

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar belakang masalah

Manusia memiliki kebutuhan hidup yang harus di penuhi baik kebutuhan secara jasmani maupun rohani. Berbagai macam cara untuk dapat memenuhi kebutuhan sehari-harinya seperti kebutuhan untuk hidup, bersosialisasi dan berkarya. Salah satu kebutuhan jasmani yaitu menggunakan produk mebel untuk menunjang tata ruang. Mebel merupakan benda fungsional yang berfungsi sebagai sarana bagi manusia untuk melakukan segala aktifitas dalam suatu ruang maupun di luar ruang, sehingga keberadaannya mengikuti kebutuhan manusia yang menggunakannya.

Dalam bahasa Inggris kata mebel adalah *furniture* yang bermakna perkakas rumah (berasal dari kata *to furnish* = memasok atau menyediakan/*to supply, to provide*). Dalam bahasa Inggris Amerika (*American English*) pengertian ini terbatas dengan perkakas rumah yang lepas, sedangkan dalam bahasa Inggris secara umum pengertiannya lebih luas meliputi mebel yang dibuat dan terpasang sebagai bagian dari interior bangunan gedung (*built-in furniture*). Sedangkan kata mebel menurut bahasa Indonesia berasal dari kata *meubel* (bahasa Belanda), *meuble* (bahasa Perancis), atau *mobel* (bahasa Jerman).

Keberadaan mebel tidak luput dari sebuah bangunan rumah, gedung, dan lain-lainnya karena merupakan faktor terpenting dalam memenuhi kebutuhan jasmani manusia. Agar keberadaan *furniture* memiliki nilai tambah, maka desain juga harus diperhatikan yang mencakup unik, kreatif, inovatif, serta kenyamanan pun diperhitungkan. Suatu mebel dikatakan bernilai apabila mebel tersebut memiliki fungsi yang berhubungan dengan kebutuhan dalam program hidup manusia.

Fungsi merupakan suatu istilah yang digunakan oleh manusia dalam menjabarkan maksud seberapa jauh peranan benda mebel terhadap aktivitas manusia. Mendesain suatu produk tidak lepas dari konsep yang merupakan ide dasar acuan dalam mendesain agar nantinya dapat menciptakan desain yang unik, kreatif dan berinovasi.

Inspirasi bentuk pada dasarnya dapat diambil dari alam ataupun dari berbagai bentuk dasar yang diciptakan oleh manusia. Karenanya, bentuk itu sendiri dapat dikategorikan menjadi dua jenis yaitu bentuk alami adalah bentuk yang wujudnya bebas, berasal dari alam, tidak terikat oleh kaidah bentuk yang dibuat manusia. Bentuk jadian adalah bentuk yang diciptakan manusia melalui proses pengolahan (Bambang Irawan & Priscilla Tamara.2013:78).

Kebutuhan tempat untuk meletakkan buku-buku baik itu buku koleksi ataupun buku pelajaran yang menjadi pendorong bagi penulis untuk membuat suatu produk yaitu rak buku. Rak Buku merupakan jenis mebel yang sering di jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Produk tersebut sangat dibutuhkan untuk meletakkan buku supaya terlihat teratur dan rapi namun dapat meningkatkan nilai estetika ruang dimana rak buku tersebut berada, maka di

dukung oleh bentuk yang menarik pula. Sehingga penulis berinisiatif untuk menciptakan produk rak buku berbentuk ikan Nemo.

Ikan nemo atau biasa di kenal dengan ikan badut atau ikan *clownfish* bagi para peneliti merupakan ikan hias air laut yang berasal dari famili *Pomacentridae* dan merupakan subfamili ikan giru atau *Amphiprioninae*. Memiliki ukuran tubuh yang kecil dengan tiga warna yang menjadi ciri khasnya yaitu *jingga*, hitam, dan putih yang telah dijadikan sebuah film “*Finding Nemo*”.

Nemo merupakan tokoh utama ikan badut dalam film kartun “*Finding Nemo*” yang memiliki warna khas yaitu jingga, hitam dan putih bergaris di seluruh tubuhnya. “*Finding Nemo*” adalah film animasi bergenre *comedy family* yang di sisipi dengan petualangan buatan Amerika Serikat yang di rilis pada 30 Mei 2003 di Kanada dan Amerika Serikat yang di Sutradari oleh Andrew Stanton. Pengisi suara tokoh film *finding nemo* ialah Albert Brooks, Ellen DeGeneres, Alexander Gould, Willem Dafoe dan masih banyak yang lainnya. Kekuatan karakter pada Nemo pada keberanian dan pengorbanan seorang Ayah (Marlin) demi menyelamatkan anaknya (Nemo).

Pengambilan konsep Nemo dalam “*Finding Nemo*” karena dalam film tersebut memiliki pesan moral penting yaitu pentingnya nasehat orang tua. Nemo yang tidak menuruti nasehat orang tuanya hingga akhirnya tersesat jauh. Namun karena rasa kasih sayang orang tua, mereka akhirnya bisa bersama kembali. Sehingga, rak buku yang ber ide dasar Nemo tersebut sebagai mediatornya.

## **B. Pembatasan masalah**

Dari uraian latar belakang masalah, penulis mencoba mengkaji permasalahan yang dapat dijadikan *problem solving* dalam pembuatan karya tugas akhir ini. Dengan adanya pembatasan masalah tersebut akan lebih mudah dapat di pahami.

Dengan mengkaji permasalahan dapat mencapai tujuan yang jelas sehingga penulis membatasi permasalahan pada ruang lingkup berikut di bawah ini:

1. Desain produk Rak Buku ditempatkan di ruang baca, ataupun ruang keluarga
2. Desain Rak Buku yang fungsional dengan warna yang bernilai estetika
3. Desain berkonsep ikan Nemo yang mengalami perubahan bentuk namun tidak menghilangkan ciri utamanya dari ikan Nemo itu sendiri yaitu warna

## **C. Rumusan Masalah**

Ruang lingkup pembahasan difokuskan pada aspek inovasi produk yang fungsional serta bentuk yang estetis. Dari uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat desain produk yang sesuai dengan kebutuhan manusia?
2. Bagaimana membuat desain Rak Buku dengan konsep Nemo yang fungsional?
3. Bagaimana membuat Rak buku yang tepat guna?

#### D. Telaah Pustaka

Sebagai landasan teori untuk pijakan dalam melaksanakan proses desain serta proses produksi karya, penulis melakukan telaah pustaka berupa pengumpulan data-data literature yang bersumber dari buku, majalah dan informasi dari *website* yang berhubungan dengan materi pembahasan. Sebagian data-data tersebut antara lain:

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

Buku *Designing Furniture*, Teknik Merancang Mebel Kreatif karya Eddy S Marizar banyak membahas tentang teknik merancang mebel mulai dari konsep sampai implementasi. Perancangan desain terdiri dari serangkaian analisa- analisa yang menggunakan pendekatan segi konsep maupun teknis.

2. Dasar- dasar Desain ( Bambang Irawan dan Priscilla Tamara )

Buku Dasar- dasar Desain karya Bambang Irawan dan Priscilla Tamara membahas tentang tata cara dalam mendesain yang mencakup unsur- unsur, prinsip- prinsip dalam desain yang mana keduanya merupakan dasar- dasar dalam desain.

3. Pengantar Desain Mebel ( Jamaludin )

Buku Pengantar Desain Mebel karya Jamaludin membahas masalah mebel dalam hubungannya dengan fungsi utamanya sebagai pelengkap fungsi suatu ruang. Selain itu deskripsi mengenai pengelompokan jenis mebel berdasarkan fungsinya mempermudah identifikasi suatu produk

mebel serta dijelaskan pula alat dan bahan pembuat mebel, konstruksi dan teknologi yang berkembang pada saat ini.

#### 4. Tata Ruang (Fritz Wilkening)

Buku Tata Ruang karya Fritz Wilkening membahas tentang perencanaan, perancangan dan standarisasi mendesain mebel dalam tata ruang.

#### 5. Mebel dan Kerajinan; Teori Dasar dan Aplikasi (Kasmudjo)

Buku Mebel dan Kerajinan; Teori Dasar dan Aplikasi karya Kasmudjo membahas tentang tata cara dalam menciptakan kerajinan di bidang mebel dengan menerapkan ilmu teori dasar yang dapat menghasilkan produk mebel dengan standarisasi yang baik.

### **E. Tujuan**

Adapun penyusunan laporan tugas akhir, penulis mempunyai tujuan yang ingin dicapai yaitu:

1. Secara akademis untuk memenuhi syarat kelulusan Strata Satu jurusan Desain Produk
2. Menerapkan dan mengaplikasikan ilmu dan pengetahuan yang telah di peroleh Mahasiswa dari bangku kuliah
3. Dapat menambah ilmu dan pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan dalam pembuatan sebuah produk
4. Meningkatkan kreativitas dalam berpikir untuk penciptaan suatu produk
5. Melatih diri dalam berpikir ilmiah dan berkarya nyata
6. Menciptakan Rak Buku yang fungsional dengan ide dasar Nemo

## **F. Manfaat dan Sasaran**

Berdasarkan tujuan yang di jabarkan di atas, maka diharapkan proses penciptaan produk dapat bermanfaat :

### 1. Manfaat

- a. Melalui karya produk ini dapat dijadikan tahapan dalam mewujudkan dan mengembangkan ide, gagasan imajinasi yang ada menjadi sebuah produk
- b. Melalui karya produk ini diharapkan dapat bermanfaat bagi konsumen maupun masyarakat 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 ini dapat di gunakan sebagai penambah wawasan dalam memvisualisasikan bentuk kedalam wujud produk mebel, dan dapat dijadikan sebagai referensi.

### 2. Sasaran

- a. Untuk menciptakan desain dengan standarisasi perabot yang tepat guna dan memperindah suatu ruangan
- b. Menciptakan produk rak buku yang inovatif sehingga menghasilkan bentuk dan fungsi yang lebih
- c. Mampu mengaplikasikan bentuk yang inovatif terhadap produk mebel dari kayu

## **G. Sistematika**

Sistematika penulisan laporan karya tugas akhir yang berjudul “Ikan Nemo sebagai Konsep Desain Penciptaan Rak Buku ” ini terdiri atas:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab I berisi tentang Latar Belakang Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Telaah Pustaka, Tujuan, Manfaat dan sasaran, dan Sistematika.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab II berisi tentang Latar belakang perancangan, Tinjauan umum yang berisi Tinjauan Desain, Standarisasi Produk, Referensi dan kerangka berpikir

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab III berisi tentang pendekatan dalam melaksanakan penelitian yaitu berisi tentang Pendekatan penelitian, Desain penelitian, focus penelitian, data dan sumber data penelitian yang berisi pemilihan informan dan pemilihan lokasi, teknik pengumpulan data yang berisi observasi, wawancara dan penggunaan dokumen, teknik analisis data.

### **BAB IV KONSEP DESAIN**

Pada bab IV berisi tentang dasar penciptaan, pembahasan data, dan analisa, proses desain, kriteria desain, ketetapan desain dan gambar kerja.

## **BAB V PENGEMBANGAN DESAIN**

Pada bab V berisi tentang sketsa dan ide awal, keputusan desain, gambar kerja, proses pengerjaan desain, teknik pengerjaan karya, finishing, display produk dan kalkulasi.

## **BAB VI PENUTUP**

Pada bab VI berisi tentang Kesimpulan dan saran.

## **KEPUSTAKAAN**

## **LAMPIRAN**