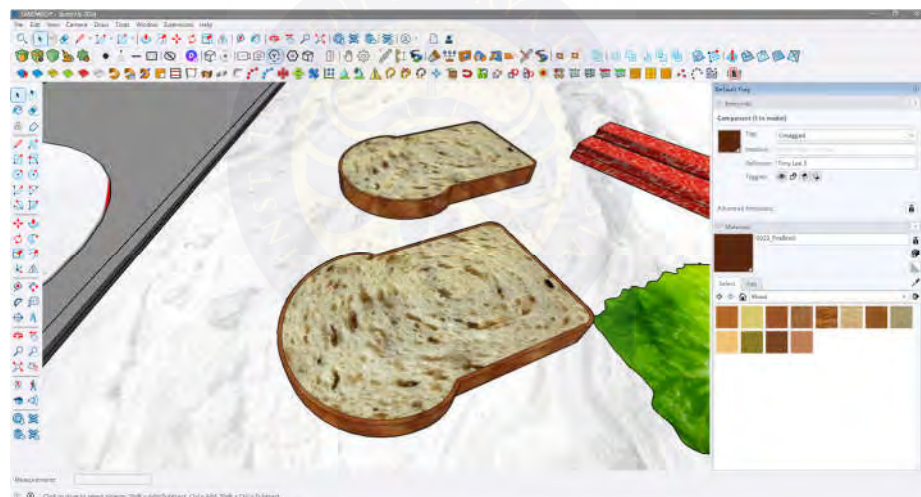
Proses penciptaan karya akan melalui beberapa tahapan sehingga terbuatnya sebuah karya, diantaranya :

1. Proses Pembuatan Sketchup

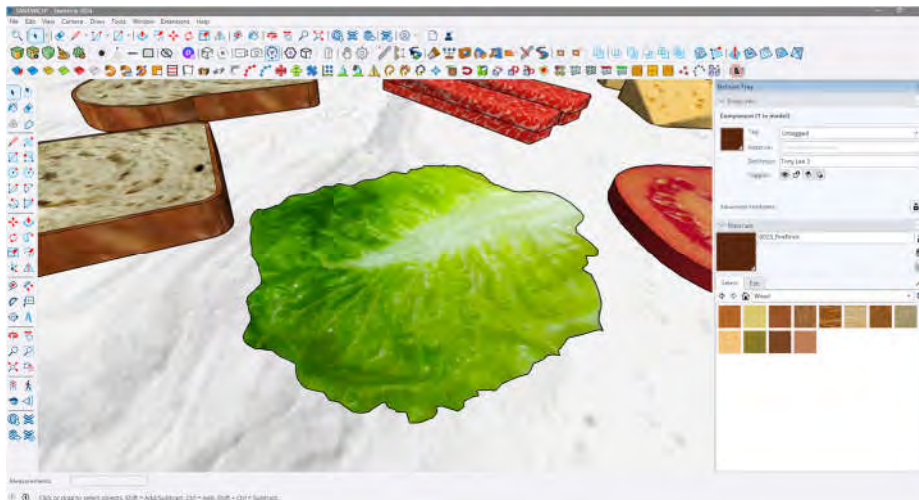
Proses pembuatan model ini dimulai dari pembuatan model roti, selada, tomat, keju dan daging *slice*. Pembuatan model ini dipergunaan sebagai modeling awal sebelum pembuatan model mockup 1:1.



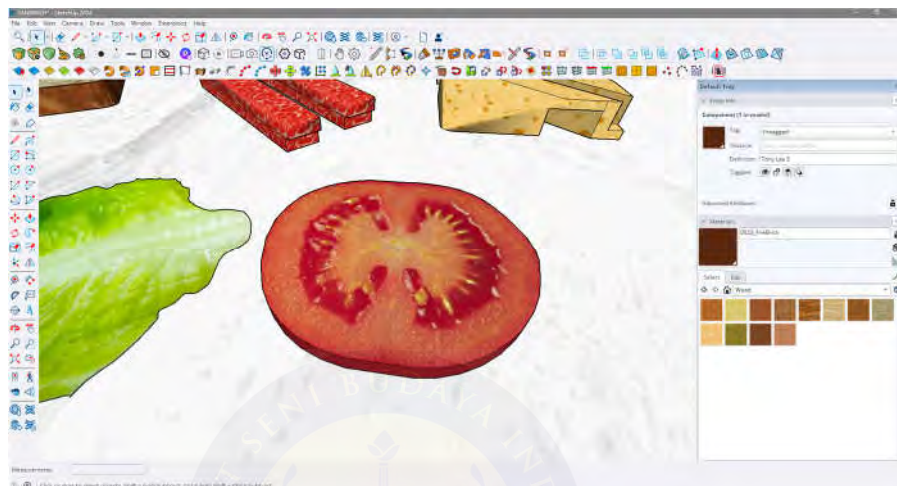
Gambar 2. 6 Proses pembuatan model sketchup
(sumber : Ryan Rizky Ramadhan, 2025)



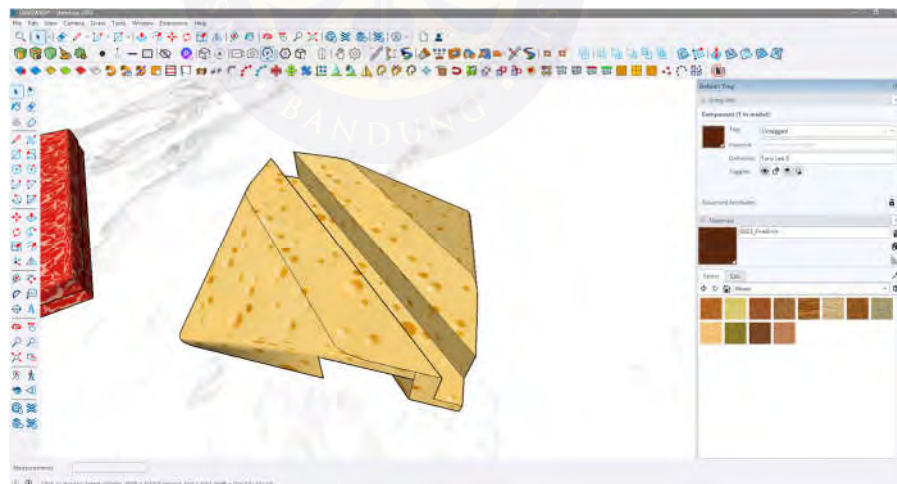
Gambar 2. 7 Roti Sketchup
(sumber : Ryan Rizky Ramadhan, 2025)



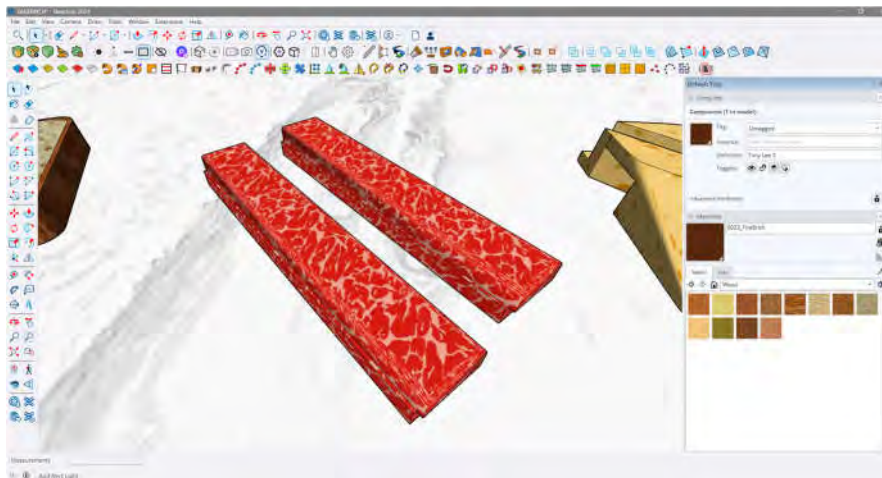
Gambar 2. 8 Selada
(sumber : Ryan Rizky Ramadhan, 2025)



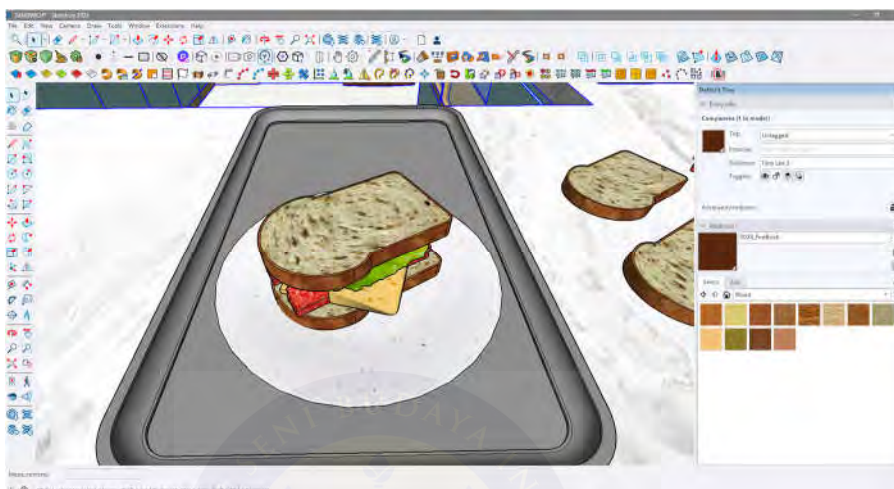
Gambar 2. 9 Tomat
(sumber : Ryan Rizky Ramadhan, 2025)



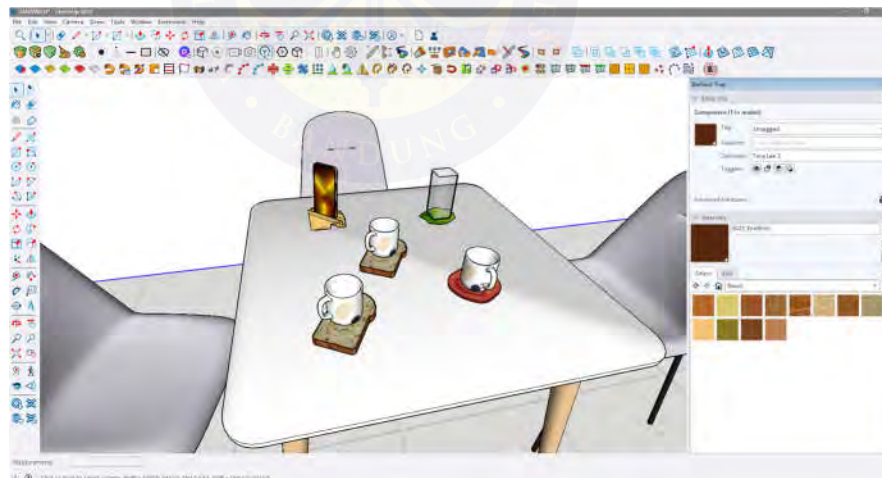
Gambar 2. 10 Keju
(sumber : Ryan Rizky Ramadhan, 2025)



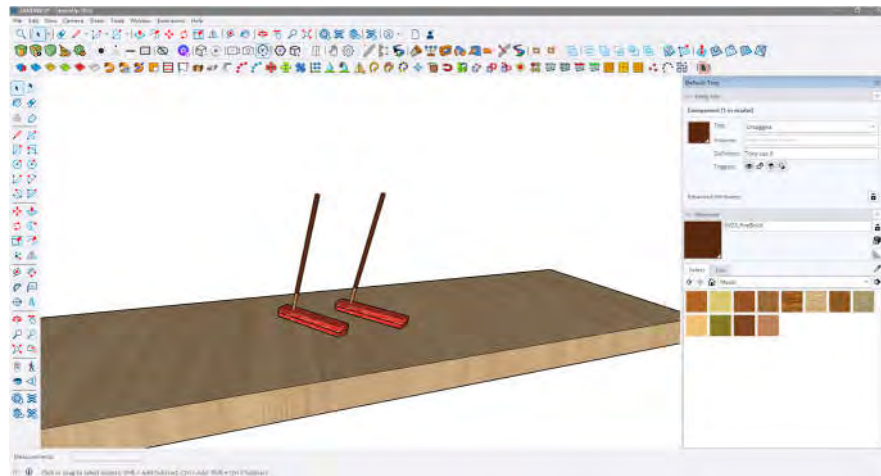
Gambar 2. 11 Daging Slices
(sumber : Ryan Rizky Ramadhan, 2025)



Gambar 2. 12 Satu Set Merchandise
(sumber : Ryan Rizky Ramadhan, 2025)



Gambar 2. 13 Penerapan Merchandise
(sumber : Ryan Rizky Ramadhan, 2025)



*Gambar 2. 14 Penerapan Merchandise
(sumber : Ryan Rizky Ramadhan, 2025)*

2. Proses Pembuatan Mockup 1:1

Setelah proses pembuatan modeling sketchup, maka dilakukan proses pembuatan mockup 1:1, dengan beberapa langkah sebagai berikut :

- 1) Kumpulkan kertas dan kemudian campur kertas dengan menggunakan air.



*Gambar 2. 15 Proses lebur kertas
(sumber : Ryan Rizky Ramadhan, 2025)*

2) Kemudian keringkan dengan menggunakan oven



*Gambar 2. 16 Proses pengeringan
(sumber : Ryan Rizky Ramadhan, 2025)*

3) Blender kertas yang telah kering, agar menjadi lebih bubuk seperti abu agar pembentukan produk nanti pori-porinya tidak terlalu banyak sehingga produk akan padat dan tidak rapuh.



*Gambar 2. 17 Proses blender
(sumber : Ryan Rizky Ramadhan, 2025)*

- 4) Masukkan hasil blender tadi kedalam wadah dan dipersiapkan untuk langkah pencampuran dengan resin nanti.



*Gambar 2. 18 Hasil Proses blender
(sumber : Ryan Rizky Ramadhan, 2025)*

- 5) Kemudian buat cetakan master dibuat dari duplek agar pembentukan mudah, dan untuk proses pencetakan produk.



*Gambar 2. 19 Pembuatan cetakan
(sumber : Ryan Rizky Ramadhan, 2025)*

- 6) Olesi dinding cetakan dengan menggunakan wax agar proses pengeluaran produk nanti mudah untuk dikeluarkan dan tidak meninggalkan residu.



*Gambar 2. 20 Pemolesan cetakan
(sumber : Ryan Rizky Ramadhan, 2025)*

- 7) Kemudian tuangkan resin, talc, dan katalis dengan perbandingan 10-10-1 untuk pembuatan model master tersebut.



*Gambar 2. 21 Pembuatan model master
(sumber : Ryan Rizky Ramadhan, 2025)*

8) Kemudian tunggu sampai model master kering.



*Gambar 2. 22 Pengeringan model master
(sumber : Ryan Rizky Ramadhan, 2025)*

9) Setelah model master kering, kemudian buat cetakan molding sebagai media cetak untuk bahan utama yaitu limbah kertas yang sudah di persiapkan, dengan terbuat dari duplek juga dan kemudian tuang dengan resin,talc dan katalis juga dengan perbandingan 10-10-1 dan untuk bagian model master di olesi terlebih dahulu menggunakan wax agar proses pengeluarannya mudah.



*Gambar 2. 23 Pembuatan cetakan
(sumber : Ryan Rizky Ramadhan, 2025)*

- 10) Kemudian setelah cetakan kering, keluarkan model master dari cetakan tersebut dan cetakan siap digunakan untuk bahan utama yaitu limbah kertas.



*Gambar 2. 24 Hasil pembuatan cetakan
(sumber : Ryan Rizky Ramadhan, 2025)*

- 11) Tuang limbah kertas dengan campuran resin dan katalis ke cetakan yang sudah di persiapkan dan diberi wax pada dinding cetakan.



*Gambar 2. 25 Pencetakan limbah kertas
(sumber : Ryan Rizky Ramadhan, 2025)*

- 12) Kemudian keluarkan produk jadi dari cetakan dan bersihkan/rapihkan bagian pinggirannya.



*Gambar 2. 26 Pengeluaran produk jadi
(sumber : Ryan Rizky Ramadhan, 2025)*

- 13) Lalu buat lah campuran cat yang tepat untuk warna seperti konsep yang diinginkan yaitu roti lapis.



*Gambar 2. 27 Campuran cat
(sumber : Ryan Rizky Ramadhan, 2025)*

- 14) Kemudian Tahap Finishing yaitu pengecatan produk jadi tersebut dengan menggunakan campuran cat yang sudah disiapkan.



Gambar 2. 28 Proses Finishing
(sumber : Ryan Rizky Ramadhan, 2025)



Gambar 2. 29 Proses Finishing
(sumber : Ryan Rizky Ramadhan, 2025)

- 15) Kemudian lakukan langkah yang sama dari langkah 5 hingga langkah 14 untuk produk lain seperti selada, tomat, keju dan juga daging slices, dan proses pembuatan selesai.

BAB III HASIL PEMBUATAN KARYA

A. Deskripsi Karya

Karya tugas akhir ini yaitu *merchandise* yang dibuat dari pemanfaatan limbah kertas dengan konsep roti sandwich dan memiliki berbagai ragam bentuk terdiri dari tatakan gelas, penyangga ponsel, dan tempat untuk dupa, menjadikannya sebuah karya satu set dengan berbagai bentuk yang unik dilihat dan jarang ada dan menjadikannya target market disemua umur, alasan dibuatnya konsep roti sandwich ini yaitu terbentuknya tekstur alami yang terbuat sendiri dari bahan limbah kertas yang mirip dengan tekstur dari sebuah roti, bukan hanya tekstur saja, tapi dapat dirubah kedalam bentuk apapun, seperti halnya pembuatan selada, tomat, keju dan daging slices yang telah dibuat.

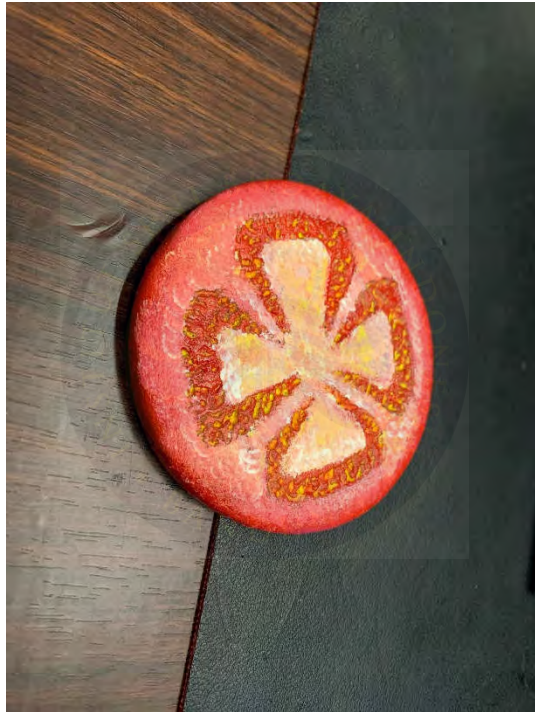
Pemanfaatan limbah kertas ini memiliki banyak manfaat dan dengan sangat mudah untuk dibentuk dengan bentuk apapun tergantung dari cara kita membuatnya dan juga teknik dari pembuatnya, maka terciptalah karya pemanfaatan limbah kertas ini, berikut beberapa hasil dari pembuatan produknya.



*Gambar 3. 1 Hasil Roti
(sumber : Ryan Rizky Ramadhan, 2025)*



*Gambar 3. 2 Hasil Selada
(sumber : Ryan Rizky Ramadhan, 2025)*



*Gambar 3. 3 Hasil Tomat
(sumber : Ryan Rizky Ramadhan, 2025)*



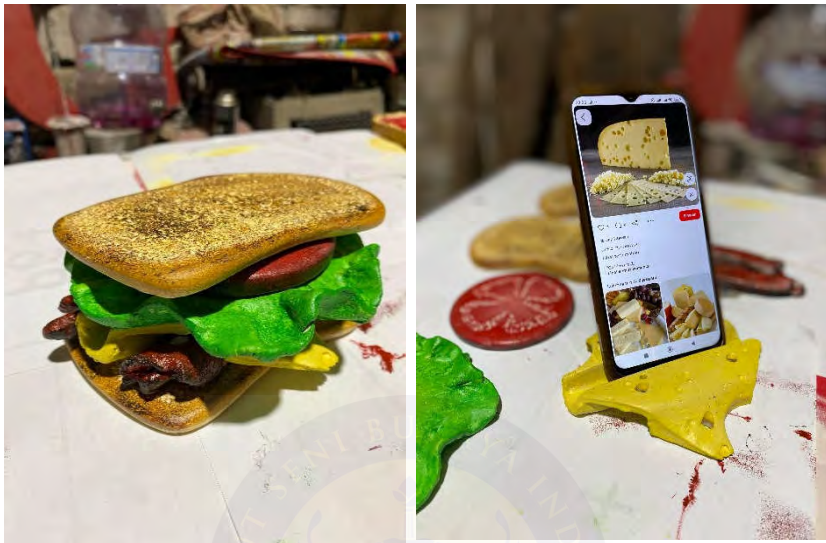
*Gambar 3. 4 Hasil daging slices
(sumber : Ryan Rizky Ramadhan, 2025)*



*Gambar 3. 5 Hasil Keju
(sumber : Ryan Rizky Ramadhan, 2025)*



*Gambar 3. 6 Hasil Telur
(sumber : Ryan Rizky Ramadhan, 2025)*



*Gambar 3. 7 Hasil satu set merchandise
(sumber : Ryan Rizky Ramadhan, 2025)*

BAB IV

KESIMPULAN

Tujuan proses dari pembuatan kerajinan ini merupakan salah satu langkah untuk mengurangi sampah kertas yang sangat banyak dan menjadikannya sebuah kerajinan tangan dengan kualitas terbaik dan hasil yang unik, sehingga pemanfaatan limbah kertas ini dapat diperjual-belikan juga karena memiliki nilai jual dengan hasil pembuatan yang baik.

Ada pula beberapa kendala terhadap proses yang saya lalui seperti pembuatan campuran cat yang harus sesuai dengan warna dari produk tersebut, dan proses pengeringan yang cukup lama dan harus ditempatkan di tempat yang kering dan tidak terganggu.

Demikian yang dapat penulis paparkan mengenai proses perancangan Tugas Akhir ini, tentunya masih banyak kekurangan dan kelemahan. Penulis berharap para pembaca dapat memberikan kritik dan saran yang membangun kepada penulis demi sempurnanya laporan Tugas Akhir ini.



DAFTAR PUSTAKA

Mahrani Arfah. (2017). *Pemanfaatan Limbah Kertas Menjadi Kertas Daur Ulang Bernilai Tambah oleh Mahasiswa.*

Buletin Utama Teknik. Volume 13

Lutfiana Marisa, Banjarmasin. (2023). *Pemanfaatan limbah kertas menjadi kertas benih daur ulang sebagai produk ramah lingkungan mendukung prinsip kimia hijau.*

Jurnal UIN.

Musarofa. (2023). *Daur ulang limbah kertas untuk peningkatan keterampilan masyarakat di bantaran sungai kota tasikmalaya.*

Jurnal Universitas Kristen Maranatha.



DATA DIRI



Nama :	Ryan Rizky Ramadhan
Tempat/Tanggal Lahir :	Bandung, 24 November 2002
Agama :	Islam
Jenis Kelamin :	Laki-Laki
Alamat :	Kp. Cicalengka RT03/RW06, Desa Mekarmukti, Kec. Cihampelas, Kab. Bandung Barat, Jawa Barat.
Email :	ryanrizkyramadhanthea@gmail.com

