

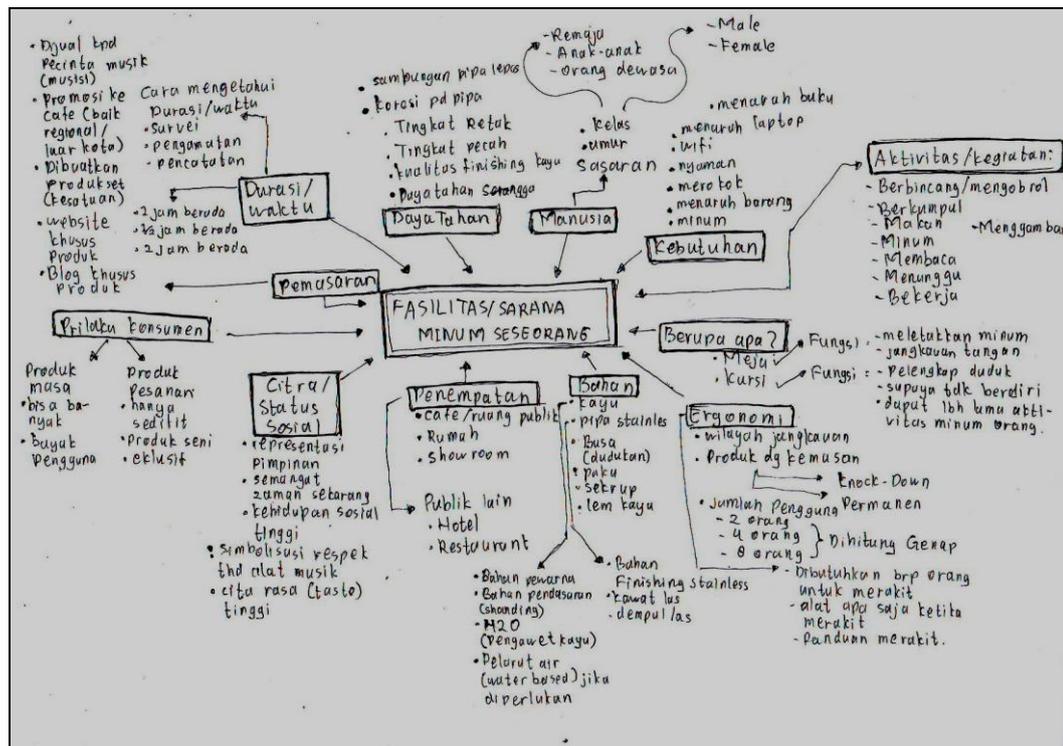
## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

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

Setiap ‘masalah’, pada dasarnya selalu mempunyai ‘latar belakang’ (*background*), namun banyak orang yang tidak menyadari, sehingga ada semacam anggapan bahwa setiap masalah merupakan satu hal yang sifatnya berdiri sendiri. Dalam hal ini, latar belakang dapat dijelaskan sebagai ‘sejumlah hal’ (masalah lain) yang berada di sekeliling masalah utama/topik bahasan, dan mempunyai pengaruh baik langsung maupun tidak langsung terhadap masalah utama/topik bahasan.

Masalah utama yang dibahas tentang ‘fasilitas/sarana minum dan makan seseorang’, maka masalah lain yang bertindak sebagai latar belakang bisa meliputi misalnya; aktivitas pengguna, bentuk dan fungsi, ergonomi, antropometri, bahan, struktur dan konstruksi, warna, ornamen, dan aksesoris. Sebenarnya, keseluruhan aspek latar belakang tersebut tidaklah cukup untuk mengemukakan masalah secara komprehensif. Oleh sebab itu, penulis perlu menggunakan ‘peta relasi/pisau masalah’, atau bisa disebut hubungan suatu masalah, umumnya dapat segera akan memperlihatkan bahwa sesungguhnya sebuah masalah tertentu, selalu mempunyai hubungan dengan sejumlah masalah lainnya. Dengan demikian, akan dapat dibentuk suatu rangkaian hubungan masalah. Rangkaian semacam ini, lazim disebut sebagai ‘hubungan cabang’ (*tree*). Penjabaran suatu masalah menjadi rangkaian masalah, penulis merangkai dengan sketsa tangan yang nantinya akan dibentuk suatu peta relasi yang lengkap dan komprehensif.

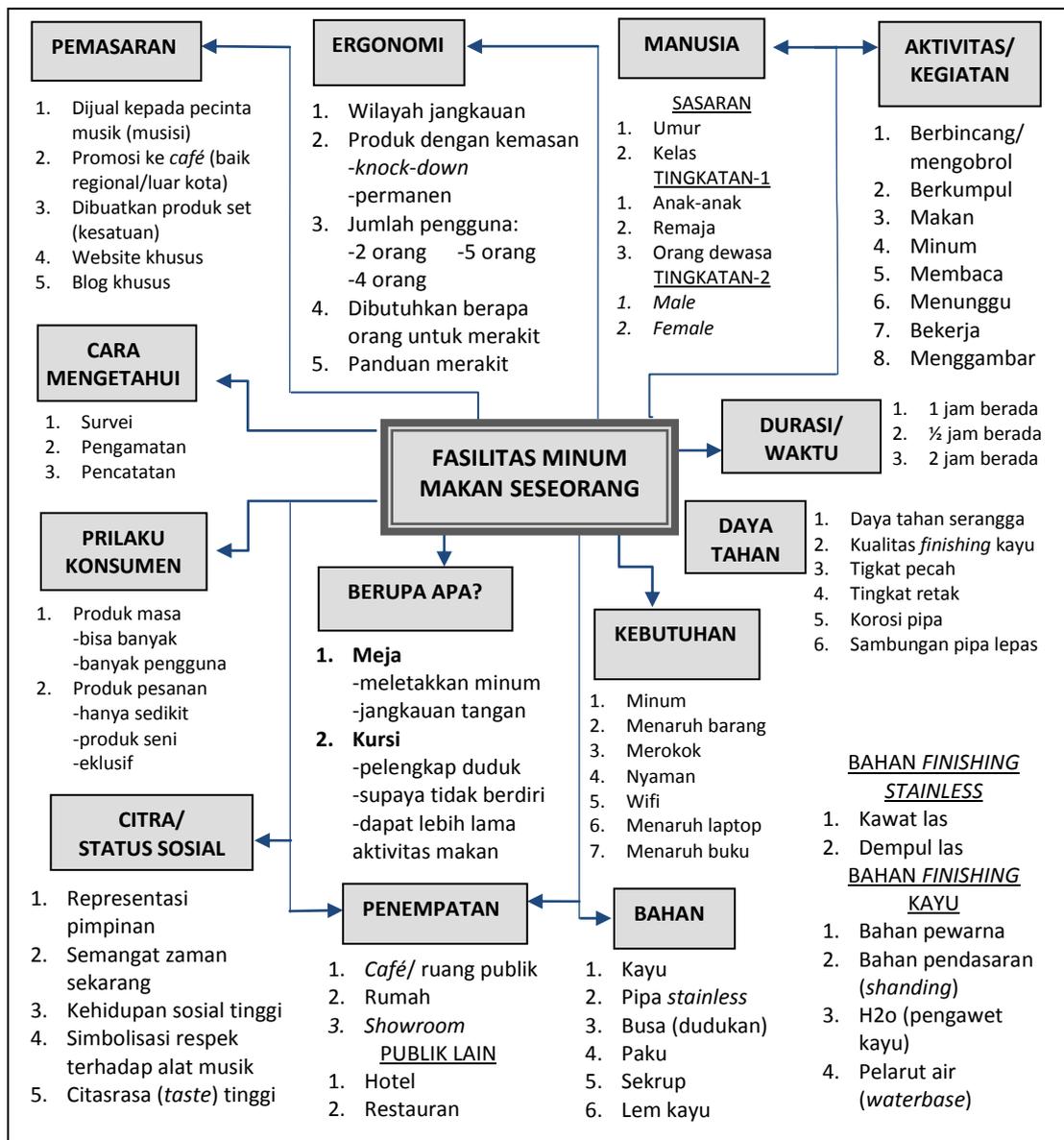


Gambar 7

Contoh bentuk awal suatu sketsa kasar pemetaan masalah. Penebalan yang dilakukan, menunjukkan wilayah kajian utama yang menjadi proyek desain yang digarap penulis (sumber: dokumentasi penulis)

Sebagai pegangan dapat dikatakan bahwa suatu masalah, akan selalu mempunyai latar belakang. “**Masalah** adalah suatu pernyataan (bisa berupa pernyataan singkat, kata, atau istilah) yang menunjukkan adanya ‘kandungan permasalahan yang harus diselesaikan atau hendak dilihat rinciannya’”, (Palgunadi, 2008: 38). “**Latar belakang** adalah rincian ‘sejumlah masalah lain yang berada di sekeliling masalah utama’”, penegasan (Palgunadi, 2008: 30).

Penulis hendak memulai proses desain berbasis industri, maka penulis menggunakan sebuah masalah yang ada pada industri, sebagai masalah awal yang hendak dijabarkan. Masalah awal ini, didapatkan dari hasil pengamatan. Masalah tersebut bersifat nyata dan memerlukan pemecahan (solusi) berbentuk desain, karena ada juga masalah tetapi belum tentu memerlukan solusi desain.



Gambar 4  
Salah satu hasil pengelompokan dan perapian diagram peta konstelasi masalah  
(sumber: dokumentasi penulis)

Meskipun dari contoh diagram tersebut masalah awal yang dihadapi berjumlah sebuah, tetapi kenyataannya, masalah ini selalu mempunyai latar belakang (*background*). Penjabaran suatu pernyataan masalah hingga menjadi suatu konsep desain, umumnya menghasilkan aspek-aspek desain yang sifatnya berbeda, yaitu:

“Pernyataan masalah yang dihasilkan dari suatu studi atau analisis latar belakang, umumnya akan menghasilkan berbagai aspek desain yang cenderung bersifat lebih filosofis”, penegasan (Palgunadi, 2008: 41).

Untuk memulai penggalian dan pengangkatan masalah, penulis dapat memulainya dengan mengajukan pertanyaan dengan rumus 5W+1H, yakni yang dimulai dengan kata: siapa (*who*), kapan (*when*), mengapa (*why*), apa (*what*), dimana (*where*), dan bagaimana (*how*). Dalam penggunaan sebenarnya, misalnya dapat diajukan pertanyaan:

**Tabel 1. Penggunaan Pertanyaan Rumus 5W+1H**

No	Pertanyaan Yang Dimulai Dengan	Penggunaan Pertanyaan
1	Siapa ( <i>who</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siapa yang menggunakan produk/peralatan ini?</li> <li>• Siapa yang terlibat dalam proses produksi?</li> </ul>
2	Kapan ( <i>when</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kapan produk/peralatan ini digunakan?</li> </ul>
3	Mengapa ( <i>why</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengapa kondisi tersebut terjadi?</li> <li>• Mengapa memilih material ini?</li> </ul>
4	Apa ( <i>what</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa yang melandasi pembuatan produk ini?</li> <li>• Apa guna produk/peralatan ini?</li> </ul>
5	Dimana ( <i>where</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dimana penempatan produk/peralatan ini?</li> <li>• Dimana proses produksi terjadi?</li> </ul>
6	Bagaimana ( <i>how</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana hal itu bisa terjadi?</li> <li>• Bagaimana kelebihan produk/peralatan ini?</li> <li>• Bagaimana kekurangan produk/peralatan ini?</li> </ul>

Berbagai pertanyaan tersebut, harus mempunyai sejumlah jawaban yang jelas, rinci, logis, dan masuk akal. Secara umum pertanyaan dapat dikembangkan atau dimulai dengan pertanyaan 5W+1H. Dengan demikian, pertanyaan masalah dapat dianggap sebagai hasil proses pembuatan ‘kesimpulan’.

Bahasan selanjutnya, mengaitkan masalah tentang pembuatan produk dengan kebutuhan pemakai atau pengguna.

Produk *dining table* yang direncanakan untuk dibuat merupakan akibat diperlukannya sarana atau penunjang kegiatan minum dan makan untuk pengguna atau pemakai. Didapatkannya pernyataan (*statement*) itu dari proses analisis yang berasal dari penelitian atau survei oleh penulis. Salah satu aspek dalam latar belakang perancangan adalah ‘kebutuhan’ (*requirement*), yang berhubungan dengan persoalan desain (*design requirement*). Contoh pengertian yang berhubungan dengan istilah ‘kebutuhan’.

“Istilah ‘*require*’, diartikan sebagai: memerlukan, membutuhkan, mengharuskan, menghendaki, dibutuhkan, diperlukan, dikehendaki. Sementara istilah ‘*requirement*’, diartikan sebagai: syarat, syarat-syarat untuk diterima, memenuhi segala syarat”, pendapat (Shadily, 1995: 479).

“**Kebutuhan** desain seringkali berasal dari luar pihak perencana (bukan dari perencana)”, penegasan (Palgunadi, 2008: 196). Dalam sebagian kasus, kebutuhan desain berasal dari klien, yang lazimnya disampaikan kepada perencana dalam bentuk ‘permintaan’.

Dalam hal ini, terkadang yang menjadi masalah adalah permintaan tersebut seringkali bersifat ‘memaksa’ atau ‘memojokkan’ pada kondisi sulit. Misalnya, merealisasikan ke dalam rencana (dalam produk) yang hendak dibuat. Dalam rangka pembuatan produk, penulis melakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu secara cermat, obyektif, dan komprehensif. Setelah itu statusnya harus ditetapkan secara jelas.

**Permintaan ‘digugurkan penulis’.** Pada kasus ini, setelah dilakukan analisis secara cermat, obyektif, dan komprehensif. Penulis memutuskan dan menyatakan statusnya ‘menolak permintaan’ tersebut.

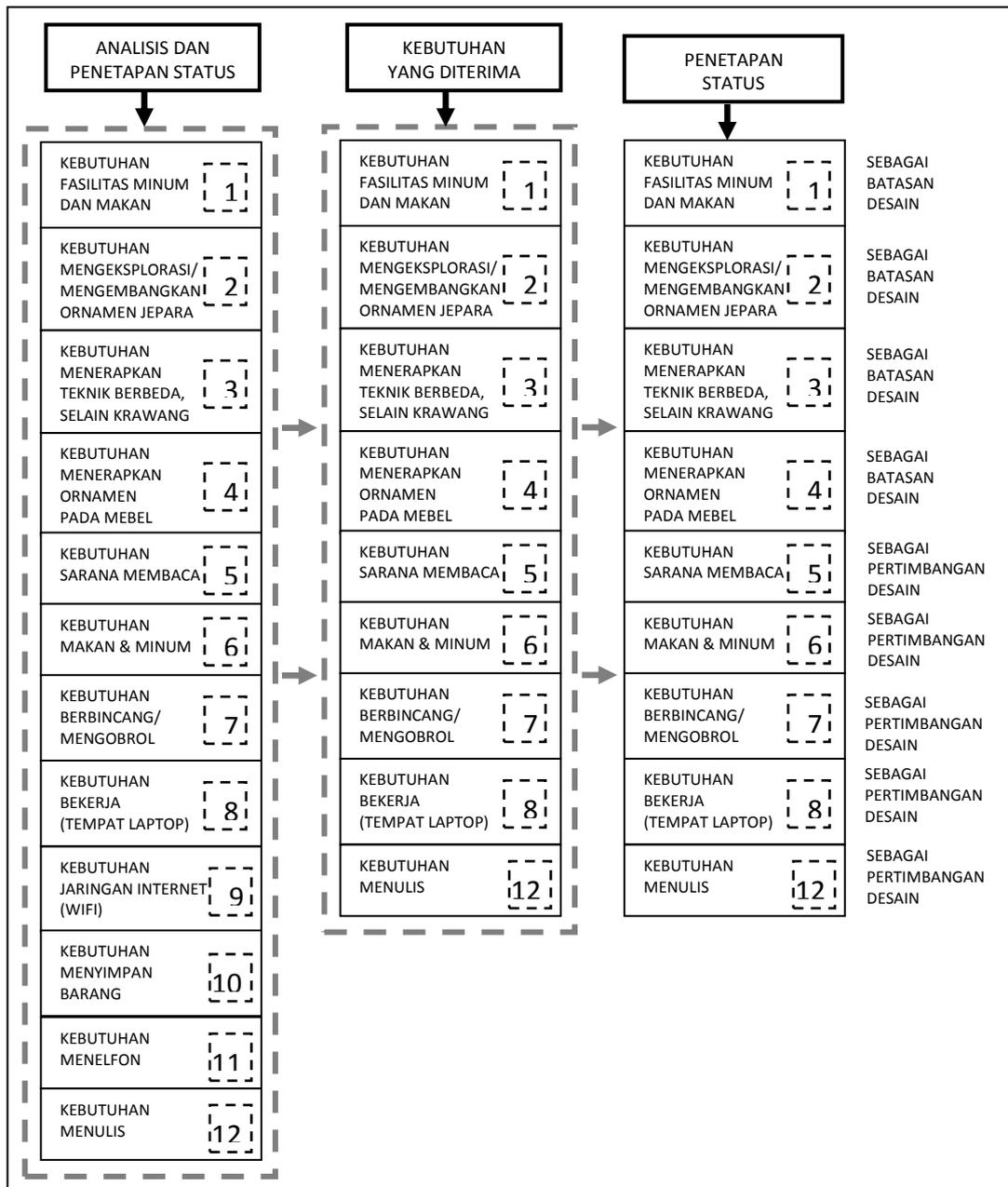
**Permintaan ‘diterima penulis sebagai pertimbangan’.** Pada kasus ini, setelah dilakukan analisis secara cermat, obyektif, dan komprehensif. Penulis memutuskan dan menyatakan statusnya ‘menerima permintaan’ tersebut dan menetapkan statusnya menjadi ‘pertimbangan desain’, yang sifatnya bisa berubah.

**Permintaan ‘diterima penulis sebagai batasan’.** Pada kasus ini, setelah dilakukan analisis secara cermat, obyektif, dan komprehensif. Penulis menetapkan statusnya atau menyatakan statusnya ‘menerima permintaan’ tersebut dan menetapkan statusnya menjadi ‘batasan desain’ yang sifatnya mutlak harus diikuti atau harus diterapkan.

Dari keterangan tersebut di atas, jelaslah bahwa permintaan atas suatu kebutuhan tertentu seringkali bersifat ‘memaksa’. Padahal berbagai permintaan itu, belum tentu bisa diterima, belum tentu harus diaplikasikan. Dengan adanya kondisi ini, maka diperlukan suatu proses analisis, guna menetapkan status permintaan-permintaan tersebut.

Seperti sudah dijelaskan, pencetusan kebutuhan desain biasanya berasal dari luar diri perencana. Namun demikian, tidak tertutup kemungkinan kebutuhan desain ditetapkan sendiri oleh perencana (dalam hal ini penulis).

1. Perencana umumnya berada pada kondisi ‘dipaksa untuk menerima’ berbagai kebutuhan yang diajukan dari klien.
2. Perencana mempunyai kebebasan untuk menetapkan berbagai kebutuhan yang dirasa diperlukan berdasarkan fakta-fakta obyektif yang dihasilkan dari analisis, survei, atau penelitian.



Gambar 5  
Diagram proses penetapan status atas sejumlah kebutuhan (*requirement*)  
(sumber: dokumentasi penulis)

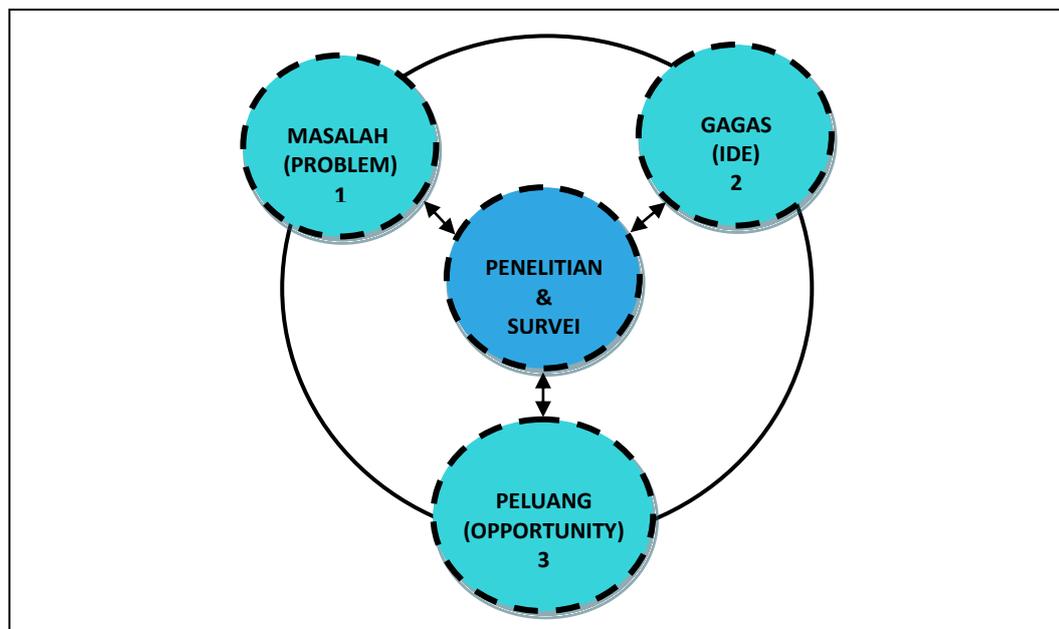
Unsur-unsur yang bersifat subyektif ini, biasanya sangat sulit dikendalikan, dan harus memilah dengan benar dan tepat. Oleh karena itu, penulis berhati-hati atas sejumlah kebutuhan tersebut. Sehingga keputusan yang dibuat penulis layak di tindak lanjuti untuk dibuat sebuah produk sebagai pemecahannya.

Dalam upaya untuk menyelesaikan masalah, penulis harus selalu memiliki sejumlah alternatif gagasan (bukan satu gagasan sebagai solusi masalah). Penulis (sebagai calon desainer) dituntut ‘kaya akan gagasan’, bukan sebaliknya. Karena perlu dipilih sebagai gagasan yang paling optimal.

Pada bahasan sebelumnya, dinyatakan bahwa penulis bisa saja mengawali proses desain dari suatu gagasan atau suatu masalah. Meskipun demikian, sebagai langkah awal, penulis akan dituntut untuk menyatakan secara jelas dan tegas. Baru setelah itu, penulis melihat dan menganalisis peluangnya.

Salah satu kunci penting yang harus dimiliki penulis adalah kejelian dan kemampuan untuk melihat adanya suatu peluang. “Peluang merupakan salah satu dari tiga unsur yang dihasilkan dari suatu penelitian desain atau survei. Ketiga unsur tersebut adalah masalah, gagasan, dan peluang”, (Palgunadi, 2008: 143).

**Peluang** juga salah satu unsur pendukung konsep desain.



Gambar 6  
Kedudukan peluang dan hubungannya dengan masalah, gagasan, serta penelitian & survei  
(sumber: Palgunadi, 2008: 245)

Peluang bagi siapa?, tidak semua masalah yang ditemukan, merupakan peluang bagi seorang perencana produk. Selanjutnya dibawah ini ditampilkan sejumlah masalah berikut kemungkinan peluang yang ditimbulkan:

**Tabel 2. Hubungan Masalah dan Peluang**

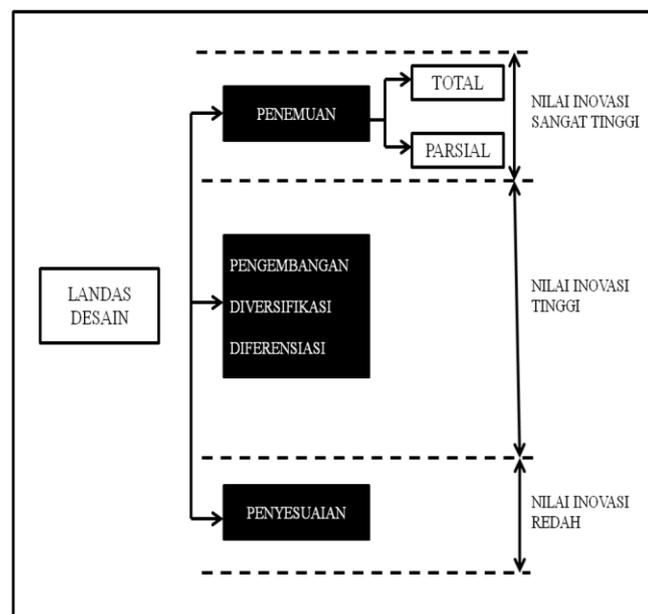
No	Masalah yang Ditemukan	Peluang Bagi
1	Sarana atau penunjang kegiatan minum dan makan	Desainer produk
2	‘Orang minum sambil bermain gitar’ sebagai ‘sumber inspirasi’.	Desainer produk
3	Masalah teknik merancang perabot; tujuan, fungsi, bentuk, bahan, dan konstruksi.	Desainer produk
4	Mengembangkan kearifan budaya lokal kota Jepara agar pengembangan budaya dapat berlanjut.	Desainer produk & peneliti
5	Seringkali ornamen Jepara dikerjakan dengan teknik krawang/tembus, perlunya inovasi teknik.	Desainer produk, seniman/pakar seni
6	Seringkali ornamen Jepara diterapkan pada barang-barang kerajinan, perlunya penerapan media lain.	Desainer produk, seniman, perajin
7	Memperkenalkan produk kepada khalayak umum dan menjual produk.	Pakar/ahli pemasaran

Seperti yang telah disinggung, peluang harus dianalisis untuk bisa dijadikan argumentasi yang kuat bagi penulis. Penulis sebaiknya melihat seberapa bagus peluang tersebut. Beberapa kemungkinan yang bisa menjadi pegangan untuk menetapkan argumentasi, antara lain:

1. **Adanya peluang pasar.** Kondisi ini dimaksudkan produk yang akan dijual adalah produk eksklusif. Tidak diproduksi banyak kuantitasnya.
2. **Adanya peluang membuat produk baru.** Kondisi ini muncul saat terjadi peluang pasar, persaingan, produk yang buruk desainnya.
3. **Adanya peluang memenuhi kebutuhan konsumen.** Kondisi ini timbul jika terjadi sejumlah permintaan atau kebutuhan akan suatu produk.

4. **Adanya peluang membuat tren baru.** Kondisi ini memunculkan peluang dibuatnya suatu produk baru, baik yang bersifat mengikuti tren atau membuat tren baru.

Landasan desain dapat diuraikan sebagai “dasar yang digunakan dalam proses perencanaan suatu produk/sistem”, penegasan (Palgunadi, 2008: 224).



Gambar 7

Berbagai kemungkinan penerapan dasar landasan desain dalam proses perencanaan produk/sistem (sumber: Palgunadi, 2008: 225)

Produk *dining table* yang penulis buat terdahulu prototipnya dikembangkan (*develoment*) untuk penyempurnaan. “Pengembangan (*development*) adalah suatu proses desain yang secara umum didasarkan atas suatu hal yang sudah ada sebelumnya”, demikian penegasan (Palgunadi, 2008: 249).

Penulis juga ingin mengubah *mindset* anggapan masyarakat luar kota Jepara yang menilai Jepara hanya terdapat teknik ukiran dan relief. Penulis ingin menunjukkan bahwa suatu ornamen dapat dikerjakan dengan teknik *inlay* dan akan menghasilkan desain yang bagus.

## B. Tinjauan Umum

Berdasarkan uraian bab sebelumnya, perancangan produk Tugas Akhir ditentukan *dining table* dan set kursi. Adapun kaidah meja dan kursi menurut (Aryanto, 2012: 7) sebagai berikut:

**Tabel 3. Deskripsi Kaidah Sebuah Meja**

No	Kategori	Deskripsi Kaidah Produk
1	Kepala meja	Kepala meja biasanya juga disebut <i>top table</i> (bagian paling atas meja). Fungsi <i>top table</i> adalah sebagai tempat untuk meletakkan perabot dan benda-benda lainnya.
2	Badan meja	Badan meja biasanya menjadi elemen terbesar daripada bagian meja yang lainnya. Badan meja dapat digunakan sebagai rak atau lemari penyimpanan kebutuhan rumah tangga.
3	Kaki meja	Bagian yang paling dasar dari sebuah meja adalah kaki. Sebagai penopang badan meja, umumnya kaki meja yang digunakan berjumlah empat.

Tabel tersebut menjelaskan kaidah sebuah meja, dimana bagian yang tidak boleh terpisahkan dalam merancang suatu produk baru. Kemudian penulis melakukan kajian pustaka terkait dengan kaidah sebuah kursi. Berikut kaidah sebuah kursi:

‘Pada dasarnya terdapat empat bagian utama sebuah kursi, yaitu kaki, dudukan, sandaran, dan sepatu. Kaki dan dudukan merupakan bagian utama pembentuk sebuah kursi. Sementara sandaran dan sepatu bersifat *optional*’, demikian penegasan (Aryanto, 2012: 7).

## 1. Tinjauan Desain

Pada awalnya, desain merupakan kata baru berupa peng-Indonesia-an dari kata *design* (bahasa Inggris), istilah ini melengkapi kata 'rancang/rancangan/ merancang'. "Secara etimologis kata 'desain' diduga berasal dari kata *designo* (bahasa Italia) yang artinya gambar", demikian penegasan dari (Jervis dalam Sachari, 2003: 3).

Dalam kamus Oxford, "kata *design (noun)* diartikan sebagai *mental plan; scheme of attack; purpose; end in view; adaption of means to end; preliminary sketch for picture; delineation; pattern; artistic or literary groundwork, general idea, construction, plot, faculty of evolving these, invention; (verb) set (thing) apart of person; destine (person, thing) for a service; contriv; plan; intend; make premininary sketch of (picture); draw plan of (building etc to be executed by others); be a designer; concieve mental plan of, (book, work of art)*", penegasan (Sachari, 2003: 4).

Lembaga Desain Bauhaus yang didirikan pada tahun 1919 di Weimar-Jerman, secara historis diakui sebagai tonggak pembaharuan dalam kegiatan desain. "Pada era ini lahir karya-karya klasik yang akan menjadi dasar *international style*", demikian penegasan dari (Widagdo, 2005: 165).

Berdasarkan pendapat di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa: 'Desain merupakan suatu pengambilan keputusan menghadapi ketidakpastian dengan risiko tinggi bila melakukan kekeliruan. Desain berarti sebuah kegiatan yang kreatif dengan membawa ide kreatif menjadi sesuatu yang baru dan berguna yang sebelumnya tidak ada'.

Selain menelusuri pengertian desain, penting pula memahami prinsip dan unsur-unsur desain. Adapun definisi menurut (Eituzed, 2014: 10) yaitu:

### **PRINSIP DESAIN**

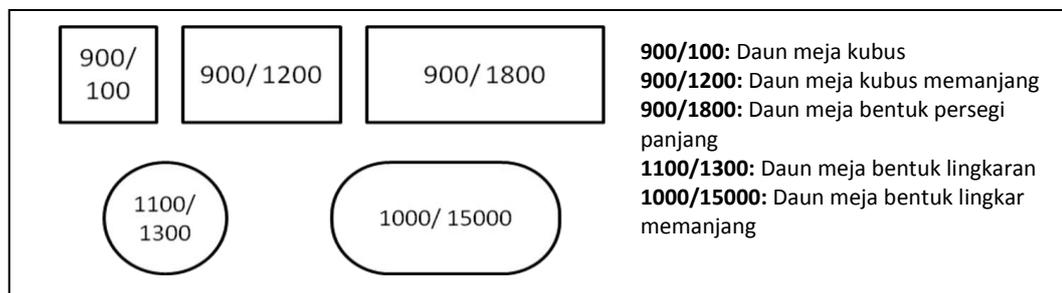
1. **Kesederhanaan**, ‘prinsip kesederhanaan dalam komunikasi visual, kesederhanaan penting bagi kemudahan memahami pesan disampaikan’.
2. **Keseimbangan**, ‘adalah keadaan/kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual’.
3. **Kesatuan**, ‘adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan, dan keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi’.
4. **Penekanan**, ‘dimaksudkan untuk menarik perhatian pada suatu hal yang ingin dimunculkan atau ingin diketahui orang lain’.
5. **Irama**, merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni. Irama merupakan selisih antara dua wujud yang terletak pada ruang’.
6. **Proporsi**, ‘termasuk prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh keserasian. Pada dasarnya proporsi adalah perbandingan matematis dalam bidang’.

### **UNSUR-UNSUR DESAIN**

1. **Garis**, ‘adalah unsur desain yang menghubungkan antara satu titik poin yang lain sehingga bisa berbentuk gambar garis lengkung dan lurus. Garis adalah unsur dasar untuk membangun bentuk atau konstruksi desain’.
2. **Bentuk**, ‘segala hal yang memiliki diameter tinggi dan lebar. Bentuk dasar yang dikenal orang adalah kotak, lingkaran, dan segitiga’.
3. **Tekstur**, ‘adalah tampilan permukaan dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba’.

4. **Ruang**, ‘merupakan jarak antara suatu bentuk dengan bentuk lainnya, pada praktek desain dapat dijadikan unsur untuk memberi efek estetika desain dan dinamika desain grafis’.
5. **Ukuran**, ‘adalah unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar atau kecil suatu obyek’.
6. **Warna**, ‘merupakan unsur penting dalam obyek desain, karena dengan warna orang bisa menampilkan identitas, menyampaikan pesan/membedakan sifat dari bentuk-bentuk visual secara jelas’.

Dalam perancangan produk, pendekatan maupun kajian yang dilakukan bukan hanya prinsip dan unsur-unsur desain saja. Penulis melakukan pendekatan ergonomi juga. Berikut pendekatan ergonomi tentang meja:

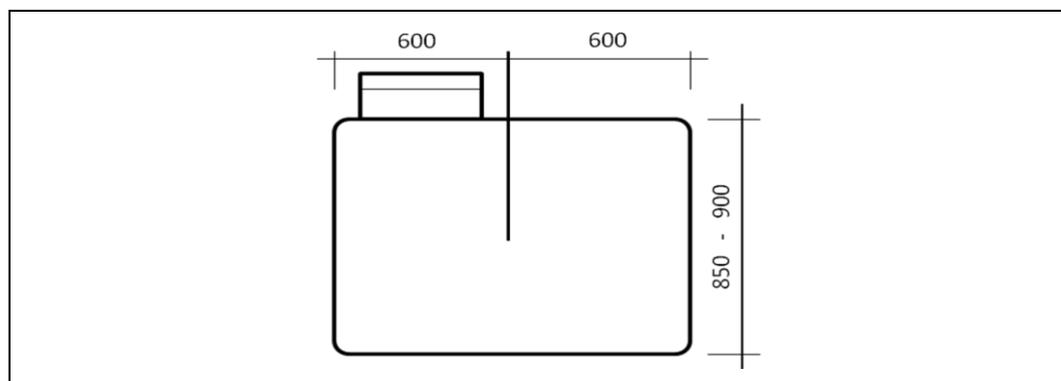


Gambar 8  
Bentuk-bentuk daun meja  
(sumber: Setiawan, 2007: 20)

Pendekatan dalam **ergonomi** ialah aplikasi yang berkaitan dengan karakteristik dan perilaku manusia. Oleh karenanya, analisis dan penelitian ergonomi akan meliputi hal-hal yang berkaitan dengan: anatomi (struktur), antropometri (ukuran) tubuh manusia, kondisi-kondisi penggunaan produk yang dapat mencederai baik dalam waktu yang pendek maupun panjang, dan sebaliknya ialah kondisi-kondisi penggunaan produk yang membuat nyaman aktivitas manusia.

Ada berbagai bentuk daun meja, namun yang sering dijumpai seperti pada gambar sebelumnya. Panjang meja menyesuaikan jumlah pengguna, maka dalam mendesain suatu produk harus memperhatikan proporsi.

Kemudian meja untuk aktivitas minum “mempunyai tinggi papan meja antara 72-77cm”, penegasan Setiawan (2007: 20). Jelas bahwa tinggi meja mempunyai ukuran tersendiri, sedangkan lebar area minum untuk satu orang “tidak boleh kurang dari 60 cm”, demikian Setiawan (2007: 20 ).



Gambar 9  
Luas jangkauan tangan pada meja  
(sumber: Setiawan, 2007: 20)

Selain jangkauan tangan pada meja, ketentuan anatomi yang perlu diperhatikan adalah ‘jarak kedua paha hingga ke daun meja kurang lebih 30 cm’. jarak tersebut supaya ketinggian meja cukup dan kaki leluasa bergerak. ‘Pada dasarnya, kursi amat dibutuhkan untuk aktivitas minum’. Set kursi dapat mendekat ke meja, tinggi atau panjang sandaran perlu diperhatikan pula. “Tinggi sandaran tangan sebaiknya di bawah bingkai meja atau panjangnya dikurangi”, demikian penegasan Kristanto (1993: 71).

## 1. Tinjauan Umum Mebel

Buku “kamus Inggris Indonesia” karangan John M. Echols dan Hassan Shadily, istilah ‘*furniture*’ diartikan sebagai: mebel, perkakas/perabot rumah, sedangkan ‘*Polish*’ diartikan: bahan untuk mengkilapkan perabotan, politur untuk mebel. Istilah furnitur, pengertiannya dijelaskan sebagai berikut:

‘Di dalam bahasa Inggris, perabotan disebut *furniture*, *mebel* berasal dari bahasa Belanda, *meuble*. Di Eropa, istilah *meubel* (Prancis), *möbler* (Jerman) *möbler* (Denmark), *mobili* atau *mobilia* (Italia) ... *furniture* sendiri aslinya dari bahasa Prancis abad 16, penegasan (Jamaludin, 2007: 9).

Penulis dapat mendefinisikan sebagai ‘pelengkap ruangan, umumnya dapat dipindahkan, sesuatu yang berguna bagi kegiatan sehari-hari manusia, sesuatu di dalam sebuah rumah atau kantor serta cocok untuk ruang keluarga atau bekerja’.

Mebel memiliki jenis dan ragam yang sangat banyak namun dari segi peruntukkannya hanya terdiri dari empat jenis saja yaitu: tempat menyimpan sesuatu di atasnya, tempat menyimpan sesuatu didalamnya, tempat terlentang atau tidur, dan tempat duduk.

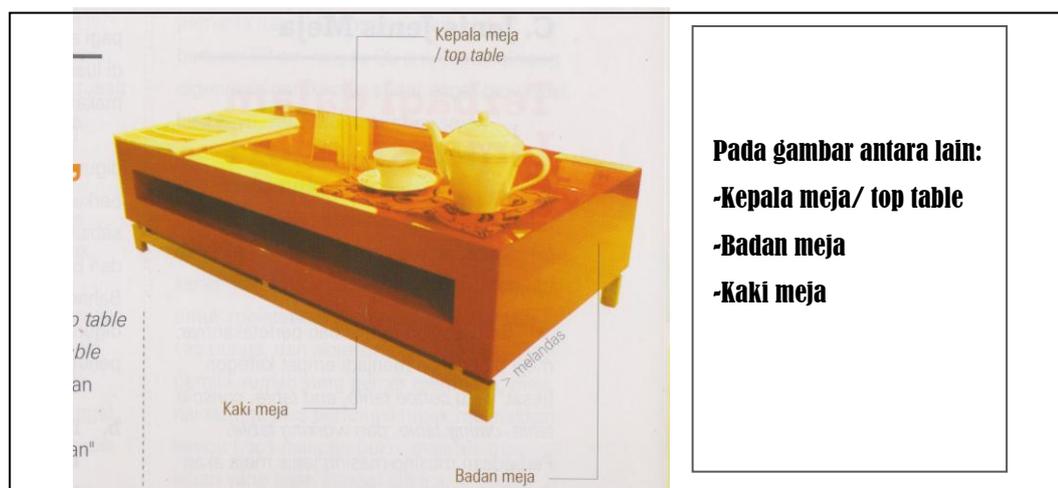
## 2. Tinjauan Jenis-Jenis Meja

**Mebel** untuk fungsi menaruh sesuatu di atasnya dikenal dengan nama meja, adalah suatu bidang datar sebagai bagian utama dan kaki atau penyangga untuk membuatnya berada pada ketinggian tertentu yang cocok dengan posisi manusia untuk kegiatan yang memerlukan permukaan datar. **Meja** memiliki lima kategori berdasarkan fungsi dan peletakkannya seperti: *coffe table*, *end table*, *console table*, *dining table*, dan *working table*.

**Tabel 4. Jenis-Jenis Meja Berdasarkan Fungsi**

No	Kategori	Deskripsi Meja berdasarkan Fungsi
1	<b><i>Coffe table</i></b> -meja teras -meja tamu	”Sesuai dengan kegiatan manusia, <i>coffe table (dining table)</i> cocok digunakan untuk saat-saat bersantai atau duduk-duduk sambil menikmati kopi”, (Aryanto, 2012: 8).
2	<b><i>End table</i></b> -meja sudut -meja nakas	“ <i>End table</i> (meja sudut/ meja samping) sebagai aksesoris pemanis tatanan <i>interior</i> rumah karena fungsinya tidak terlalu vital. Penggunaan meja ( <i>end table</i> ) boleh digunakan dan boleh tidak digunakan, tergantung selera dan kebutuhan”, (Aryanto, 2012: 9).
3	<b><i>Console table</i></b>	“ <i>Console table</i> (meja konsol) dapat digunakan sebagai meletakkan telepon, pernak-pernik, hiasan, kaca mata, sarung tangan, ataupun alat tulis”, (Aryanto, 2012: 9).
4	<b><i>Dining table</i></b>	“ <i>Dining table</i> (meja makan) adalah meja yang digunakan untuk aktivitas makan, juga sering dijadikan ruang kumpul serta bercengkrama sesama anggota keluarga”, (Aryanto, 2012: 10).
5	<b><i>Working table</i></b>	“ <i>Working table</i> (meja kerja) diperuntukkan bagi orang yang banyak melakukan aktivitas kerja dirumah, serta berguna meningkatkan produktivitas dalam bekerja. Meja kerja biasanya dilengkapi dengan laci yang terletak dibawah alas meja”, (Aryanto, 2012: 10).

Meja dapat disebut sebagai tempat menaruh aneka perabot. Berikut penulis menampilkan contoh meja yang dijual di pasar bebas:



Gambar 10  
Contoh meja di jual pasaran & bagian-bagian meja  
(sumber: Aryanto, 2012: 7)

**Tabel 5. Material Meja (table material)**

<b><u>MATERIAL MEJA</u></b>		
<b>Kayu:</b> -Kayu jati -Kayu lapis ( <i>plywood</i> ) - <i>Particle board</i>	<b><i>Stainless steel</i></b> Bersifat bersih, rapi, dapat memberi aksan elegan.	<b>Besi:</b> -Besi biasa -Besi tempa ( <i>wrought iron</i> ) -Besi cor
<b>Kaca</b> Kaca bersifat ringan, bersih, dan rapi.	<b>Rotan</b> Rotan bersifat lunak dan mudah dibentuk.	

Ket.: tabel merupakan kajian pustaka dari (Aryanto, 2012: 13-17).

Gunakan standar ukuran yang benar, sebagai elemen interior meja juga memerlukan nilai kenyamanan (ergonomi) saat digunakan. Kenyamanan meja tergantung pada ketinggian dan ketepatan lebar meja yang disesuaikan dengan ukuran tubuh manusia (antropometri). Dengan demikian bisa disebut 'meja ergonomis.



Gambar 11  
 Contoh jenis-jenis meja  
 (sumber: Aryanto, 2012: 11)

### 3. Tinjauan Sejarah Gitar

“Musik adalah penghayatan isi hati manusia yang diungkapkan dalam bentuk bunyi yang teratur dalam melodi atau ritme serta mempunyai unsur atau keselarasan yang indah”, (Sunarko dalam Widhyatama, 2012: 60-61). “Istilah musik dikenal dari bahasa Yunani yaitu *musike*”, (Hardjana dalam Widhyatama, 2012: 61).

Gitar sering disebut *guitar* dalam bahasa Inggris, “sejarah gitar awalnya dikutip dari nama alat musik petik kuno yang terdapat di wilayah Persia sekitar 1500 SM”, penegasan dari (Banoe, 2003: 199). Gitar pada zaman 1500 SM dikenal dengan nama ‘citar’ atau ‘sehtar’. Alat musik gitar kemudian berkembang menjadi berbagai macam model gitar kuno yang dikenal dengan istilah umum *tanbur*.

“Pada tahun 300 SM *tanbur* Persia dikembangkan oleh bangsa Yunani dan enam abad kemudian oleh bangsa Romawi”, dalam (Bellow, 1990: 55). Pada tahun 476 M *tanbur* dibawa oleh bangsa Romawi ke negara Spanyol kemudian dikenal dengan sebutan ‘al ud’. ‘al ud’ disambut baik serta mampu menyaingi popularitas *Vihuela* (gitar kuno lain) dari negara Spanyol, padahal ‘al ud’ tergolong lebih dulu daripada *Vihuela*. Sementara *Vihuela* berkembang terus menjadi berbagai macam gitar selama berabad-abad, hingga menjadi gitar klasik yang digunakan pada era sekarang.

### 4. Tinjauan Umum Gitar

Menurut Jarot (2016: 1), ‘gitar adalah sebuah alat musik berdawai yang dimainkan dengan cara dipetik, umumnya menggunakan jari maupun

plektrum'. Gitar terbentuk atas sebuah bagian tubuh pokok dengan leher yang padat sebagai tempat senar yang umumnya berjumlah enam didempetkan. Gitar secara tradisional dibentuk dari berbagai jenis kayu dengan senar yang terbuat dari nilon maupun baja.

#### a. Gitar Akustik

“Gitar yang tidak membutuhkan energi listrik untuk memainkan atau membunyikan”, penegasan (Jarot, 2015: 2). Gitar akustik cocok pula untuk pemula, karena senarnya tidak keras.



Gambar 12  
Gitar akustik nilon (Gb. 1) dan senar besi/ *string* (Gb. 2)  
(sumber : pedialicious.blogspot.com)

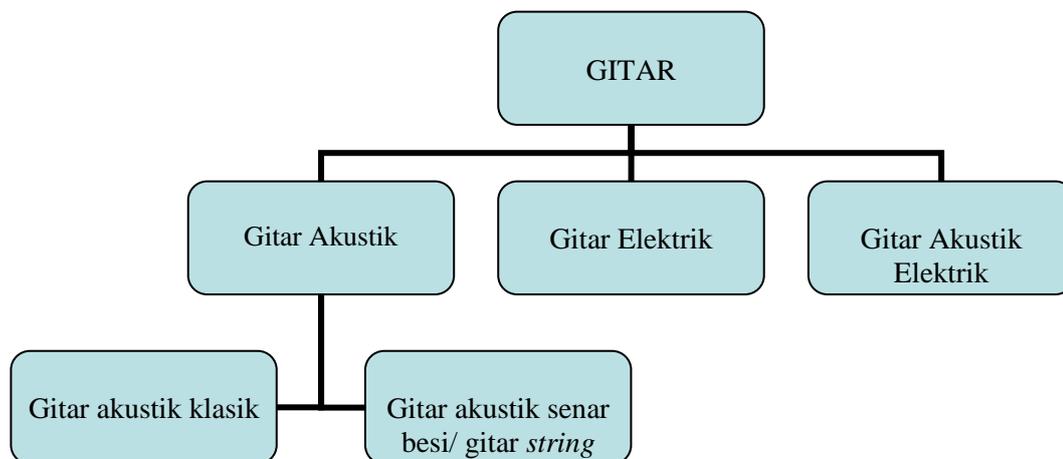
Kedua adalah “gitar akustik dengan senar besi / akrab disebut *string*”, penegasan dari (Jarot, 2016: 2). Gitar ini menghasilkan suara yang lebih tajam dibandingkan gitar senar nilon.

#### b. Gitar Elektrik

Gitar elektrik. “Gitar yang membutuhkan energi listrik untuk membunyikannya. Pada gitar elektrik dibutuhkan *pick up* untuk menangkap gelombang suara yang akan diperkuat sehingga dapat terdengar melalui amplifier”, penegasan (Jarot, 2016: 1-2).

### c. Gitar Akustik Elektrik

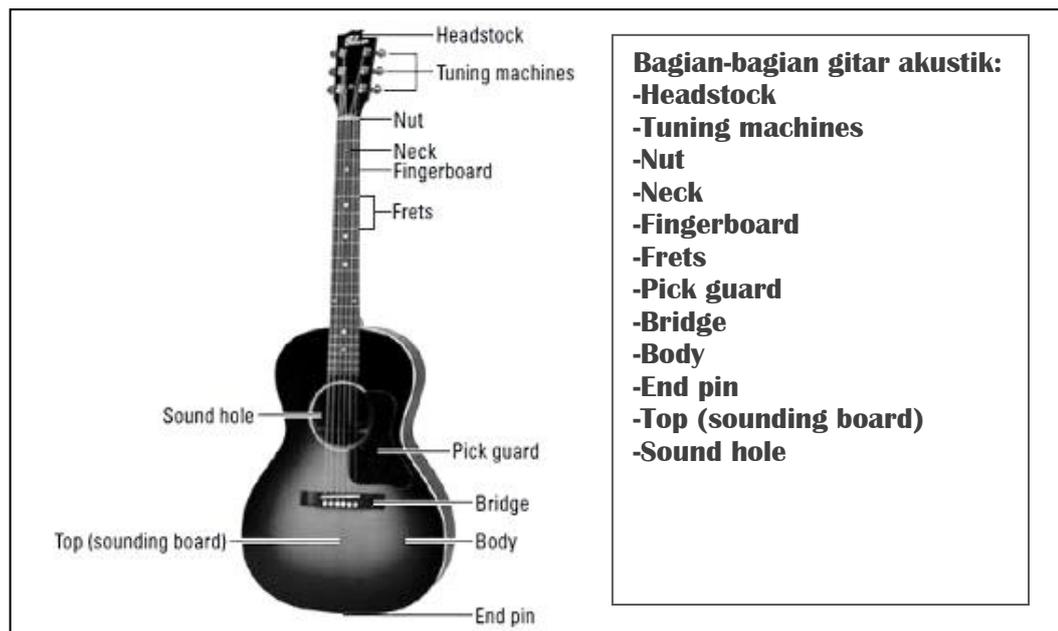
Gitar akustik elektrik. Gitar akustik dan elektrik dipadukan menjadi satu maka gitar akustik elektrik. “Gitar akustik elektrik adalah gitar akustik yang dilengkapi *pick up* untuk menangkap suara dari gitar akustik lalu dihembuskan melalui amplifier”, (Jarot, 2016: 3).



Gambar 13  
Bagan tentang gitar  
(Sumber : dokumentasi penulis)

## 5. Tinjauan Bagian-Bagian Gitar Akustik

Ada beberapa bagian yang hanya terdapat pada gitar listrik atau hanya pada gitar akustik. Bagian yang berbeda tersebut biasanya adalah bagian-bagian penguatan suara ‘senar gitarnya’. Berikut bagian-bagiannya :



Gambar 14  
Bentuk gitar akustik  
(sumber: Jarot, 2016: 2)

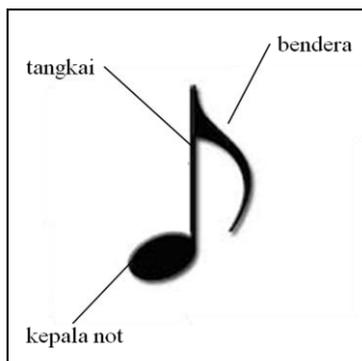
## 6. Jenis-Jenis Not Balok

Not balok merupakan not-not diperuntukkan untuk musik yang pada penulisannya bukan secara angka, biasanya berbentuk oval yang diletakkan pada garis dan spasi', penegasan dari Widhyatama (2012: 65).

**Tabel 6. Jenis-Jenis Not Balok**

BENTUK NADA	NAMA NADA/ TANDA ISTIRAHAT		TANDA ISTIRAHAT
	ANGKA	KUALITAS	
	Penuh/ Whole	Semi breve	
	1/2	Minim	
	1/4	Crotchet	
	1/8	Quaver	
	1/16	Semi Quaver	
	1/32	Demi Semi Quaver	

Tabel sebelumnya untuk menambah pengetahuan jenis-jenis not balok. Pada perancangan Tugas Akhir, set kursi akan memakai not balok sebagai ide awal pembuatan produk. Penulis menggabungkan gitar dan not balok dalam perancangan Tugas Akhir yang diharap akan menjadi ide yang bagus.



Gambar 16 adalah **not quaver** serta bagian-bagiannya, terdapat tiga bagian yaitu: **tangkai**, **bendera**, dan **kepala not**. Bagian tangkai berbentuk garis lurus memanjang searah vertikal, bagian bendera menempel ke tangkai nada dengan jumlah bendera berbeda setiap not, kepala not berbentuk

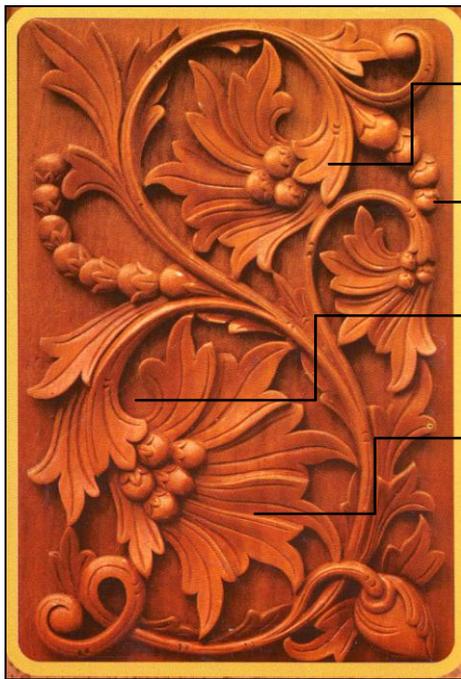
Gambar 15  
Not Quaver  
(sumber: Widhyatama, 2012: 65)

## 7. Tinjauan Ornamen Jepara

“Ornamen berasal dari bahasa Yunani, yaitu dari kata *ornare* yang artinya hiasan atau perhiasan”, penegasan dari (Supratno, 1983: 11).

“Ornamen Jepara merupakan ekspresi dari pada bentuk-bentuk tanaman yang menjalar. Tiap ujung relungnya berjumbai daun-daun krawing yang sangat dinamis. Biasanya di tengah jumbai terdapat buah-buah kecil-kecil yang berbentuk lingkaran”, pendapat (Slamet, 1994: 22).

“Motif Jepara merupakan *stiliran* dari bentuk-bentuk tumbuhan yang menjalar. ... daun pokok motif Jepara berbentuk relung. Tangkai relungnya melingkar, bercabang, sambung-menyambung yang berfungsi mengisi ruang. .... penampang relung dan daun motif Jepara dibuat dalam bentuk segitiga dan di tengah jumbai terdapat buah-buah kecil”, penegasan (Priyanto *et al.*, 2012: 87-88).



**Pokok:** dari motif ini garis besarnya berbentuk prisma segi tiga yang melingkar-lingkar dan dari penghabisan lingkaran berpecah-pecah menjadi beberapa helai daun.

**Buah:** ialah di bagian sudut pertemuan lingkaran, berbentuk bulatan kecil-kecil bersusun seperti buah wuni.

**Lemahan:** ialah dasar, dalam prakteknya tidak begitu dalam ada juga yang di krawang atau tembus.

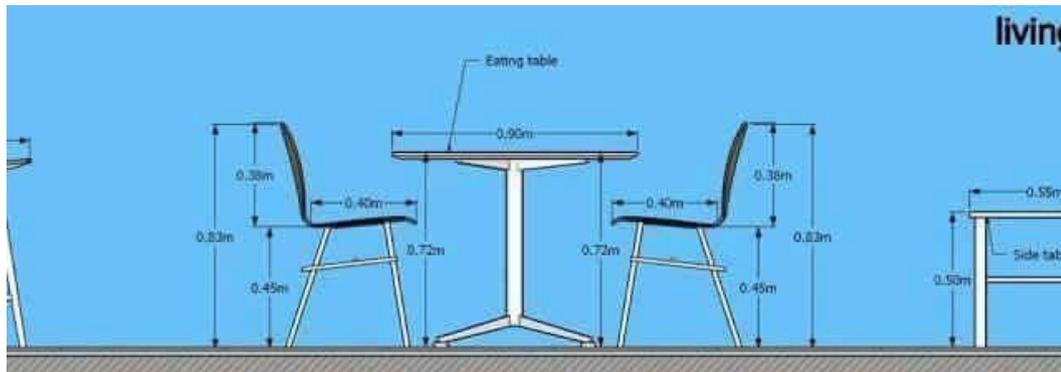
**Pecahan:** ialah cawenan yang berbentuk sinar dari sehelai daun.

Gambar 16  
Ornamen Jepara (berukir)  
(sumber: Priyanto *et al.*, 2012)

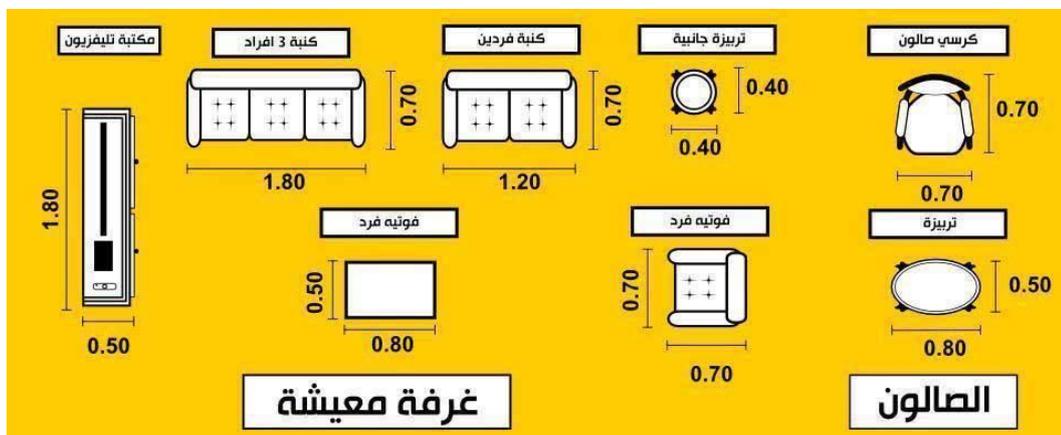
Pembahasan dari pendapat Slamet dan Priyanto *et al.* yaitu ‘ornamen atau motif Jepara terbentuk dari *stiliran* tumbuhan menjalar, karenanya daun pokok berbentuk relung. Bagian tangkai relung melingkar serta berjumbai daun krawing, di tengah daun krawing terdapat buah-buah kecil bulat. Tangkai relungnya sebagai pengisi ruang, dalam hal ini untuk memenuhi ruang kosong sehingga sebagai pemanis’.

## 8. Tinjauan Konstruksi

Konstruksi yang digunakan pada produk *dining table* adalah jenis *fixed*. Konstruksi *fixed* dipilih, karena dapat dipakai dengan sangat kuat, sehingga konsumen tidak khawatir terjadi meja yang bergoyang. Konstruksi ini akan menjadikan *dining table* aman digunakan konsumen.



Gambar 17  
Ukuran set meja dan kursi  
(sumber: facebook *architecture livingroom*)



Gambar 18  
Ukuran sofa seater  
(sumber: facebook *architecture livingroom*)

Selain konstruksi *fixed*, terdapat juga konstruksi *screw* dan konstruksi paku. Konstruksi *screw* sebagai penguat antar bahan kayu jati weru dengan *stainless steel*. Untuk konstruksi paku sebagai penguat antar komponen kaca.

## 9. Tinjauan Hardware

“*Hardware*s atau perangkat keras, dalam desain mebel memiliki banyak ragam. *Handle*, engsel, skrup, panel kaca, kunci, dan sejenisnya termasuk dalam perangkat keras”, penegasan (Marizar, 2005: 189).

Penggunaan *hardware* pada Tugas Akhir yakni menyesuaikan dari koleksi di dalam katalog toko kuningan di Jepara: Metalique Brass. Terdapat

beragam *handle*, namun penulis memilih bentuk lingkaran, karena diupayakan ada kecocokan dengan relung ornamen Jepara yang melingkar-lingkar yang mengisi ruang kosong. Berikut penulis tampilkan katalog dan *handle* lingkaran.



Gambar 19  
Katalog Metalique Brass  
(sumber: katalog metalique brass, cover & hal. 4)

## 10. Tinjauan Ergonomi

Menurut Wignjosoebroto (2006: 54), ‘ergonomi atau *ergonomic* (bahasa Inggrisnya) sebenarnya berasal dari kata Yunani yaitu *Ergo* yang berarti kerja dan *Nomos* yang berarti hukum’. Ergonomi juga dikenal orang sebagai ilmu yang mempelajari kenyamanan dan efisiensi suatu produk.

Ergonomi didefinisikan sebagai “*a discipline concerned with designing man-made objects (equipments) so that people can use them effectively and savely and creating environments suitable for human living ang work,* penegasan (Wignjosoebroto, 2006: 57).

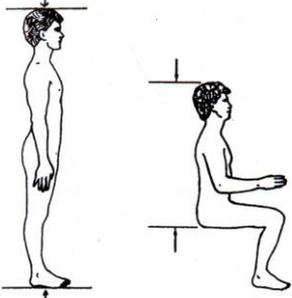
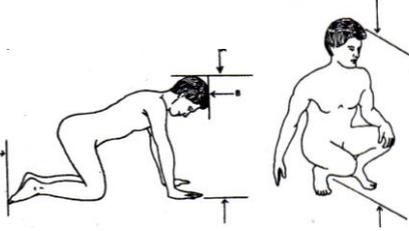
”Dengan demikian ergonomi dimaksudkan sebagai disiplin keilmuan yang mempelajari manusia dalam kaitannya dengan pekerjaannya”, dari (Wignjosoebroto, 2006: 54).

## 11. Tinjauan Antropometri

Antropometri merupakan pengukuran tubuh manusia yang masih berhubungan dengan disiplin ilmu ergonomi. Pada pengukuran antropometri untuk mengukur tinggi, subyek diasumsikan memenuhi salah satu dari posisi berikut: berdiri tegak secara natural, bersandar pada dinding, punggung rata, pantat, bahu, dan belakang kepala menyentuh dinding, berbaring terlentang.

“Istilah Antropometri berasal dari “anthro” yang berarti manusia dan “metri” yang berarti ukuran. Secara definitif Anthropometri dapat dinyatakan sebagai satu studi yang berkaitan dengan pengukuran dimensi tubuh manusia”, penegasan Wignjosoebroto (2006: 60).

**Tabel 7. Jenis-Jenis Pengukuran Antropometri**

No	Kategori	Deskripsi Ilmu Antropometri
1	 <p style="text-align: center;">Antropometri Statis (Wignjosoebroto, 2007: 63)</p>	<p>“Yaitu pengukuran bagian tubuh manusia pada posisi diam dan linier pada permukaan tubuh”, dalam Wignjosoebroto (2007: 67). Dimensi tubuh yang diukur meliputi berat badan, tinggi tubuh dalam posisi berdiri, maupun duduk, ukuran kepala, tinggi/panjang lutut, panjang lengan, dan sebagainya.</p>
2	 <p style="text-align: center;">Antropometri Dinamis (Wignjosoebroto, 2007: 64)</p>	<p>Yaitu “pengukuran keadaan dan ciri fisik manusia dalam keadaan bergerak atau memperhatikan gerakan yang mungkin terjadi pada saat melakukan pekerjaan”, demikian penegasan dari Wignjosoebroto (2007: 67). Contoh : jangkauan, bermacam-macam sudut persendian.</p>

Demikian dapat disimpulkan bahwa “antropometri ilmu yang berhubungan dengan pengukuran tubuh manusia. Manusia pada dasarnya memiliki bentuk, ukuran, tinggi, lebar, yang berbeda-beda’.

## **12. Tinjauan Bahan Kayu**

“Kayu sebagai hasil hutan sekaligus hasil sumber kekayaan alam, merupakan bahan mentah yang mudah diproses untuk dijadikan barang sesuai dengan kemajuan teknologi”, penegasan Dumanauw (2001: 13). Dapat disimpulkan bahwa ‘kayu adalah hasil hutan yang tergolong tumbuhan berupa pohon, merupakan kekayaan bahkan investasi bersumber dari alam’.

Kayu merupakan bagian batang atau cabang serta ranting tumbuhan yang mengeras karena mengalami *lignifikasi*. Kayu terbentuk akibat akumulasi Selulosa dan Lignin pada dinding sel berbagai jaringan di batang. Kayu terdiri dari empat unsur pokok yaitu: Selulose, Lignin, Zat Ekstraktif, dan Mineral-mineral pembentuk abu.

### **Kayu Jati Weru/ Biasanya Kuning Mengkilat**

“Kayu jati weru berwarna kuning mengkilat seperti kayu jati yang umum, dipakai mebelair-mebelai sekarang ini”, penegasan Slamet & Soedjipto (1994: 65). Sekian banyak jenis kayu jati berdasarkan literatur buku, penulis menggunakan kayu jati weru untuk bahan *inlay*.

### **Tinjauan Kayu Sonokeling**

Jenis kayu sonokeling coraknya beraneka ragam, dan mempunyai sifat ulet, keras dan lunak. “Warna dari sonokeling, ada kalanya hitam pekat, sedikit coklat, ada yang coklat kekuning-kuningan atau kemerah-merahan”, penegasan Slamet & Soetjipto (1994: 66). Ada pula yang coklat kehijau-hijauan

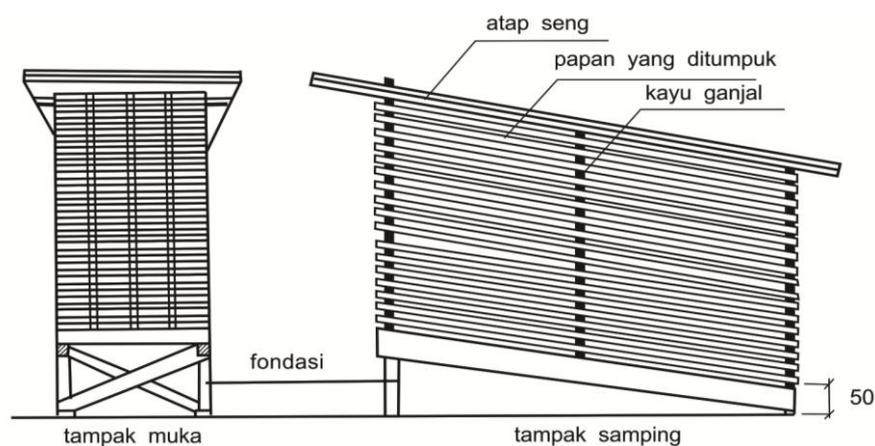
bercampur putih, macam kayu yang demikian ini disebut kayu sono buntal. Jadi di dalam segi keindahannya, kayu ini sudah mempunyai mutu yang artistik di samping ukirannya.

### 13. Tinjauan Sistem Pengeringan Kayu

“Pengeringan kayu adalah proses untuk mengeluarkan air yang terdapat di dalam kayu”, Dumanauw (2001: 40). Demikian itu akan berpengaruh pada konstruksi mebel, misalnya sambungan retak, kayu pecah, kayu melengkung, atau sebaliknya menjadi longgar.

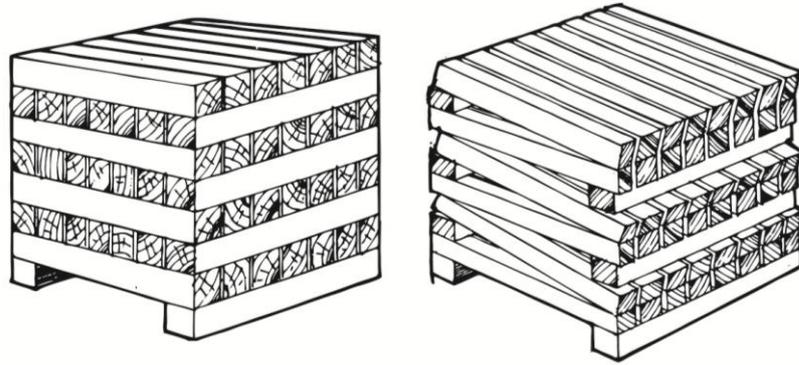
#### a. Pengeringan Alami

“Sistem pengeringan alami atau udara merupakan sistem pengeringan kayu yang paling tua, terutama karena di Indonesia energi matahari dangat murah dan mudah didapat”, Budianto, (1996: 45). Pada prinsipnya, pengeringan alami merupakan pengeringan yang memanfaatkan cahaya matahari sebagai pemanas untuk mengurangi kadar air di dalam kayu. Berikut beberapa macam cara penumpukan kayu yang digunakan untuk pengeringan alami:



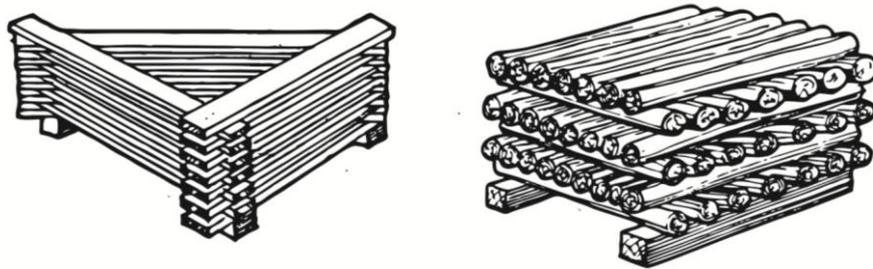
Gambar 20

Tumpukan sejajar (*Flat Piling*) memanfaatkan sirkulasi udara panas dengan teratur (sumber: Budianto, 1996: 48)



Gambar 21

Tumpukan persegi mempunyai kelemahan, yaitu banyak bersentuhan permukaan kayu sehingga sirkulasi udara berjalan lambat dan kayu (sumber: Budiarto, 1996: 48)



Gambar 22

Sistem penumpukan segitiga digunakan menumpuk papan tebal (sumber: Budiarto, 1996: 48)

Selama proses pengeringan bahan baku kayu, ada kemungkinan adanya pecah, retak dan lain-lain. “Perlakuan pengeringan kayu sebaiknya dilakukan pada kayu yang telah dibelah atau digergaji atau berbentuk sortimen persegi”, penegasan Kasmudjo (2012: 106). Perlakuan demikian dimaksudkan agar hasil pengeringan lebih cepat dan baik.

#### 14. Tinjauan Bahan *Stainless Steel*

*Stainless steel* merupakan bahan sangat cocok digunakan membuat meja. Sifatnya yang bersih dan rapi dapat memberikan aksen yang elegan jika digunakan untuk bagian kaki dan rangka utama meja. “Meja dengan material *stainless steel* memiliki kekuatan dan keawetan maksimal”, dalam Aryanto (2012: 15-16).

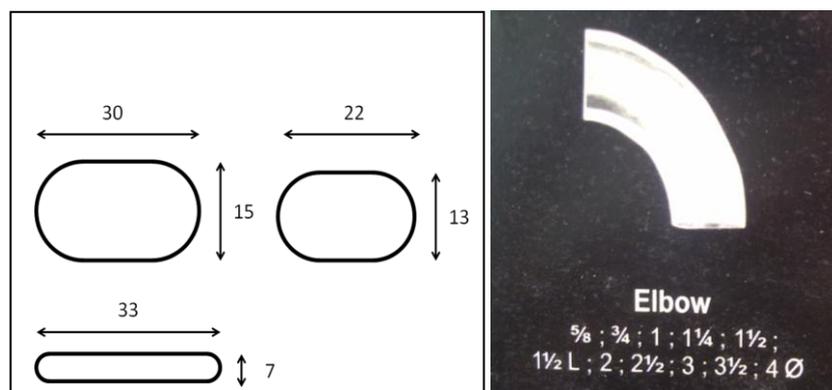
### Tinjauan Jenis-Jenis *Stainless Steel*

Meja dengan material *stainless* juga mudah dibentuk menjadi rangkaian yang indah, seperti bentuk kurva/ lengkung ataupun bentuk lainnya. Bentuknya bisa berupa pipa bulat, pipa kotak, ataupun pelat. Berikut ulasan jenis pipa berdasarkan sumber katalog *stainless & desain* :

**Tabel 8. Jenis-Jenis Pipa *Stainless Steel***

NO	NAMA PIPA	NO	NAMA PIPA
1	Pipa Bulat	7	Kombinasi Ulir
2	Pipa Bulat Bunga	8	Kombinasi Bulat Motif
3	Pipa Kotak	9	Pipa Minimalis
4	Pipa Cuncum	10	Pipa <i>Stainless Steel</i> Profil Bulat
5	Pipa Heksagon	11	Pipa <i>Stainless Steel</i> Profil Kotak
6	Pipa Sakura		

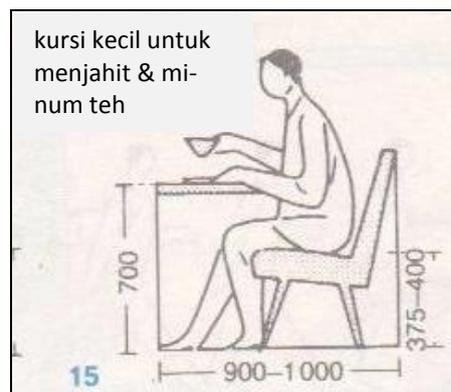
Dalam perancangan Tugas Akhir penulis menggunakan jenis pipa *stainless steel* profil bulat. Pipa tersebut cocok sebagai penopang badan dan alas meja yang berat. Penulis memakai ukuran 1 inchi agar kuat menopang beban. Diharapkan dengan ukuran tersebut fungsi *dining table* lebih optimal.



Gambar 23  
Pipa *stainless steel* pipa rata dan Elbow  
(sumber: katalog *stainless & desain*, 2009 hlm. 28)

## 15. Standardisasi Produk

Standardisasi produk adalah suatu ketetapan ukuran produk berdasarkan norma-norma yang sudah ada seperti: norma benda, dan norma perabot. Norma-norma yang disebutkan bertujuan untuk mewujudkan hasil suatu produk yang baik, berarti memiliki fungsi optimal dan kenyamanan.



Gambar 24  
Norma Tinggi Pelayanan maksimum  
(sumber : Neufert, 1987)

Gambar sebelumnya sebagai acuan standardisasi yakni 700 ketinggian meja. Selain *dining table*, pada set kursi standardisasi mengacu pada tinggi dudukan dan postur tulang belakang dalam posisi duduk. Adapun tinggi dudukan 42 cm dan postur tulang belakang 60 cm. Penulis merancang set kursi telah mengupayakan agar siku pengguna dapat menempel pada *top table*, sehingga memungkinkan tangan pengunan lebih leluasa bergerak.

## 16. Referensi

Penulis mengambil referensi dari sumber karya desainer terdahulu, katalog produk mebel, dan foto webtografi internet. Adanya referensi berperan sebagai masukan serta pembanding bagi penulis dalam merancang *dining table* dan set kursi. Berikut beberapa referensi beserta deskripsi produk :



Gambar 25

*Dining table* yang dijual pasaran & *Dining table* karya penulis terdahulu  
(sumber: Katalog Pesona Bahari, 2007: 60)

*Dining table* kopi berbahan kayu solid, kaki, *top table* dari kayu. Gambar meja berukir, seolah-olah pembuatnya ingin menunjukkan lautan ornamen. Dapat dibandingkan dengan karya penulis yang telah dibuat.



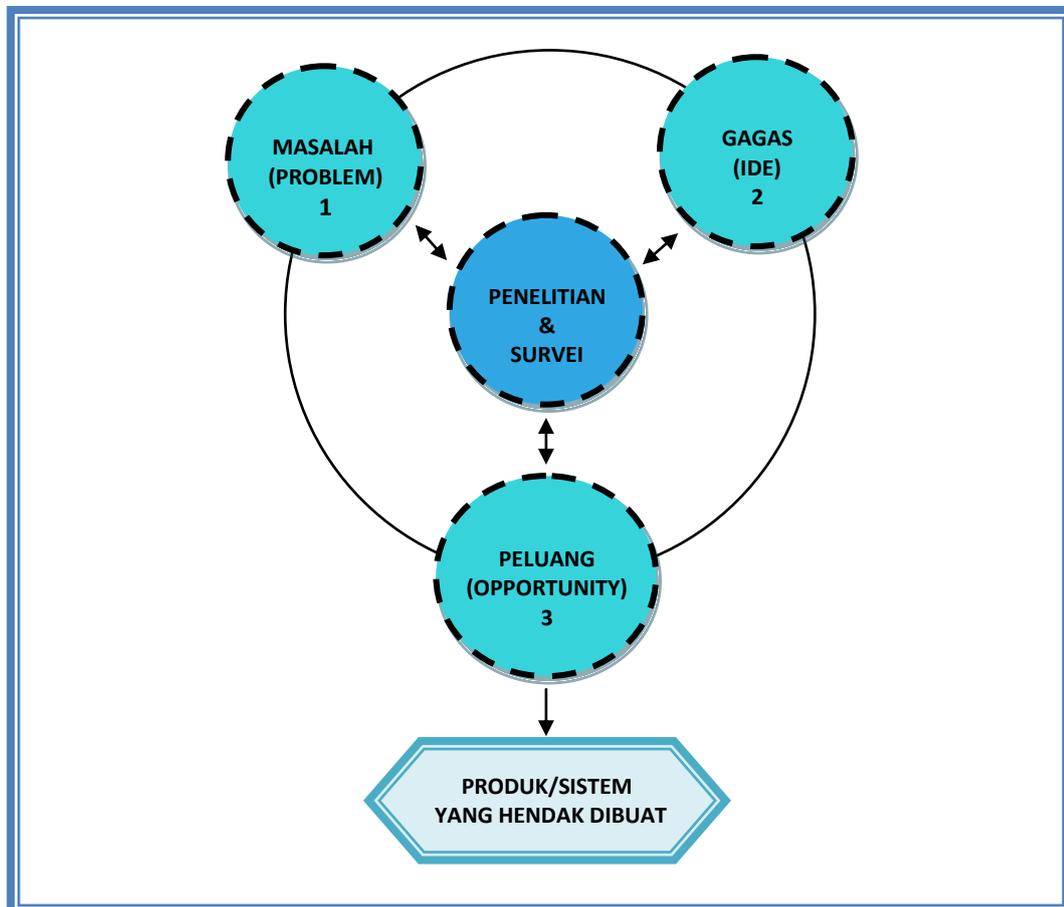
Gambar 26

Set *dining table* karya penulis terdahulu dengan kursi-kursi bertema *pick*  
(sumber: dokumentasi penulis)

Meja berbentuk gitar akustik, meja menggunakan kaca tebal 6 mm persegi panjang bersudut tumpul. Selain meja, kursi-kursi bertema *pick*, dimana diketahui sebagai aksesoris gitar. Struktur bentuk *pick* untuk dudukan berbahan kayu, sementara kaki memakai *stainless steel*.

## 17. Kerangka pikir

Menurut Sugiyono (2012: 92), ‘kerangka pemikiran merupakan penjelasan sementara terhadap gejala yang menjadi objek permasalahan’. Penjelasan sementara berarti pemikiran model konseptual tentang gejala atau realita yang berhubungan dengan objek permasalahan atau tema yang sedang diangkat penulis. Kerangka pikir juga sebagai dasar pondasi dari keseluruhan proses penelitian yang akan dilakukan oleh penulis.



Gambar 27  
Kerangka pikir perancangan produk Tugas Akhir  
(sumber: Palgunadi, 2008: 124)