

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini meningkatnya taraf hidup manusia maka meningkat pula kebutuhannya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Abraham Maslow, manusia memiliki lima tingkat kebutuhan hidup yang akan selalu berusaha untuk dipenuhi sepanjang masa hidupnya. Lima tingkatan yang dapat membedakan setiap manusia dari sisi kesejahteraan hidupnya. Lima tingkat kebutuhan dasar menurut teori Maslow adalah sebagai berikut (disusun dari yang paling rendah): kebutuhan fisiologis, kebutuhan keamanan dan keselamatan, kebutuhan sosial, kebutuhan penghargaan, kebutuhan aktualisasi diri.

Salah satu dari lima kebutuhan tersebut adalah kebutuhan fisiologis, contoh dari kebutuhan ini adalah : “sandang/pakaian, pangan/makanan, papan/rumah, dan kebutuhan biologis seperti buang air besar, buang air kecil, bernafas”, pendapat (Goud, 2008: 27). Penulis membuat produk berlandaskan dari pada kebutuhan fisiologis.

Pembangunan ekonomi mendorong munculnya upaya kreatif dan inovatif penulis untuk memenuhi tuntutan kebutuhan fisiologis seseorang. Aktivitas seseorang sebagai latar belakang (*background*) penulis melakukan pengamatan (penelitian), berupa kegiatan minum dan makan di kantin kampus pada saat pagi hari. Pengamatan yang dimaksud dalam hal ini adalah tahap awal pada saat melakukan proses desain, dalam rangka membuat suatu produk. Dari pengamatan ini, dihasilkan kesimpulan bahwa ‘kegiatan minum biasanya sambil merokok serta

mengobrol, sehingga jika kegiatan ini terjadi setiap hari, maka seseorang memerlukan perabotan yang dibutuhkan dalam kegiatan minum dan makan'. Setelah ditelusuri lebih lanjut, ternyata ada masalah khas yang berhubungan dengan desain, yang terjadi adalah seseorang membutuhkan produk *dining table*. Dengan demikian, masalah tersebut memang tepat jika diselesaikan oleh penulis.

Pengamatan (pada kasus 1) dilanjutkan. Penulis, setelah mengamati dengan cermat, kemudian menyatakan bahwa kadangkala ada orang yang minum sambil bermain gitar. Sebagai salah satu ide orisinal, pemikiran dari minum sambil bermain gitar adalah 'sumber inspirasi' bagi penulis, dimana pemikiran itu masih dalam 'lingkup hidup manusia'.

Kandungan masalah diatas tergolong tingkat masalah awal (*earlies problem*). Masalah diteliti dan digali lebih dalam dan lebih rinci. "Dalam hal ini, manusia menjadi tolok ukur sebuah desain. Desain tidak hanya indah, tetapi juga berguna bagi kegiatan manusia, sehingga manusia *survive* dalam kehidupan yang dijalaninya", penegasan (Marizar, 2005: 3).

Secara selintas telah dijelaskan, masalah utama yang dibahas 'pembuatan *dining table*', maka masalah lain yang bertindak sebagai latar belakang bisa meliputi; pemahaman terminologi, jenis meja, norma meja, referensi, konsep desain, dan proses produksi. Karena itu, berbagai masalah yang ada menghendaki adanya suatu penyelesaian, atau setidaknya penulis berangkat dari sejumlah masalah.

Selain mengamati aktivitas minum dan makan, penulis telah mencari data melalui *browsing* memakai kata kunci 'meja gitar'. Maka penulis mendapatkan

sejumlah data berupa ‘gambar meja gitar’, tetapi dipilih satu gambar sebagai *study compare*. Ide penulis berbeda atas gambar meja gitar melalui *browsing*, perbedaan terletak pada *hanger* dan bentuk gitar sebagai konsep perancangan produk.

Penjelasan tentang *hanger* adalah alat berfungsi untuk membuat gitar pada posisi berdiri ketika tidak dipakai. Sementara bentuk gitar terdapat lubang resonansi sehingga senar gitar yang tersentuh jari akan bergetar dan masuk ke dalam bagian badan gitar sehingga menimbulkan suara.

Hanger dibuat menggunakan material besi anti karat (*stainless steel*). Material ini dipilih agar memunculkan kesan mewah, elegan, dan kukuh. Sedangkan bentuk gitar sebagai ‘struktur pelengkap’ dari bahan kayu. *Top* meja dari selembar kaca.

‘Penggunaan material kaca, akan membuat ruang bagian bawah menjadi transparan, meja model demikian akan membuat ruangan terkesan menjadi leluasa dan lapang karena material masif berkurang’, pendapat (Jamaludin, 2007: 28). Material kaca dipilih karena dipandang “memiliki kesan ringan, bersih, dan rapi”, pendapat (Aryanto, 2012: 17). Dua pendapat Jamaludin dan Aryanto bisa didefinisikan seperti berikut; ‘material kaca memberi kesan indah dan lapang dalam sebuah ruangan’.

Sementara penghubung antar kaki memakai bentuk gitar dengan bahan kayu sonokeling (*dalbergia latifolia*) yang mempunyai ciri fisik “warna cokelat kekuningan, serat indah”, penegasan (Frick dalam Setiawan, 2007: 13). Kayu sonokeling amat bagus seratnya, kayu yang memiliki serat seperti kue lapis ini

banyak digunakan oleh perajin mebel ukir di Jepara kawasan Desa Semat Kec. Tahunan sebagai bahan baku pembuatan mebel.

Penulis mengharmoniskan kayu sonokeling serta kayu jati (*tectona grandis*) menggunakan teknik yang akan dijelaskan pada ‘pembatasan masalah’. Adapun kayu sonokeling menjadi bahan pembuatan bentuk gitar, sedangkan penerapan ornamen yang referensinya diambil dari literatur buku ‘risalah dan kumpulan data tentang seni ukir Jepara’.

Jepara merupakan kota kabupaten yang terletak di kawasan pantai utara Jawa Tengah. Pada masa lampau Jepara dikenal sebagai kota penting di tanah Jawa, karena sebagai ibu kota kerajaan dan pelabuhan internasional. Kondisi kabupaten Jepara sekarang, memberikan gambaran sebagai salah satu kota tua peninggalan masa lampau yang pernah memegang masa jaya. Beberapa sumber sejarah telah mencatat antara lain:

1. “Pada Abad ke-7, seseorang yang memerintah kerajaan Kalingga, terkenal dengan nama Ratu Shima telah mengembangkan kota Jepara dengan fungsi sebagai kota pelabuhan”, (Kadir, 1979: 4).
2. “Abad ke-15, Ratu Kalinyamat dengan pusat pemerintahan di Desa Kriyan kecamatan Pecangaan, telah menempatkan kota Jepara sebagai kota yang makin terkenal”, (Kadir, 1979: 4).
3. “Abad ke-14, R.A. Kartini yang kemudian terkenal sebagai tokoh pejuang kemajuan bagi kaum wanita dilahirkan di kota Jepara”, (Kadir, 1979: 4).

Ornamen Jepara diketahui sebagai salah satu ornamen nusantara yang terdapat pada literatur ilmiah dalam buku ‘risalah dan kumpulan data tentang seni ukir Jepara’. Harapan penulis, ornamen Jepara dapat menjadi ujung tombak ‘ukir Jepara’ dan diminati konsumen lokal maupun mancanegara.

“Ornamen Jepara sering disebut ukiran krawangan atau ukiran dasar tembus. Ukiran motif Jepara ini sering dipakai untuk menghias barang-barang kerajinan”, pendapat (Soepratno, 2000: 30).

Sementara hubungan antara ornamen Jepara dengan alat musik gitar terletak pada ‘desain ornamen Jepara’. Penulis mendesain daun pokok ornamen Jepara sebagai instrumen musik. Instrumen musik yang bagaimana akan dijelaskan pada ‘konsep desain’. Penulis membuat tangkai-tangkai ornamen Jepara diberi nada-nada musik yang memunculkan kesatuan (*utility*).

Penulis membuat set kursi berjumlah dua buah sebagai pelengkap *dining table*. Set kursi yang penulis buat berkarakteristik atas sebuah syarat sebuah kursi yakni; memiliki dudukan, sandaran, dan kaki. Hal yang membedakan set kursi buatan penulis dengan kursi yang diperdagangkan bebas terletak pada ‘not balok’ sebagai bentuknya, sementara ornamen Jepara sebagai unsur hiasnya. Not balok yang dipilih penulis akan dijelaskan pada sub-bab selanjutnya.

Harapan penulis, *dining table* dapat diperuntukkan pada aktivitas minum dan makan, dapat pula memanjakan seseorang sehingga tidak cepat beranjak dari tempatnya. Sedangkan set kursi guna melengkapi aktivitas minum dan makan agar lebih efisien, serta ornamen Jepara mampu dikembangkan dan diinovasikan dari kearifan budaya lokal kota Jepara.

B. Pembatasan Masalah

Penulis ingin lebih mudah dalam menarik kesimpulan serta memberikan alternatif pemecahan masalah yang paling tepat, maka dibatasi permasalahan dalam perancangan *dining table* dan set kursi. Perancangan *dining table* mengambil bentuk gitar akustik, sedangkan set kursi mengambil bentuk not balok bernama semi quaver/dalam penulisan angka yakni 1/16 sebagai ide dasar dan konsep perancangan produk.

1. *Dining table* mengangkat salah satu ornamen nusantara yakni ornamen Jepara yang pada proses pengerjaannya akan menggunakan teknik *inlay* pada material kayu.
2. Perancangan *dining table* mengharmoniskan material kayu sonokeling dengan kayu jati weru. Adapun kayu sonokeling sebagai bahan bentuk gitar akustik, sedangkan kayu jati weru sebagai bahan teknik *inlay* ornamen Jepara. Keharmonisan tersebut menimbulkan warna kontras dan juga akan diperindah atas *finishing* NC (*nitrocellulose*) warna salak *brown* dan *top coat* semi *gloss*.
3. *Dining table* yang penulis buat mengalami ‘pengembangan prototip’ pada karya sebelumnya dengan penyempurnaan yakni; ukuran bentuk gitar, material kayu, teknik *inlay*, diameter material *stainless steel*, bentuk dan ketebalan kaca, dan teknik grafir. Selain pengembangan, setelah penulis mempresentasikan *dining table* nampak ada kekurangan dalam segi fungsi. Maka perancangan sekaligus pengembangan desain yang penulis kembangkan lebih memperhatikan aspek fungsi supaya fungsi optimal dapat tercapai.

4. Perancangan set kursi berbentuk not balok semi quaver, kepala not untuk dudukan, stem untuk sandaran, dan bendera not untuk unsur hiasnya memakai ornamen Jepara dengan teknik *inlay*. Bentuk not balok semi quaver akan terlihat jelas apabila dilihat dari samping.

Penulis juga mengambil bentuk gitar bagian lubang resonansi untuk sandaran yang menggunakan busa jok, bentuk akan terlihat apabila dilihat dari arah depan.

C. Rumusan Masalah

Rumusan yang diangkat penulis terkait dengan masalah perancangan *dining table* dan set kursi dari ide dasar bentuk gitar dan not balok perwujudan ke dalam produk sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan ornamen Jepara menggunakan *inlay* pada material kayu sedangkan grafir pada material kaca?
2. Bagaimana mengharmoniskan kayu sonokeling dengan kayu jati weru serta mengaplikasikan teknik *finishing* NC warna salak *brown* dan *top coat* semi *gloss*?
3. Bagaimana mengembangkan produk desain *dining table* yang dibuat terdahulu lebih kuat menopang *top* meja, sehingga aspek fungsi makin baik?
4. Bagaimana merancang set kursi berbentuk not balok semi quaver serta bentuk gitar pada lubang resonansi dengan unsur ornamen Jepara untuk melestarikan kearifan budaya lokal kota Jepara?

D. Telaah Pustaka

Penulis mengartikan telaah pustaka sebagai pijakan dalam Tugas Akhir berupa; buku, katalog produk, dan jurnal. Penulis menggunakan pustaka tentu memiliki relevansi dengan permasalahan dihadapi. Berikut ‘buku pokok’ yang digunakan penulis :

1. Aryanto, Yunus (173 Meja & Kursi)

Buku membahas meja dan kursi secara menyeluruh seperti; peranan meja, bagian meja, ragam meja, material, dan tips penataan meja. Pengarang mengulas ragam meja berdasarkan peletakkannya; *coffe table*, *end table*, *console table*, *dining table*, dan *working table*.

2. Marizar S. Edy (*Designing Furniture: Teknik Merancang Mebel Kreatif*)

Buku mengupas kreativitas dan inovasi para desainer baik lokal maupun luar negeri, umumnya buku desain berbahasa asing, namun kali ini disusun dalam nuansa Indonesia.

3. Neufert, Ernst (Data Arsitek, jilid 1)

Buku hasil penerjemahan buku aslinya yang berjudul ‘*Architect’s Data, New International*’ berisi keterangan data-data dasar dan data-data akurat mengenai data arsitek; proporsi, antropometri dimensi tubuh manusia, serta mencakup data-data antropometri dalam ruangan.

4. Dumanauw (Menenal Kayu)

Buku berisi pengetahuan tentang kayu, teknik penumpukan kayu, cara pengeringan, dan sifat-sifat kayu. Penguraian bahasa secara botani beserta gambar-gambar. Terdapat pula kategori kayu perdagangan Indonesia serta bagian-bagian pohon secara umum.

5. Katalog Mebel (Katalog Pesona Bahari 2007)

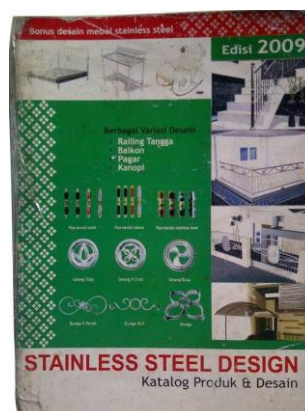
Buku berisi meliputi; kursi tamu, buffet, almari, tempat tidur, kursi makan, meja, sofa, kursi, jam hias, toilet, mimbar/podium, pintu, sketsel, dan kaligrafi. Katalog Pesona Bahari digunakan acuan oleh kebanyakan penjual dan pembeli mebel.



Gambar 1
Katalog Mebel
(sumber: Katalog Pesona Bahari)

6. Katalog Produk & Desain (*Stainless Steel Design*)

Katalog menjelaskan bentuk-bentuk dan ukuran *stainless steel*, serta memvisualkan variasi desain; railing tangga, balkon, pagar, dan kanopi. Dilengkapi juga mebel *stainless steel*; kursi, meja, dan tempat tidur terbuat dari *stainless steel*.



Gambar 2
Katalog *stainless steel*
(sumber: dokumentasi penulis)

7. Jarot, Adi (Rahasia Jago Bermain Gitar Tanpa Guru)

Buku berisi pengertian gitar, jenis-jenis gitar, hingga penggunaan gitar untuk kalangan pemula. Pembahasan buku cenderung pada gitar akustik sehingga tepat jika digunakan penulis sebagai acuan teoretis.

8. Kadir, Abdul (Risalah dan Kumpulan Data tentang Seni Ukir Jepara)

Buku berisi ornamen Nusantara salah satunya ornamen Jepara, pembahasan hingga karakteristik ornamen, biasanya dipengaruhi oleh lingkungan daerah.

9. Wignjosoebroto, Sritomo (Ergonomi Studi Gerak dan Waktu)

Buku memaparkan prinsip, konsep, prosedur peningkatan efektivitas efisiensi maupun produktivitas kerja. Buku dibahas masalah ergonomi hubungan sistem manusia-mesin, atau istilah *industrial ergonomic*.

10. Sarwono, Jonathan (Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif)

Buku dibahas secara singkat serta akurat dan dilengkapi dengan metode kualitatif triangulasi, dimana pada berbagai buku belum tentu terkandung didalamnya. Buku menguraikan langkah melakukan wawancara dan observasi, karena itu dapat disebut sebagai panduan penelitian.

11. Wilkening, Fritz (Tata Ruang)

Buku membahas perancangan serta standardisasi desain mebel. Buku dapat dijadikan dasar analisis dimensi suatu mebel dalam proses penataan ruang.

12. Sunaryo, Agus (Reka Oles Mebel Kayu)

Buku berisi reka oles pada mebel kayu; *melamine*, *duco*, polistur serta beragam efek dari bahan-bahan *finishing*.

E. Tujuan

Penulis menyusun Tugas Akhir memiliki beberapa tujuan antara lain:

1. Untuk merancang produk mebel berfungsi sebagai salah satu sarana dalam melaksanakan kegiatan minum dan makan.
2. Untuk menerapkan ilmu pengetahuan dari bangku kuliah ke dunia kerja, maka penulis mengetahui bagaimana kenyataan dan realita lapangan.
3. Dihasilkannya rancangan *dining table* terinspirasi dari bentuk gitar dan not balok, sehingga menambah khasanah set *dining table*.
4. Secara akademis bertujuan untuk memenuhi syarat kelulusan Strata Satu pada jurusan Desain Produk Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Nahdlotul Ulama Jepara.

F. Manfaat dan Sasaran

1. Manfaat

- a. Terpenuhinya kebutuhan fasilitas minum dan makan seseorang.
- b. Bisa mengetahui sejauh mana ilmu didapat dari bangku perkuliahan.
- c. Terpenuhinya variasi dan inovasi desain *dining table* bagi konsumen.
- d. Bisa mendapat gelar dan ijazah pada jurusan Desain Produk Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Nahdlotul Ulama Jepara.

2. Sasaran

Sasaran Tugas Akhir adalah mampu mengemukakan masalah secara rinci sehingga dipandang sebagai suatu hal penting untuk diteruskan ke proses desain, mampu menggali peluang beserta mengemukakan gagasan

orisinil, mampu mengemukakan aspek desain, dan mampu memaparkan konsep desain secara komprehensif. Dengan demikian, Tugas Akhir penulis akan menjadi karya ilmiah sepadan kualitas tingkat sarjana.

Dihasilkannya *dining table* bisa memenuhi kebutuhan minum dan makan, serta set kursi sebagai pelengkap aktivitas tersebut. Dapat bermanfaat bagi perkembangan industri mebel serta pelestarian kearifan budaya lokal kota Jepara.

G. Sistematika

Sistematika laporan Tugas Akhir berjudul “Gitar sebagai Bentuk *Dining Table* dengan Penerapan Ornamen Jepara” terdiri dari beberapa bagian yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisi tentang: Latar Belakang, Pembatasan Masalah, Rumusan Masalah, Telaah Pustaka, Tujuan, Manfaat dan Sasaran, Sistematika.

BAB II LANDASAN TEORETIS

Bab II berisi teori sebagai dasar melakukan kajian; Latar Belakang Perancangan, Tinjauan Umum, Standardisasi Produk, Referensi, Kerangka Pikir.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab III sepadan dengan istilah ‘pisau’ yang digunakan, atau metode apa yang digunakan seperti; Pendekatan Penelitian, Desain Penelitian, Fokus Penelitian, Data dan Sumber Data Penelitian, Teknik Pengumpulan Data.

BAB IV KONSEP DESAIN

Bab IV berisi bagaimana menguraikan konsep desain seperti; Proses Desain, Diagram Proses, Kriteria Desain, Ketetapan Desain.

BAB V PENGEMBANGAN DESAIN

Bab V berisi tentang; Sketsa Awal, Keputusan Desain, Gambar Kerja, Proses Pengerjaan Produk, Teknik Pengerjaan, *Finishing*, Display Produk, Kalkulasi.

Proses pengerjaan sama halnya dengan proses produksi, dimana mengemukakan sebuah alur produksi dari sebuah papan kayu hingga produk jadi.

BAB VI PENUTUP

Bab VI berisi; Simpulan dan Saran. Umumnya inti keseluruhan Tugas Akhir, berawal dari menemukan masalah hingga pemecahan masalah yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN