

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang.**

Toples merupakan suatu tempat yang terbuat dari kaca, plastik, atau kaleng yang mempunyai tutup di atasnya, yang mempunyai fungsi utama untuk menyimpan makanan, maupun minuman.

Bentuk toples sangat beragam mulai dari toples yang berukuran kecil hingga toples yang berukuran besar, lalu bahan toples yang mulai dari berbahan baku kaca, plastik, dan kaleng. Pasti semua orang memiliki toples , dan pada era sekarang toples bukan lagi hanya sebagai tempat untuk menaruh makanan maupun minuman, akan tetapi toples juga sebagai tempat untuk menaruh barang-barang lainnya yang sekiranya muat dengan toples itu sendiri, dikarenakan banyaknya akan kehidupan sehari-hari yang menuntut seseorang untuk berfikir bagaimana caranya untuk memanfaatkan barang disekitar kita untuk menjadi hal yang baru dan belum pernah ada.

Sebuah kreatifitas serta inovasi diperlukan manusia, untuk menciptakan suatu produk mebel yang mampu memberikan kemudahan serta memenuhi tuntutan gaya hidup. Pemilihan material sebagai bahan baku berperan penting demi menunjang terciptanya suatu desain dan produk yang kreatif dan inovatif dengan memperhatikan kontruksi-konstruksi didalamnya.

Struktur dari bentuk *stool* set mempunyai ciri yaitu, *stool* set mempunyai bentuk seperti Toples dengan dudukan *stool* dan daun meja mengambil bentuk dari tutup toples, kemudian badan toples menjadi bentuk kaki-kaki *Stool* dan meja *stool* dengan merubah beberapa bentuk dari toples tanpa menghilangkan karakteristik *stool* dan toples itu sendiri. Sedangkan pada ukuran *stool* dan meja akan menyesuaikan dengan struktur tubuh pengguna.

## **B. Rumusan Masalah.**

Berdasarkan latar belakang yang ada, penulis berinisiatif untuk menciptakan karya *stool* Set untuk trobosan desain baru yang mengambil inspirasi dari toples dan dituangkan kedalam bentuk mebel.

*Stool* set dipilih karena merupakan mebel yang amat unik, mulai dari bentuk lalu ukuran, dan penempatannya bisa di ruang tamu, teras rumah, ataupun ditempat-tempat publik seperti *dicafe*, atau *restaurant*. Penulis memilih toples sebagai konsep ide dikarenakan keinginan akan konsep desain baru yang terinspirasi dari benda-benda disekitar kita.

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

“Bagaimana menciptakan desain *stool* Set dengan bentuk mengambil ide penciptaanya adalah Toples dengan mempertahankan kenyamanan dan keindahan meskipun berbentuk simpel.”

1. Bagaimana membuat *stool* set dengan mengambil konsep Toples.
2. Bagaimana membuat *stool* set yang belum ada dipasaran.

3. Bagaimana membuat *stool* set dengan menciptakan desain baru dengan mengkombinasikan ornamen pada produk.

### C. Batasan Masalah.

Dalam penyusunan Proposal Tugas Akhir, penulis mengambil judul “Toples sebagai ide dasar bentuk *Stool Set*”. Gaya modern dimaksud pada *stool* set ini adalah penyederhanaan bentuk serta konstruksi tanpa mengurangi nilai estetis, proporsi serta nilai fungsi.

Penciptaan *stool* set yang penulis desain memiliki batasan masalah yang akan dibahas adalah bentuk dari beberapa toples yang terpilih, sebagai ide penciptaan. Pembatasan masalah sangat diperlukan guna mempermudah untuk dipahami, sehingga memunculkan gagasan produk tersebut praktis dan sederhana. Selain itu penulis sengaja membatasi permasalahan pada bentuk, diharapkan supaya pembahasan tidak terlalu meluas dan menghindari salah pengertian tentang masalah yang dibahas.

Batasan masalah pada bahan *stool* set ini meliputi :

1. kayu yang akan menjadi bahan dari *stool* set ini menggunakan kayu jati (*Tectona Grandis*) dengan kualitas baik.
2. *Finishing* pada *stool* set ini menggunakan finishing 2 warna yaitu *finishing* NC warna natural *Dark Brown* dengan hasil semi gloss dan *finishing duco* warna *calm white*.

#### **D. Telaah Pustaka.**

Sebagai landasan teori untuk pijakan dalam melaksanakan proses desain serta proses produksi karya, penyusun tidak menemukan data-data literatur tentang kursi teras, sehingga penyusun melakukan telaah pustaka berupa pengumpulan data-data literatur yang bersumber dari buku, majalah informasi dari *website*, dan dari hasil penelitian atau jurnal yang berhubungan dengan materi pembahasan. Sebagian data-data tersebut antara lain :

1. Pengantar Desain Mebel (Jamaludin)

Pengantar desain mebel membicarakan tentang masalah mebel dalam hubungannya dengan fungsi utamanya sebagai pelengkap fungsi suatu ruang. Selain itu diskripsi mengenai pengelompokan jenis mebel berdasarkan fungsinya yang mempermudah identifikasi suatu produk mebel dan dijelaskan pula tentang alat dan bahan pembuat mebel, konstruksi yang sering digunakan serta teknologi yang berkembang saat ini dalam industri permebelan.

2. *Designing Furniture, Teknik Merancang Mebel Kreatif* (Eddy S Marizar)

Buku *Designing Furniture, Teknik Merancang Mebel Kreatif* membahas tentang teknik merancang mebel mulai dari konsep sampai implementasi. Perancangan desain terdiri dari serangkaian analisa-analisa menggunakan pendekatan dari segi konsep maupun teknis. Tahapan-tahapan tersebut akan menjadi rujukan utama dalam pelaporan tugas akhir ini.

3. Teknik mendesain perabot yang benar (M. Gani Kristianto)

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

4. Tata Ruang (Fritz Wilkening)

Tata ruang adalah buku yang membahas tentang perancangan dan standarisasi dalam desain mebel, hal tersebut dapat dijadikan dasar untuk menganalisa dimensi suatu produk mebel sehingga memudahkan dalam proses penataan ruang. Reaksi warna terhadap ruang dan pengguna juga dibahas sebagai bahan pertimbangan dalam memilih warna.

5. Ergonomi, Konsep Dasar Dan Aplikasinya (Eko Nurmianto)

Buku ergonomi, konsep dasar dan aplikasinya berisi tentang analisa hubungan fisik antara manusia dengan fasilitas yang mendukung pekerjaannya. Dalam hal ini berkaitan dengan perancangan suatu produk, buku ini juga membahas tentang antropometri dan sikap tubuh dalam beraktivitas kerja.

6. Sistem Pengeringan Kayu (A. Dodong Budianto, Kanisius Semarang).

Sistem pengeringan alami merupakan pengeringan kayu secara alami atau tradisional yang banyak dilakukan di Indonesia dengan bergantung pada musim dan sinar matahari.

Sistem pengeringan buatan (Kiln Dryer) merupakan sistem pengeringan tanpa bergantung pada kondisi cuaca. Pengeringan ini

dilakukan pada suatu ruangan yang pengendaliannya lewat mesin kendali oven, sumber matahari diganti oleh pemanas buatan, sirkulasi angin diganti oleh kipas-kipas, kelembapan dan suhu dikendalikan oleh kendali utama dan udara dapat dibuang melalui cerobong asap.

7. Reka Oles Mebel Kayu (Agus Sunaryo).

Reka oles mebel kayu merupakan buku yang berisi tentang proses reka oles atau aplikasi *finishing* pada mebel kayu. Berbagai jenis *finishing* yang umum serta tekniknya dijelaskan dalam buku ini, diantaranya: Teknik *finishing melamine*, *finishing duco*, *polistur* serta berbagai macam efek yang dapat dihasilkan dari bahan-bahan disekitar kita seperti sabun dan lain sebagainya.

8. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik ( Suharsimi Arikunto )

Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik merupakan buku yang membahas tentang jenis metode-metode yang digunakan dalam proses penelitian suatu karya ilmiah, baik metode observasi langsung maupun tidak langsung.

### **E. Tujuan.**

Tujuan dalam penulisan proposal ini sebagai berikut:

1. Membuat desain *Stool* Set yang kreatif dan inovatif dengan ide bentuk toples.
2. Sebagai bentuk sumbangan pemikiran desain produk yang kreatif dan inovatif bagi perkembangan dunia ilmu pengetahuan dan permebelan.
3. Melatih mahasiswa untuk berpola pikir ilmiah dan berkarya nyata.
4. Sebagai syarat kelulusan Strata Satu (S1) Desain Produk.

### **F. Manfaat dan Sasaran.**

#### 1. Manfaat

##### a. Manfaat Teoritis

- 1) Dapat menerapkan ilmu yang didapat dibangku kuliah dan mampu mengaplikasikan karya-karya yang kreatif, berkualitas sesuai dengan perkembangan desain serta dapat dijadikan sebagai tahapan dalam mewujudkan dan mengembangkan ide, gagasan, imajinasi yang ada menjadi sebuah produk.

##### b. Manfaat Praktis.

- 1) Bagi akademisi penciptaan produk ini dapat digunakan sebagai penambah wawasan dalam memvisualisasikan ide kedalam wujud produk Mebel dan dapat dijadikan referensi.

- 2) Melalui karya produk ini diharapkan dapat bermanfaat bagi konsumen maupun masyarakat pada umumnya dalam rangka kebutuhan akan desain produk.

Dari manfaat-manfaat di atas, diharapkan mahasiswa mampu mewujudkan berbagai bentuk, rancangan gambar, konsep dan produk karya hasil desain dalam aplikasi bentuk sesuai dengan prinsip-prinsip desain, gaya perabot, konstruksi serta proporsi dari tubuh manusia.

## 2. Sasaran.

Sasaran penulis dalam konsep toples sebagai ide dasar bentuk *stool* set khususnya adalah penggunaan Mebel dengan bentuk berupa *stool*, Selain itu dari segi lain dapat menciptakan desain *stool* yang sesuai dengan standardisasi ukuran tubuh manusia sehingga pengguna *stool* merasa nyaman saat bersantai atau relaksasi.

## **G. Sistematika.**

### **BAB I                   PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang Latar Belakang, Pembatasan Masalah, Rumusan Masalah, Telaah Pustaka, Tujuan, Manfaat dan Sasaran, Sistematika.

### **BAB II                   LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi tentang latar belakang penciptaan yang terdiri atas Tinjauan umum dan Tinjauan Umum Desain, Tinjauan Umum Mebel, Tinjauan Umum Toples, Tinjauan Umum Ornamen, Tinjauan Umum *Finishing*, Tinjauan Konstruksi, Tinjauan Ergonomi dan Antropometri, Tinjauan Bahan dan Tekstur, Standarisasi Produk, Referensi, Kerangka Pemikiran.

### **BAB III                 METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini berisi tentang Pendekatan Penelitian, Desain Penelitian, Data dan Sumber Penelitian, Teknik Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data.

### **BAB IV                 KONSEP DESAIN**

Pada bab ini berisi tentang Proses Desain, Diagram Proses, Kriteria Desain, Ketetapan Desain.

**BAB V                    PROSES Pengerjaan DESAIN**

Pada bab ini berisi tentang Sketsa Awal, Keputusan Desain, Gambar Kerja, Proses Pengerjaan Produk, Teknik Pengerjaan Produk, *Finishing*, Display Produk, Kalkulasi.

**BAB VI                    PENUTUP**

Pada bab ini berisi tentang Simpulan dan Saran.

**DAFTAR PUSTAKA****LAMPIRAN-LAMPIRAN**