

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Latar Belakang Perancangan.

Mebel merupakan perlengkapan penting dalam sebuah ruangan. Mebel akan terasa fungsinya jika tidak ada di sekitar. Setiap orang terpaksa duduk berselonjor, tidur di lantai dan kedinginan, membuka laptop di lantai, pakaian tergeletak di lantai, barang-barang berantakan, tidur dan bekerja juga tidak nyaman. Dengan adanya produk mebel membuat manusia nyaman untuk beraktifitas serta membantu ruangan menjadi lebih rapi.

Perabot kantor (*office furniture*) merupakan sarana prasarana yang menunjang kegiatan dalam suatu kantor. Perabot kantor merupakan sarana kantor yang tidak habis pakai dan dapat digunakan berulang-ulang dalam jangka waktu panjang. Biasanya terbuat dari bahan kayu, besi ataupun bahan lainnya yang tahan lama.

Furniture dengan ukuran dan bahan yang tepat akan meningkatkan produktivitas kerja pekerja kantor. Dalam desain meningkatkan produktivitas disebut dengan fungsi ergonomis. Kursi yang nyaman misalnya akan membuat penggunaanya betah dalam melakukan pekerjaannya. Selain itu *furniture* yang ergonomis akan mencegah terjadinya cedera bagian tubuh akibat pekerjaan yang berulang.

Aktivitas manusia membutuhkan alat dan tempat yang sesuai dan pas sehingga memberikan rasa nyaman dan aman. Aktivitas manusia berkaitan erat dengan desain mebel, sebenarnya banyak sekali benda mebel yang ada di kantor seperti meja, kursi, lemari dan masih banyak lagi, Meja dan kursi kantor merupakan salah satu elemen penting untuk mengisi mebel di kantor. Mebel ini harus memberikan kenyamanan bagi penggunaannya dalam melakukan aktivitasnya di dalam ruang tersebut. Agar keinginan pengguna untuk mempunyai meja dan kursi kantor yang sesuai dengan kebutuhan maka perlu adanya desain yang tepat baik dilihat dari sisi fungsi maupun dilihat dari sisi keindahan.

B. Tinjauan Umum

1. Tinjauan Desain

Istilah 'desain' akan muncul apabila terjadi pertemuan antara seni dengan industri, dan apabila orang mulai membuat keputusan untuk memproduksi benda atau produk yang dibutuhkan (Bayley, 1982: 9, dalam Walker, 1989:27-28, dalam Marizar, 2005: 17).

Desain dapat diartikan sebagai salah satu aktivitas luas dari inovasi desain dan teknologi yang digagaskan, dibuat, dipertukarkan, (melalui transaksi jual beli) dan fungsional. Desain merupakan hasil kreativitas budaya (*man-made object*) manusia yang mewujudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia, yang memerlukan perencanaan, perancangan maupun pengembangan desain. (Rosnani G, 2010: 234).

Selain menelusuri pengertian desain, suatu produk dapat dikatakan baik apabila desain tersebut memenuhi unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain yaitu:

a. Unsur-unsur desain

1) Garis

Garis sebagai unsur visual yang terbentuk dari sebuah titik yang bergerak dan membentuk garis. Garis sebagai konsep mempunyai panjang, tanpa lebar atau tebal, mempunyai arah dan kedudukan.

Dari segi wujud visualnya terdapat berbagai jenis garis, seperti garis lurus, lengkung, putus- putus dan zigzag. Sedangkan dari segi arah dikenal garis tegak, datar dan serong. Kualitas garis ditentukan oleh tiga hal yaitu orang yang membuatnya, alat yang digunakan serta bidang dasar tempat garis digoreskan.

2) Bidang

Bidang sebagai konsep mempunyai panjang dan lebar, tanpa tebal, dibatasi oleh garis dan menentukan batas terluar sebuah gempal (dimensi dan tebal). Ditinjau dari bentuknya, bidang dapat dikelompokkan menjadi 2 yaitu bidang geometri dan non geometri. Bidang geometri adalah bidang yang mudah diukur luasannya, sedangkan bidang non geometri adalah sukar diukur luasannya.

Bidang dapat dihadirkan dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu, dan dapat pula dengan mempertemukan potongan dari hasil satu atau lebih goresan garis.

3) Volume

Merupakan hasil adanya bidang, pembagian bidang atau jarak antar obyek yang berunsur titik, garis, bidang dan warna.

4) Warna

Warna sebagai unsur visual yang terkait dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh jenis pigmennya. Adapaun sebagai kesan yang diterima oleh mata, lebih ditentukan oleh cahaya.

5) Tekstur

Merupakan nilai raba dari suatu permukaan suatu benda. Secara fisik tekstur dibagi menjadi tekstur kasar dan halus, dengan kesan pantul mengkilat dan kusam.

b. Prinsip-prinsip Desain

1) *Unity*/Kesatuan

Kesatuan merupakan prinsip yang menekankan pada keselarasan dari unsur-unsur yang disusun, baik dalam wujudnya maupun kaitannya dengan ide yang melandasinya.

2) *Balance*/Keseimbangan

Keseimbangan merupakan prinsip desain yang menghindari kesan berat sebelah dari suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsurunsur rupa. Keseimbangan dibagi menjadi *balance* simetris dan asimetris, *balance* memusat dan menyebar.

Keseimbangan dapat dicapai dengan beberapa hal sebagai berikut:

- a) Keseimbangan dalam bentuk dan ukuran
 - b) Keseimbangan warna
 - c) Keseimbangan tekstur
- 3) *Harmony*/Keselarasan

Keselarasannya merupakan prinsip desain yang mempertimbangkan keselarasan antar bagian dalam suatu keseluruhan sehingga tidak saling bertentangan. Susunan harmonis menunjukkan adanya keserasian dalam garis, ukuran, warna dan tekstur.

4) *Rhythm*/Ritme/Irama

Pengaturan unsur-unsur dengan mengikuti suatu pola penataan tertentu secara teratur untuk mendapatkan kesan menarik. Penatannya dapat dilaksanakan dengan pengulangan maupun pergantian secara teratur.

5) *Proportion*/Proporsi

Perbandingan ukuran antara bagian dengan bagian, antara bagian dengan keseluruhan. Prinsip ini menekankan pada masalah berapa ukuran dari suatu unsur yang akan disusun dan sejauh mana ukuran itu menunjang terhadap keharmonisan tampilan suatu desain.

6) *Emphasize*/Tekanan

Tekanan atau *point of interest* dalam sebuah komposisi yaitu berupa area yang pertama kali ditangkap oleh mata. Tekanan ini sangat dominan, bagian-bagian atau kelompok lain dari komposisi yang berkaitan.

Jadi desain merupakan hasil kreativitas manusia yang diperoleh karena adanya pemecahan suatu masalah untuk memproduksi benda atau produk yang dibutuhkan.

2. Tinjauan Mebel

Pengertian mebel secara umum adalah benda pakai yang dapat dipindahkan, berguna bagi kegiatan hidup manusia, mulai dari duduk, tidur, bekerja, makan, bermain, dan sebagainya yang memberi kenyamanan dan keindahan bagi para pemakainya (Baryl dalam Eddy S. Marizar, 2005:20).

Bentuk mebel pada saat itu memiliki nilai estetika, penuh makna dan bermakna simbolis, karena hanya para bangsawan dan raja-raja yang memiliki mebel sehingga mebel termasuk barang mewah yang mencerminkan status sosial dan kekuasaan. Sebagian besar benda mebel pada masa itu berupa kursi, seperti kursi tahta dan kursi ringan.

Melihat penjelasan yang ada maka mebel mengalami perkembangan disesuaikan dengan zaman, kebutuhan dan aktivitas manusia. Secara umum realitas yang terjadi pada industri kerajinan dan mebel, dalam pembuatan produk adalah berdasarkan pesanan *buyer* (pembeli), mengadopsi desain yang beredar di internet, majalah atau buku kerajinan dan mebel. Desain yang ditiru umumnya adalah produk yang sedang *trend* atau sedang laku dipasaran, bahkan kondisi tersebut sangat dominan di industri kerajinan dan mebel. (Gustami, 2004: 286).

3. Tinjauan Umum Kantor

Untuk menghindari kesalahan pengertian dari kantor, diperlukan tinjauan umum kantor dengan beberapa pengertian menurut ahli. Kantor adalah balai (gedung, rumah, ruang) tempat mengurus suatu pekerjaan atau juga disebut sebagai tempat bekerja. (KBBI Edisi keempat 2008:619). Sedangkan menurut Moekijat (1997:3) Kantor adalah setiap tempat yang biasanya dipergunakan untuk melaksanakan pekerjaan tata usaha.

Dari beberapa pengertian kantor menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa kantor adalah ruang atau tempat diselenggarakannya kegiatan tata usaha dimana terdapat ketergantungan sistem antara orang, teknologi dan prosedur dalam mengurus suatu pekerjaan. Kantor memiliki beberapa fungsi yaitu menerima informasi, memberikan informasi dan sebagai pelindung aset. Kantor dibagi menjadi beberapa jenis yaitu :

1) Kantor pribadi

Kantor pribadi umumnya disediakan untuk mereka yang pekerjaannya sangat rahasia atau eksak, atau memerlukan rapat yang sering, walaupun yang menempatinya mungkin dibolehkan mengatur ruangan sesukanya, Kantor pribadi semakin praktis apabila dibagi menjadi dua wilayah: *pertama* adalah wilayah kerja bagi orang yang menempatinya; *kedua* adalah wilayah untuk menerima tamu dan mengadakan rapat kecil di sekeliling meja konferensi. Salah satu keuntungan dari pengaturan ini adalah dokumen bahwa rahasia di atas meja tidak perlu dipindahkan sewaktu ada tamu yang berkunjung.

2) Kantor bersel

Kantor bersel mungkin bervariasi ukurannya, maksudnya adalah untuk memberikan ruangan yang terpisah kepada departemen, bagian atau kelompok pegawai. Di dalam gedung yang lama, hal ini mungkin perlu karena strukturnya memaksakan susunan seperti itu. Namun, apabila ada wilayah terbuka yang luas, kecenderungannya adalah menjauhi prinsip sel karena memboroskan ruang dan mahal

3) Kantor rancangan terbuka

Kantor rancangan terbuka adalah kantor di mana juru tulis, pegawai dan kadang manajer di tempung di dalam satu wilayah yang luas. Untuk memperoleh pemanfaatan ruang yang maksimum, meja kerja biasanya diatur dalam garis lurus berdasarkan kelompok dan bagian.

4. Tinjauan Umum Santai

Santai merupakan aktivitas seseorang yang bebas dari ketegangan. KBBI Edisi keempat (2008:1224). Menurut Russel (2003, dalam jurnal psikologi 2016: 129) *relax* (santai) merupakan sebuah kondisi *mood* yang hadir dengan kombinasi valensi (keadaan psikologis) positif dan arousal (keadaan fisiologis/ jasmani) tenang.

Santai secara umum dapat dilakukan dengan berbagai hal namun salah satunya yaitu dengan berlibur ke pantai. Pantai bisa digunakan sebagai salah satu tempat untuk bersantai. Disana kita bisa menikmati deburan ombak serta pohon-pohon kelapa yang rindang sehingga menjadikan tubuh kita lebih *relax* setelah seharian bergulat dengan pekerjaan. Sebuah studi yang dilakukan di

University of Exeter menemukan bahwa ada banyak manfaat kesehatan untuk menghabiskan waktu di dekat lautan diantaranya yaitu tubuh menjadi lebih *relax* (santai), mengurangi tingkat stress, dan dapat mendorong aktivitas fisik.

5. Tinjauan Umum Pantai

Pantai adalah bentuk geografis yang terdiri dari hamparan pasir dan biasanya terdapat di pesisir laut. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia KBBI Edisi keempat (2008:1016), pantai mempunyai definisi sebagai tepi laut, pesisir, perbatasan daratan dengan laut atau massa air lainnya dan bagian yang mendapat pengaruh dari air tersebut, daerah pasang surut di pantai antara pasang tertinggi dan surut terendah, ataupun landai. Dari segi geografisnya, pantai merupakan suatu barisan sedimen atau endapan yang terlihat atau muncul mulai dari garis air terendah sampai dengan tebing atau sampai pada zona adanya tumbuhan permanen.

Menurut bentuknya ada empat macam pantai, yaitu pantai landai, pantai curam, pantai bertebing dan pantai karang.

1. Pantai Landai

Pantai landai, yaitu pantai yang permukaannya relatif datar. Termasuk pantai jenis ini adalah pantai mangrove, pantai bukit pasir, pantai delta. dan pantai estuari.

2. Pantai Curam

Pantai curam biasanya bergunung-gunung. Karena peretakan yang memanjang sejajar pantai dan terkikis ombak yang besar, terjadilah tebing-tebing curam dan laut dalam. Contohnya, pantai di selatan pulau Jawa dan barat Pulau Sumatera.

3. Pantai Bertebing (*Flaise*)

Pantai bertebing (*Flaise*) adalah pantai yang curam di muka tebing karena adanya pegunungan melintang tegak lurus terhadap pantai. Di pantai ini sering dijumpai laut yang dangkal. Terjadinya flaise karena penimbunan hasil perusakan tebing pantai itu sendiri yang disebabkan oleh abrasi atau erosi marine.

4. Pantai Karang

Pantai karang terjadi jika di dasar laut sepanjang pantai terdapat terumbu karang, misalnya pantai di pulau sulawesi, maluku, dan nusa tenggara. Pantai seperti ini biasanya dijadikan objek wisata laut. Misalnya, Taman Bunaken di Manado.

Banyak ikon yang bisa kita temui di pantai namun penulis hanya mengambil beberapa ikon yang ada di pantai dan digunakan sebagai struktur bentuk pada ide penciptaan yang berkaitan dengan santai diantaranya yaitu : pohon kelapa, papan surfing, dan *hammock*.

a) Pohon Kelapa

Kelapa (*karambit*, Melayu; *coconut*, Inggris; *niyog*, Filipina; *maphrau*, Thailand) atau *Cocos nucifera* merupakan tanaman yang memegang peranan penting bagi banyak kelompok masyarakat di kawasan Asia Tenggara, Pasifik, Afrika, dan di sebagian tempat di Amerika Latin. *Cocos* dalam bahasa latin berarti kera, mengacu pada buahnya yang “berbulu” disertai tiga lubang pada bagian atas batok buah kelapa yang bentuknya mirip mata dan hidung kera. *Nucifera* berarti penghasil buah. (Mawardin dan Aditya, 2017:55)

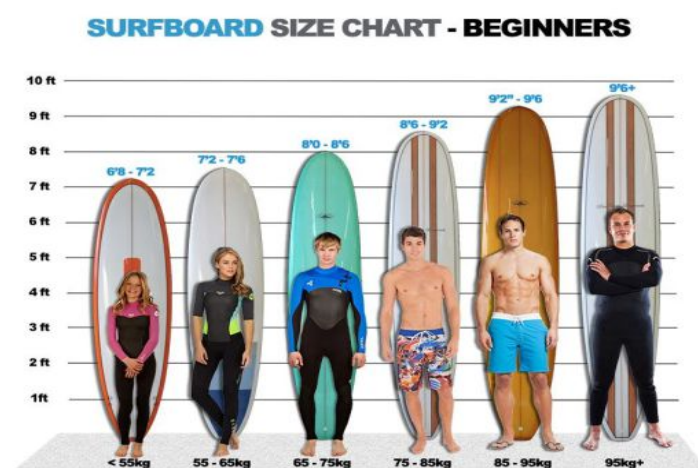
Asal muasal tanaman kelapa tidak diketahui secara pasti. Namun, beberapa temuan arkeologis dan perkiraan beberapa pakar menyebutkan bahwa nenek moyang tanaman kelapa telah tumbuh di kawasan utara benua kuno Gondwana yang kemudian pecah dan hanyut menjadi beberapa daratan besar oleh proses tektonik puluhan juta tahun yang lalu. Sejalan dengan pembentukan benua baru seperti yang ada sekarang, buah kelapa yang dapat mengapung ini hanyut terbawa arus sebagai bibit dan terdampar kemudian tumbuh di beberapa kawasan (Foale, 2003).

Buah kelapa dapat dibagi menjadi empat lapisan yaitu *exocarp* atau kulit tipis luar, *mesocarp* atau kulit tengah, *endocarp* atau cangkang dan *endosperm* yang merupakan isi atau daging kelapa. Struktur bentuk yang diambil pada pohon kelapa yaitu blarak pohon kelapa yang diterapkan pada sisi samping *relax office table*.

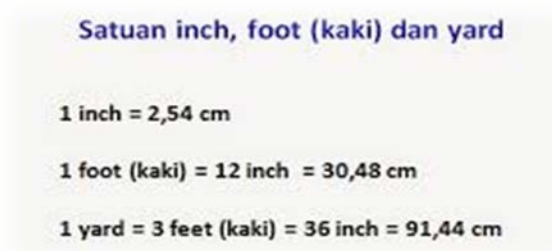
b) Papan selancar

Pada tahun 1778, captain Hook (Amerika) menemukan bangsa polinesia yang sangat tertarik dan jatuh cinta dgn lautan, “mereka merasakan kesenangan yg luar biasa dengan didorong ombak”. Papan selancar sendiri berarti papan apung yang terbuat dari bahan sintetis yang ditutupi lilin atau bahan antislip untuk berselancar di atas air. Awalnya, papan surfing terbuat dari kayu berbentuk seperti papan setrika. Ujung depannya (*nose*) agak bundar setengah lingkaran, dan ekornya (*tail*) rata. Seiring waktu, jenis papan *surfing* jadi beragam. Itu mempermudah *surfer* saat bermain *surfing*. Para *surfer* sesuaikan papan mereka atas dasar jenis ombak, berat badan, dan level kemampuan.

Struktur bentuk yang diambil yaitu bentuk papan selancar diterapkan pada top table *relax office table* dan bagian bagian samping. Sehingga memberikan kesan *relax* di pantai.



Gambar 2.1 *surfboard size chart*
 Sumber: surfboardsdirect.com, 15 Agustus 2018



Gambar 2.2 satuan

Sumber: ukurandansatuan.blogspot.com, 15 Agustus 2018

c) *Hammock*

Buaian (Bahasa Inggris: *Hammock*) atau tempat tidur gantung adalah jenis tempat tidur berupa kain seperti ayunan yang digantung pada kedua ujungnya. Umumnya tempat tidur jenis gantung digunakan oleh orang yang tinggal di daerah tropis. *Hammock* diproduksi di banyak negara antara lain Mexico, Perancis, India, Kanada, dan Indonesia. Bahan-bahan yang digunakan untuk membuat *hammock* misalnya kain katun, kain ikat, nilon parasut, tali, *hock* (pengait) dan lain-lain, namun *hammock* nilon parasut lebih disukai karena mudah didapat, cepat kering, ringan dan sederhana. *Hammock* biasanya digunakan untuk bersantai, atau beristirahat dalam kegiatan berkemah atau berwisata.

Hammock sebenarnya sudah digunakan sejak 1.000 tahun yang lalu sekitar abad ke 16, sebelum Colombus menemukan Amerika. Dimana pada masa itu masyarakat adat maya biasa membuat *hammock* dari kulit pohon atau serat tanaman untuk melindungi tubuh mereka dari tanah, ular, tikus, dan makhluk beracun lainnya.

Hammock dibagi menjadi beberapa jenis yaitu :

1. *Chair hammock* (*hammock* kursi)

Chair hammock atau kursi gantung merupakan sebuah kursi yang di desain menggantung dan biasanya terbuat dari tali atau rantai besi yang yang kuat sehingga mampu menopang beban yang berat.



Gambar 2.3 *chair hammock*

Sumber: <https://satujam.com/ragam-desain-kursi-ini-bikin-kamu-betah-duduk-berlama-lama/attachment/3556/> , 13 Agustus 2018



Gambar 2.4 *chair hammock*

Sumber: Dokumentasi penulis, 2018

2. *Sleeping hammock (hammock tidur)*

Sleeping hammock adalah sebuah tempat tidur yang biasanya terbuat dari kain parasut dan di desain menggantung.



Gambar 2.5 *Sleeping hammock*

Sumber: <https://www.coolthings.com/hammock-compatible> 19 Agustus 2018

3. *Net hammock (hammock jaring)*

Net hammock adalah ayunan yang terbuat dari jaring, terdapat 2 tali di sisinya untuk menggantungkan ayunan tersebut. Biasanya dipakai orang-orang di daerah pesisir pantai.



Gambar 2.6 *hammock jaring*

Sumber: dokumentasi penulis, 2018

4. *Hammock* ikat

Hammock ikat adalah ayunan gantung yang diikat di kedua ujung sisinya, biasanya menggunakan kain nilon, parasut, kain katun, ataupun kain lainnya.



Gambar 2.7 *Hammock* ikat

Sumber: <https://www.pinterest.com/grahamandgreen/summer-trend-tropicana/> 18 Agustus 2018



Gambar 2.8 *Hammock* ikat

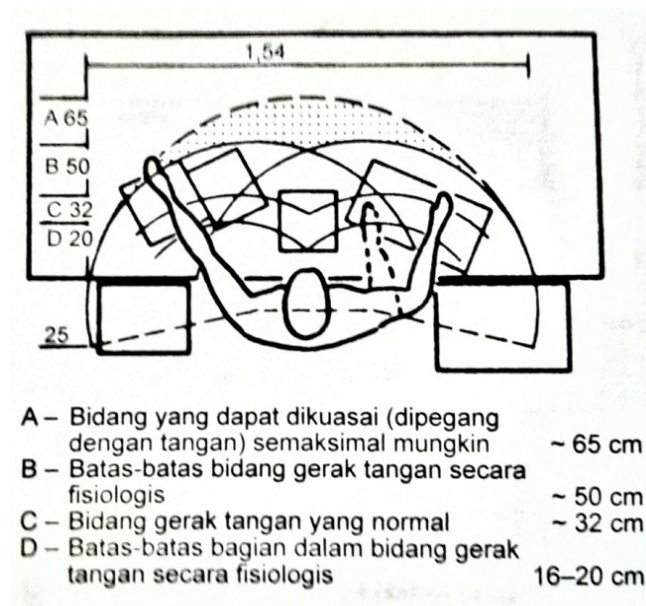
Sumber: Dokumentasi penulis, 2018

6. Tinjauan Meja

Meja merupakan sebuah produk yang memiliki ciri fisik yang mudah dikenali masyarakat. Produk ini dikatakan meja karena memiliki bagian atas sebagai daun meja dan penyangga di bawah sebagai kaki. Dalam kamus besar bahasa Indonesia diberikan pengertian bahwa meja merupakan perkakas rumah yang dibuat dari sehelai papan atau marmer dan sebagainya serta memiliki kaki. Ada banyak macam nama tergantung bentuk dan fungsinya, misalnya : meja tamu, meja makan, meja teras, meja kerja, meja belajar, dan lain sebagainya (kamus besar bahasa Indonesia, Balai Pustaka Jakarta, 1996).

Meja kantor adalah meja yang digunakan oleh direktur ataupun pegawai sebagai alas untuk menyelesaikan pekerjaannya di kantor. Selain digunakan sebagai alas, meja kantor berfungsi juga sebagai tempat meletakkan peralatan kantor seperti kertas, pena, komputer dan sebagainya.

Pembuatan meja kantor yang buruk dapat menyebabkan kerja otot statis dan posisi tubuh yang tidak alamiah. Meja kerja dengan ketinggian 72-78 cm sudah memadai. Lebar daun meja kerja harus memungkinkan kita menjangkau dengan mudah apa yang berada di atasnya. Laci dan almari pada sisi meja dapat digunakan untuk menyimpan segala keperluan tulis menulis. (Wilkening, 1996:74)



Gambar 2.9 bangunan industri (standar tempat kerja)
 Sumber: Data Arsitek Jilid 2, Ernest Nouvert

Menurut The Liang Gie (2001:267) meja kerja yang baik hendaknya memenuhi syarat – syarat sebagai berikut :

- 1) Dari permukaan meja sampai lantai tidak seluruhnya tertutup
 - 2) Permukaan meja tidak berkilat – kilat sehingga tidak menyilaukan mata pegawai yang memakainya
 - 3) Luas meja tidak perlu terlampau berlebihan
7. Standarisasi Produk

Standar adalah spesifikasi teknis atau sesuatu yang dibakukan termasuk tata cara dan metode yang disusun berdasarkan konsensus semua pihak yang terkait dengan memperhatikan syarat-syarat keselamatan, keamanan, kesehatan, lingkungan hidup, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta pengalaman perkembangan masa kini dan masa yang akan datang untuk memperoleh manfaat yang sebesar-besarnya. Standarisasi adalah proses

merumuskan, menetapkan, menerapkan dan merevisi standar yang dilaksanakan secara tertib dan bekerja sama dengan semua pihak. (Peraturan Pemerintah No.102 Tahun 2000)

Kemampuan menilai mutu secara pasti merupakan dasar selera dalam merencanakan ruang tinggal. Kita memiliki ketentuan yang dapat di pelajari. Dengan ketentuan itu, dapat membedakan yang indah dari yang buruk, yang penuh citarasa dari yang kosong. Pengertian akan daya cipta dan pribadi dapat di bangkitkan. Dengan selera yang baik, kebebasan dalam menampilkan selera pribadi masih leluasa. (Fritz wilkening, 1996:19)

Dalam proses perancangan sebuah benda/perabot tugas seorang desainer adalah mengintegrasikan dan mengkoordinasikan antara fungsi dengan keindahan prodak tersebut untuk mendapatkan fungsi dengan keindahan prodak yang seimbang, sesuai dengan sasaran desain yang ditetapkan melalui segala kemampuan dan peluang yang di miliki.

Sebuah produk tentunya memiliki standarisasi tersendiri untuk mencapai desain produk yang baik. Untuk mencapai standarisai tentunya harus memenuhi faktor-faktor dari awal perancangan, proses pembuatan produk hasil akhir yang telah jadi.

Beberapa hal utama yang harus dipenuhi secara cermat antara lain :

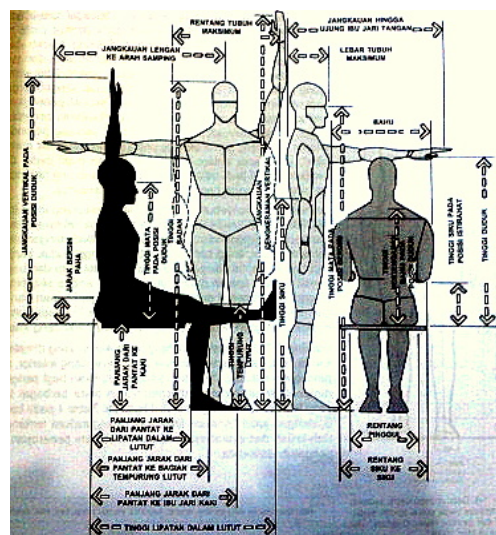
- a. Bentuk benda harus disesuaikan secara teliti dengan kegunaan atau fungsi benda tersebut (*Petruamadya. 1994 : 41*), dalam prinsip ilmu bentuk di kenal dengan “Tri tunggal” yaitu: Fungsi, Konstruksi serta Proporsi.

a) Fungsi dapat tercapai secara maksimal dengan memperhatikan berbagai hal diantaranya: norma tubuh manusia, norma benda atau perabot dan sebagainya

1) Norma Anatomi

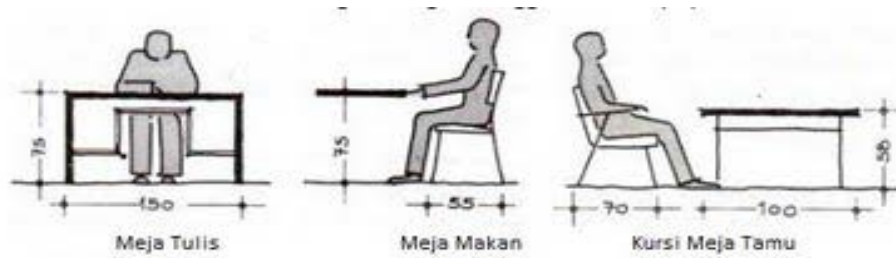
Norma anatomi atau norma tubuh membutuhkan dimensi atau ruang gerak dalam melakukan aktivitas. Ketentuan norma anatomi sangat banyak, Penulis dalam penelusuran data hanya menyajikan norma-norma yang berhubungan dengan penciptaan sebuah meja kantor. Pada norma anatomi bertujuan agar perabot sebagai penunjang aktivitas benar-benar dapat berfungsi dengan baik.

Agar lebih jelas perlu adanya gambar-gambar yang berkaitan dengan norma-norma anatomi manusia secara umum dan khusus langsung berkaitan dengan dimensi tubuh manusia.

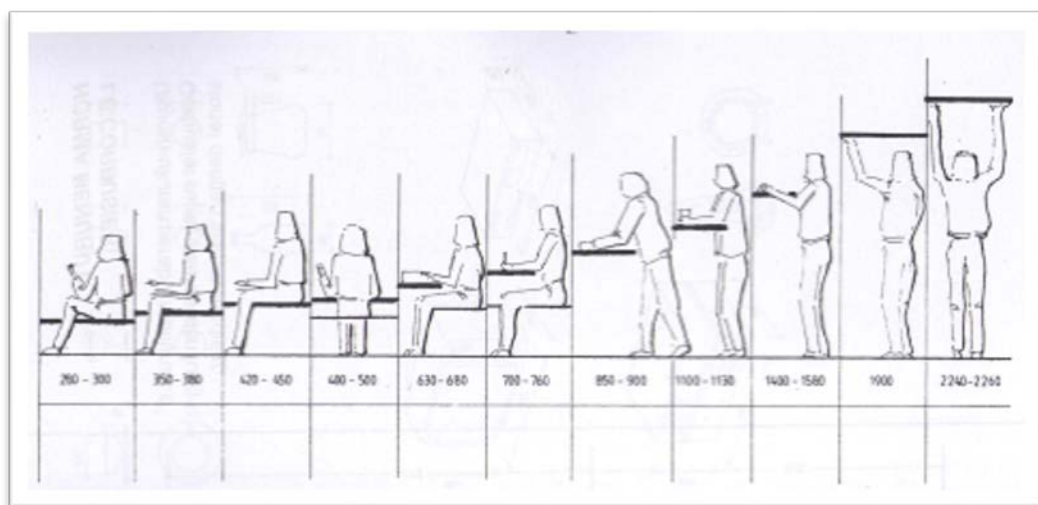


Gambar 2.10: Norma anatomi

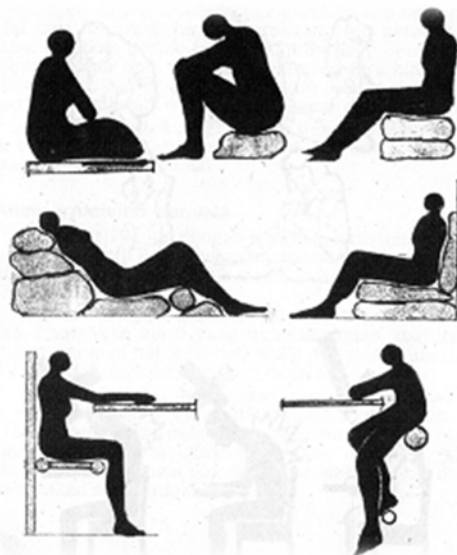
Sumber: *Designing Furniture*. (Panero dalam Marizar,2005: 17)



Gambar 2.11: Furnitur Ergonomis Yang Memperhatikan Aspek Dimensi Manusia
Sumber: *Designing Furniture*. (Panero dalam Marizar, 2005: 17)



Gambar 2.13: Norma Anatomi Tubuh
Sumber: *Teknik Mendesain Perabot Yang Benar*. (M Gani, 1993: 63)

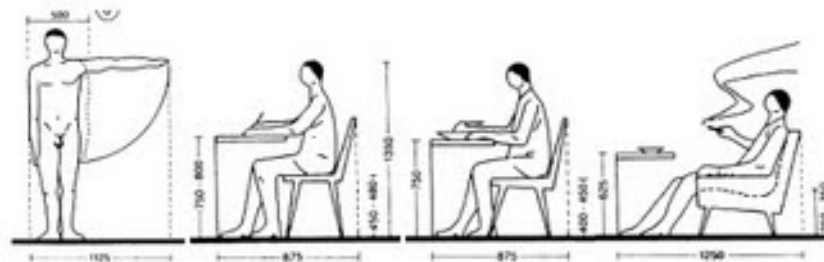


Gambar 2.13: Berbagai sikap duduk
Sumber: *Designing Furniture*. (Panero dalam Marizar, 2005: 78)

2) Norma Benda atau Perabot

Dalam merancang sebuah perabot sebaiknya kita memanfaatkan ruang secara maksimal sehingga barang atau benda yang akan kita masukkan sesuai dengan keinginan yang dicapai, hal ini akan menghemat bahan serta memberi fungsi yang maksimal.

Perabot yang akan dibuat adalah meja dan kursi kantor yang berfungsi sebagai alas untuk bekerja di kantor. Selain itu juga bisa untuk tempat menaruh dokumen, tempat bersantai dan sebagainya.



Gambar 2.14: Norma benda

Sumber: Teknik mendesain perabot yang benar (M.Gani, 1993:61)

- b) Struktur dan konstruksi merupakan elemen desain mebel yang berkaitan dengan faktor kesatuan dari berbagai komponen mebel. Pertimbangan struktur dan konstruksi ini dilakukan dengan tujuan untuk menjamin keselamatan pemakainya. (*Eddy S. Marizar, 2005: 18*). Konstruksi juga berpengaruh pada penampilan perabot lewat kekuatannya itu sendiri.
- c) Proporsi adalah perbandingan satu bagian dengan satu bagian yang lain pada produk dan perbandingan antara satu bagian dengan bagian yang lain. Ukuran bagian-bagian benda pakai disesuaikan secara teliti dengan ukuran bagian-bagian tubuh pemakai (manusia)

8. Refrensi

Refrensi digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pembuatan produk mebel berupa almari pakaian untuk ruang tidur. Refrensi dapat berupa offline (buku, majalah, katalog dll), online, wawancara, kunjungan (pameran, workshop). Berikut beberapa lampiran gambar yang berhubungan dengan produk set meja kantor sebagai sumber referensi:



Gambar 2.15 Meja kantor

Sumber: www.pinterest.com, 1 Agustus 2018



Gambar 2.16 Meja kantor

Sumber: Katalog Office Furniture



Gambar 2.17 Meja kantor
Sumber: www.pinterest.com, 1 Agustus 2018



Gambar 2.18 Meja kantor
Sumber: www.pinterest.com, 1 Agustus 2018



Gambar 2.19 Meja kantor

Sumber: www.pinterest.com, 1 Agustus 2018



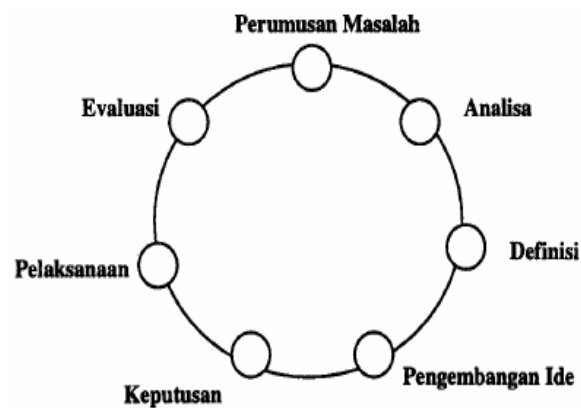
Gambar 2.20 Meja kantor

Sumber: Dokumentasi penulis, 2018

9. Kerangka Pikir

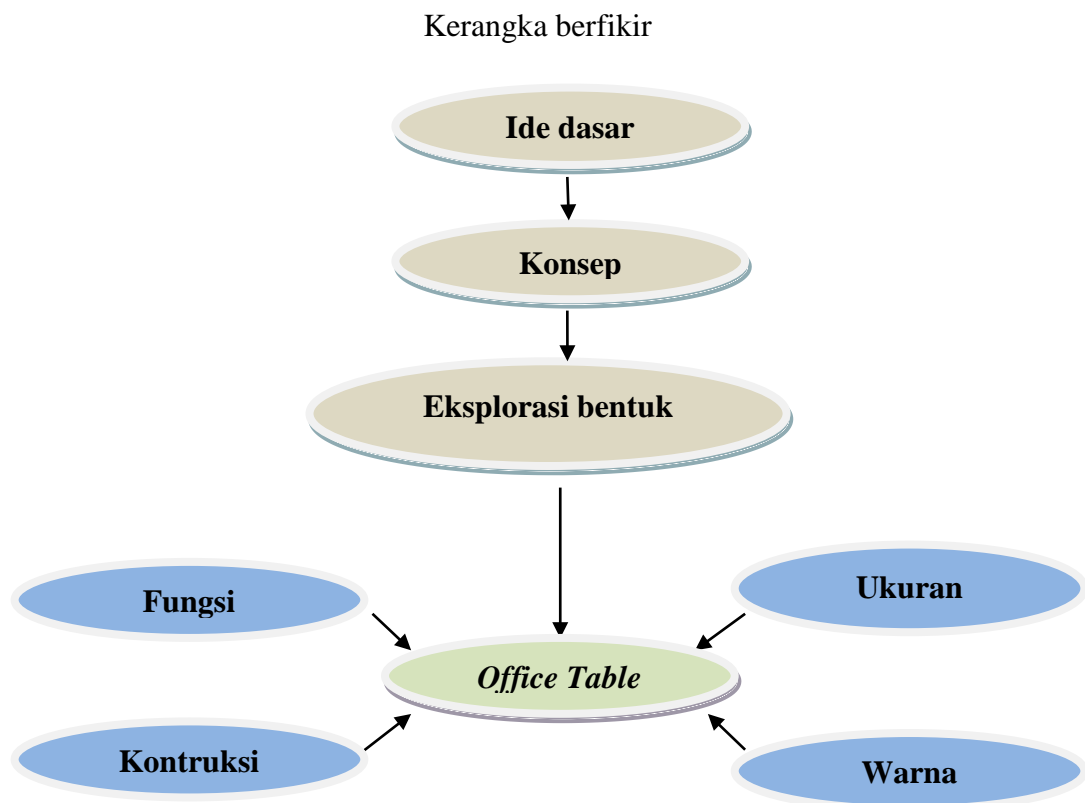
Proses desain mebel menggunakan model berfikir yang melibatkan berbagai permasalahan yang sifatnya tidak statis dan membutuhkan pemikiran yang kritis dan kreatif (peningkatan kemampuan berfikir kritis dibarengi dengan kemampuan berfikir kreatif, kedua pemikiran ini tidak harus dipisah-pisah).

Kemampuan berfikir kreatif pada prinsipnya dapat dikembangkan dan dipercepat penguasaannya melalui pendidikan berfikir melalui model terpadu. Oleh *filusuf* Hegel disebutkan bahwa suatu model berfikir adalah sebuah proses, proses berfikir ini ditemui pada metodologi desain yang dikembangkan Don Koberg, Jim Bagnal dengan “*der universal reisefuhrer*”, di bawah ini :



Gambar 2.21 Diagram 1
Metoda desain Don Koberg, Jim Bagnal (Widagdo, 2001: 45)

Perancangan desain mebel juga melewati suatu proses desain yang sistematis (walaupun kadang-kadang ada loncatan gagasan), antara lain tahapan analisis, konsep desain, penggalan ide atau pemecahan masalah, pengembangan desain dan penyajian gambar presentasi (gambar tampak dan gambar detail). Tahapan tersebut digunakan untuk menata, membangun dan menstrukturkan kesadaran pikir yakni melihat *subject matter* secara lengkap, menyeluruh dan mendekati kenyataan sehingga dapat dianalisis dan dijelaskan secara *komprehensif* dan tuntas.



Skema 01: Kerangka Pemikiran
(Sumber : Lathifa, 201)