

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Desain merupakan perencanaan dalam pembuatan sebuah objek, sistem, komponen atau struktur. Desain berasal dari bahasa Inggris (*design*) memiliki arti "Rancangan, rencana atau reka rupa" dari kata *design* munculah kata desain yang berarti penciptaan, pemikiran atau perancangan. Desain dikenakan pada bentuk sebuah rencana, dapat berupa proposal, gambar, model maupun deskripsi. Oleh karena itu, desain merupakan faktor utama inovasi manusia dalam teknologi dalam prosesnya berintegrasi dengan budaya, sosial dan ekonomi.

Jepara merupakan salah satu dari kesekian tempat yang mayoritas penduduknya memiliki mata pencaharian sebagai pengrajin mebel dan ukir kayu, baik sebagai pengusaha, seniman, maupun sebagai karyawan. Masyarakat Jepara juga memiliki mata pencaharian selain sebagai pengrajin mebel dan ukir kayu seperti nelayan, petani, guru hingga buruh. Saat ini Jepara memiliki beberapa sentra industri antara lain: industri mebel, rotan, tekstil, tenun ikat, monel, kerajinan ukir, relief dan patung.

Mebel atau furnitur adalah perlengkapan rumah yang mencakup semua barang seperti kursi, meja, dan lemari. Mebel berasal dari kata *movable*, yang artinya bisa bergerak. Pada zaman dahulu meja kursi dan lemari relatif mudah digerakkan dari batu besar, tembok, dan atap. Sedangkan kata *furniture* berasal dari bahasa Prancis *fourniture* (1520–30 Masehi). *Furniture* mempunyai asal

kata *fournir* yang artinya furnish atau perabot rumah atau ruangan. Walaupun mebel dan furniture punya arti yang beda, tetapi yang ditunjuk sama yaitu meja, kursi, lemari, dan seterusnya (<https://id.wikipedia.org/wiki/Mebel>).

Membuat desain mebel diperlukan persyaratan dan prinsip berorientasi pada seluruh anatomi manusia, keadaan jasmani, cara bergerak, bersikap dan tuntutan selera manusia. Diperlukan pemikiran konseptual baik dari sisi fungsi maupun estetis agar desain dapat memenuhi permintaan konsumen.

Referensi dalam menciptakan produk diambil dari serangga pembantu proses penyerbukan pada tumbuhan serta memiliki warna cantik pada sayapnya yaitu kupu-kupu. Kupu-kupu adalah serangga berwarna-warni bersayap segitiga besar dan dapat terbang serta biasa hidup dilahan kosong, kebun buah-buahan, taman bunga, pekarangan rumah, serta area pertanian. Kupu-kupu termasuk dalam ordo atau kelompok besar serangga yang disebut *Lepidoptera*. Nama ilmiah kelompok kupu-kupu berasal dari sisik-sisik kecil memenuhi sayapnya. Kupu-kupu cocok diterapkan sebagai konsep dari produk mebel berupa meja dan kursi teras. Kursi teras berbentuk sederhana, yaitu kursi dengan sandaran berbentuk sayap kupu-kupu merekah serta kaki kupu-kupu terdapat pada kaki depan kursi (Ardi Al-Maqassary, 2014)

Teras rumah merupakan bagian dari bangunan rumah dan dijadikan area tambahan dari sebuah bangunan, sehingga tidak langsung pada pintu rumah. Ukuran teras rumah yang memadai dapat memberi perlindungan pintu rumah karena tidak secara langsung terkena paparan sinar matahari serta guyuran air hujan. Adanya teras rumah juga bisa dimanfaatkan untuk ruang tamu ke dua

setelah ruang tamu utama di bagian dalam rumah. Kursi teras juga tidak hanya cocok diletakkan pada bagian depan rumah saja, namun juga pada samping dan belakang rumah. Perkembangan desain kursi teras kurang menggugah jiwa untuk membuat sebuah produk mebel baru dan berbeda, oleh karena itu bentuk dari kupu-kupu diambil sebagai ide dasar penciptaan kursi teras.

B. Pembatasan Masalah

Dengan adanya batasan masalah diharapkan supaya pembahasan tidak meluas dan menghindari salah pengertian. Bentuk dan gaya kursi teras dibuat sederhana namun tidak mengurangi nilai proporsi, konstruksi, fungsional maupun estetikanya. Adapun batasan utama masalah pada tugas akhir ini adalah:

1. Bentuk produk kursi teras diambil dari bentuk sayap kupu-kupu pada sandaran kursi, serta bentuk tubuh kupu-kupu pada meja. Terdiri dari dua kursi dan satu meja.
2. Bahan baku yang dipilih adalah kayu mahoni karena memiliki serat halus, baik jika digunakan untuk membuat produk mebel. Selain itu, kayu mahoni juga mudah diproses seperti dipotong, diserut, dibentuk dan diampelas.
3. Menggunakan *finishing* warna salak *brown* untuk kursi dan meja. *Finishing* duco diaplikasikan pada corak sandaran kursi, untuk *top coat* digunakan *melamine high gloss* agar tahan terhadap cuaca luar ruangan.

C. Perumusan Masalah

Melihat kondisi desain saat ini, ada kecenderungan berubah-ubah akibat peningkatan kebutuhan dan dapat menimbulkan kesadaran manusia betapa

pentingnya desain eksklusif dan representatif. Semakin bertambahnya usaha-usaha di bidang mebel mengakibatkan persaingan mutu, peningkatan faktor pemasaran serta tuntutan kapasitas produksi semakin meningkat. Salah satu produk mebel yang sudah banyak dikenal adalah kursi dan munculah ide untuk membuat kursi teras dengan bentuk kupu-kupu.

Dari latar belakang dan pembatasan masalah di atas dan untuk memberikan arah dalam pembuatan tugas akhir, maka rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat desain kursi teras dengan inspirasi dari bentuk kupu-kupu *Nymphalidae*.
2. Bagaimana bentuk kupu-kupu pada desain kursi teras agar tidak mengganggu kenyamanan pengguna.
3. Bagaimana cara untuk meningkatkan nilai jual produk mebel kursi teras.
4. Bagaimana membuat produk menggunakan bahan baku kayu mahoni.

D. Telaah Pustaka

Penyusun melakukan telaah pustaka berupa pengumpulan data-data literatur bersumber dari buku, majalah, makalah seminar dan informasi dari *website* berhubungan dengan materi pembahasan. Sebagian data-data tersebut antara lain:

A. Sumber dari buku

1. Eddy S Marizar. 2005. *Designing Furniture*.

Buku *Designing Furniture* menjelaskan tentang desain mebel dan pendapat yang dikemukakan oleh penulis buku *Designing Furniture*.

Mencakup pengertian desain, konsep desain, gaya desain, contoh desain, metode dengan ide kreatif dan inovatif dalam mendesain sebuah mebel, desain alternatif, gambar kerja, gambar presentasi, gambar *blow up*, *prototype*, dan pedoman mengenai latihan mendesain mebel yang baik.

2. Fritz Wilkening. 1987. Tata Ruang.

Buku tata ruang (Fritz Wilkening) menjelaskan tentang perancangan dan standarisasi dalam mendesain mebel yang dapat dijadikan dasar untuk menganalisa dimensi pada suatu produk mebel agar dapat memudahkan dalam proses penataan ruang.

3. Eko Nurmiyanto. 2004. Ergonomi, Konsep Dasar dan Aplikasinya.

Buku Ergonomi, Konsep Dasar dan Aplikasinya membahas tentang hubungan fisik antara manusia dengan fasilitas pendukung pekerjaannya dan membahas tentang antropometri dengan sikap tubuh dalam aktifitas kerjanya. Salah satu unsur kualitas sumber daya manusia adalah tingkat kesehatan, baik kesehatan masyarakat secara umum maupun kesehatan tenaga kerja. Beberapa pekerjaan mengharuskan tenaga kerja bekerja dengan posisi duduk, sehingga ukuran kursi sesuai dengan tenaga kerja merupakan peralatan terpenting yang harus digunakan.

4. Tikno Iensufiie. 2009. Mengenal teknik pengawetan kayu.

Buku mengenal teknik pengawetan kayu membahas tentang jenis-jenis kayu dan tata cara pengawetannya. Mulai dari pemilihan kayu

yang akan digunakan untuk membuat produk, tata cara pemotongan kayu hingga pengeringan kayu. Tujuannya agar kayu memiliki umur pakai lebih lama.

5. M. Gani Kristianto. 1995. Teknik mendesain perabot yang benar.

Buku teknik mendesain perabot yang benar membahas mengenai faktor-faktor dasar dalam mendesain sebuah perabot rumah tangga dan menjelaskan tentang langkah-langkah dalam mendesain mebel serta konsep pemikiran tentang desain perabot khas Indonesia.

6. Agus Sunaryo. 1997. Reka Oles Mebel Kayu.

Buku reka oles mebel kayu menjelaskan jenis-jenis reka oles dan pengaplikasiannya pada media kayu menjadikan sebuah produk menjadi lebih estetis dan juga menambah nilai ekonomis dari produk itu sendiri.

7. Lexy J. Moleong. 2009. Metodologi Penelitian Kualitatif.

Buku Metodologi Penelitian Kualitatif membahas tentang hasil data penelitian berupa gambaran atau uraian tentang hal-hal berhubungan dengan keadaan fenomena, status kelompok orang, suatu subjek, suatu sistem pemikiran atau peristiwa masa sekarang. Alasan memilih pendekatan kualitatif karena peneliti berusaha menelusuri, memahami, menjelaskan dan menggambarkan mengenai proses penciptaan suatu karya.

E. Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah, maka tujuan yang hendak di capai harus sesuai dengan pokok pembahasan. Tujuan tersebut antara lain dapat di rumuskan sebagai berikut :

1. Menciptakan produk kursi teras yang berbeda dan dapat diterima masyarakat.
2. Mampu menciptakan produk dengan fungsi baik agar tidak mengganggu kenyamanan saat digunakan.
3. Sebagai syarat kelulusan memenuhi tugas akhir jenjang strata satu program studi Desain Produk Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Nahdlatul Ulama'.

F. Manfaat dan Sasaran

Berdasarkan tujuan dan uraian di atas, maka diharapkan proses penciptaan karya mempunyai manfaat dan sasaran sebagai berikut :

1. Manfaat :
 - a. Dengan adanya karya produk diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas dan imajinasi dalam membuat suatu produk dengan ide menarik.
 - b. Melalui karya produk diharapkan dapat bermanfaat bagi konsumen maupun masyarakat pada umumnya dalam rangka memenuhi kebutuhan akan desain produk mebel, serta dapat memotivasi para pengrajin untuk lebih berfikir kreatif, inovatif dalam menciptakan sebuah produk mebel.

- c. Bagi akademisi penciptaan tugas akhir dapat di gunakan sebagai penambah wawasan dalam visualisasi bentuk ke dalam wujud produk mebel, dan dapat dijadikan sebagai referensi.
2. Sasaran :
 - a. Menjawab akan kekurangan atau permasalahan akan produk meja kursi teras di pasaran.
 - b. Memunculkan desain meja kursi teras inovatif dan berbeda sehingga sesuai dengan bentuk serta fungsinya.
 - c. Mampu mengaplikasikan bentuk yang inovatif terhadap produk mebel dari kayu.

G. Sistematika

Sistematika penulisan proposal tugas akhir dengan judul “KUPU-KUPU SEBAGAI IDE DASAR PENCIPTAAN KURSI TERAS” terdiri atas beberapa bagian:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I pendahuluan berisi tentang: Latar Belakang masalah, Pembatasan Masalah, Rumusan Masalah, Telaah Pustaka, Tujuan, Manfaat dan Sasaran, Sistematika.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab II berisi tentang: Latar Belakang Penciptaan, Tinjauan Umum (Tinjauan Desain, Standarisasi Produk, Referensi, Kerangka pikir)

3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab III berisi tentang: Pendekatan Penelitian, Desain Penelitian, Fokus Penelitian, Data dan Sumber Penelitian (Pemilihan Informasi, Pemilihan Lokasi), Teknik Pengumpulan Data(Observasi, Wawancara, Penggunaan Data).

4. BAB IV KONSEP DESAIN

Pada bab IV berisi tentang: Proses Desain, Diagram Proses, Kriteria Desain, Ketepatan Desain.

5. BAB V PENGEMBANGAN DESAIN

Pada bab V berisi tentang : Sketsa awal, Keputusan Desain, Gambar Desain, Proses Pengerjaan Produk, Teknik Pengerjaan, Finishing, Display Produk, Kalkulasi.

6. BAB VI PENUTUP

Pada bab VI berisi tentang : Simpulan dan Saran.

7. DAFTAR PUSTAKA

Bagian akhir penulisan proposal tugas akhir berisikan daftar pustaka dan diikuti lampiran-lampiran yang diperlukan untuk menunjang kelengkapan proposal tugas akhir.