

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
ABSTRACT.....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan .....	2
1.4 Ruang lingkup.....	2
1.4 Manfaat Penelitian.....	2
<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>3</b>
2.1 Sampah Rumah Tangga.....	3
2.1.1 Definisi Sampah.....	3
2.1.2 Definisi Sampah Spesifik.....	3
2.1.3 Definisi Pengolahan Sampah.....	4
2.1.4 Definisi Timbulan Sampah.....	5
2.2 Definisi <i>Model kit</i> dan <i>Runner</i> .....	6
2.2.1 Karakter <i>Runner</i> sebagai Sampah Plastik.....	8
2.2.2 Jenis <i>Model kit</i> .....	9
2.2.3 Definisi <i>Tamiya Model kit</i> .....	12

2.2.3	Definisi Gunpla.....	13
2.3	Definisi <i>Furniture</i> .....	14
2.4	Definisi <i>Recycle</i> .....	15
2.5	Studi Literatur.....	15
<b>BAB III. METODE PENELITIAN.....</b>		<b>20</b>
3.1	Diagram Alir Penelitian.....	20
3.2.	Lokasi Penelitian.....	20
3.3	Penentuan Timbulan.....	23
3.4	Sampling Timbulan Sampah.....	26
3.5	Pengolahan Data.....	26
<b>BAB IV. PEMBAHASAN.....</b>		<b>29</b>
4.1	Pengelolaan <i>Runner</i> Pada Lokasi Survey.....	29
4.2	Usulan Pemanfaatan berdasarkan Wawancara dengan Narasumber.....	31
4.3	Perhitungan Rata-rata Timbulan Harian.....	32
4.4	Penelitian Untuk Mencari Presentasi <i>Runner</i> Sisa dari Model Kit.....	48
4.4.1	Penelitian Sampel Produk A.....	48
4.4.2	Penelitian Sampel Produk B.....	54
4.4.3	Penelitian Sampel Produk C.....	56
4.4.3	Hasil Penelitian 3 Sampel Produk .....	59
4.5	Proses <i>Recycle</i> Menjadi <i>FurNer</i> .....	59
4.5.1	Langkah Pembuatan <i>FurNer</i> .....	60
4.5.2	Tentang Produk <i>Furner</i> .....	66
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>		<b>67</b>
5.1	Kesimpulan.....	67
5.2	Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....		

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Produk Model Kit Skala 1/72.....	7
Gambar 2.2 Contoh Gambar Runner.....	8
Gambar 2.3 Contoh Produk Model Pesawat Udara Skala 1/72.....	9
Gambar 2.4 Contoh Produk Kendaraan Militer Skala 1/48.....	9
Gambar 2.5 Contoh Produk Model Mobil Skala 1/24.....	10
Gambar 2.6 Contoh Produk Model Kapal Skala 1/700.....	10
Gambar 2.7 Contoh Produk Model Patung Skala 1/48.....	11
Gambar 2.8 Contoh Produk Model Robot Skala 1/144.....	11
Gambar 2.9 Contoh Produk Tamiya <i>Model kit</i> .....	13
Gambar 2.10 Contoh Produk Gunpla Skala 1/144.....	14
Gambar 3.1 Diagram Metode Penelitian.....	20
Gambar 3.2 Denah lokasi Gunpla Basecamp Workshop.....	21
Gambar 3.3 Denah lokasi Unicorn Jogja.....	22
Gambar 3.4 Denah lokasi Kagayaku Hobby Shop.....	23
Gambar 3.5 Timbulan Sampah pada SNI 19-3964-1994.....	24
Gambar 3.6 Persamaan berat sampah berdasarkan SNI 19-3964-1994.....	25
Gambar 3.7 Peralatan Sampling.....	26
Gambar 3.8 Contoh <i>Runner</i> Bekas.....	28
Gambar 3.9 Desain FURNER 01.....	28
Gambar 4.1 Flowchart Kronologi.....	29
Gambar 4.2 Flowchart Kronologi Pengelolaan Runner Pada Penelitian.....	30
Gambar 4.3 Kagayaku Hobby Shop Tampak Depan.....	35
Gambar 4.4 Interior Kagayaku Hobby Shop.....	36

Gambar 4.5 Unicorn Tampak Depan.....	37
Gambar 4.6 Interior Unicorn.....	37
Gambar 4.7 Interior Basecamp Workshop.....	38
Gambar 4.8 Grafik Timbulan Volume.....	41
Gambar 4.9 Grafik Timbulan Berat Sampah.....	43
Gambar 4.10 Grafik Redusi FurNer.....	48
Gambar 4.11 Gambar Kemasan Sampel Produk A.....	49
Gambar 4.12 Sampel Produk A Tampak Dalam.....	49
Gambar 4.13 Konten Sampel Produk A.....	50
Gambar 4.14 Sampel Produk A yang telah Dirakit.....	54
Gambar 4.15 Sampel Produk B Tampak Dalam.....	55
Gambar 4.16 Sampel Produk B yang telah Dirakit.....	56
Gambar 4.17 Sampel Produk C Tampak Dalam.....	57
Gambar 4.18 Sampel Produk C yang telah Dirakit.....	58
Gambar 4.19 Grafik Presentase dari 3 Penelitian Sampel Produk.....	59
Gambar 4.20 Perlatan <i>Crafting</i> FurNer.....	60
Gambar 4.21 <i>Glue Gun</i> Tampak Samping.....	60
Gambar 4.22 Contoh <i>Runner</i> Persegi Dasaran.....	61
Gambar 4.23 Contoh <i>Runner</i> Kolom.....	61
Gambar 4.24 Contoh Aplikasi <i>Glue Gun</i> .....	62
Gambar 4.25 Contoh Penggunaan Lem.....	62
Gambar 4.26 Contoh Penggunaan <i>Nipper</i> .....	63
Gambar 4.27 Contoh Penguatan Struktur Produk FurNer.....	63
Gambar 4.28 <i>Prototype Dish Stand</i> .....	64
Gambar 4.29 <i>Prototype Phone Stand</i> .....	64

Gambar 4.30 <i>Prototype Pencil Storage</i> .....	65
Gambar 4.31 Desain Logo Produk.....	66

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Pengamatan Penelitian.....	27
Tabel 4.1 Tabel Toko Mainan di Kota Yogyakarta.....	32
Tabel 4.2 Tabel Hasil Sampling Berdasarkan Tanggal Pelaksanaan.....	33
Tabel 4.3 Tabel Rata-rata Timbulan berdasarkan Hasil Sampling.....	34
Tabel 4.4 Tabel Hasil Sampling.....	39
Tabel 4.5 Tabel Hasil Sampling berdasarkan Volume.....	40
Tabel 4.6 Tabel Hasil Sampling berdasarkan Berat.....	42
Tabel 4.7 Tabel Hasil Redusi FurNer.....	47
Tabel 4.8 Tabel Data Konten Sampel Produk A.....	51
Tabel 4.9 Tabel Detail Konten <i>Runner</i> Satuan pada Sampel Produk A.....	52
Tabel 4.10 Tabel Presentase <i>Runner</i> sisa Sampel Produk A.....	53
Tabel 4.11 Tabel Presentase <i>Runner</i> sisa Sampel Produk B.....	55
Tabel 4.12 Tabel Presentase <i>Runner</i> sisa Sampel Produk C.....	57
Tabel 4.13 Hasil Presentase dari 3 Penelitian Sampel.....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

[Lampiran I: Dokumentasi](#)

[lampiran II: Interview](#)