

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1. Pendekatan Penelitian**

Bentuk penelitian dalam kajian tugas akhir ini adalah penelitian kualitatif yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis sebagai prosedur pemecahan masalah, dijelaskan dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan obyek atau subyek penelitian pada tulisan (seseorang, lembaga, dan masyarakat).

Jenis penelitian kualitatif yang digunakan pada penelitian dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai kursi sofa graffiti secara komprehensif dan mendalam. Selain itu, dengan pendekatan kualitatif diharapkan dapat diungkapkan permasalahan yang dihadapi dalam merealisasikan objek penelitian perancangan kursi sofa graffiti.

#### **3.2. Desain Penelitian**

Desain penelitian diperlukan untuk menuliskan bagaimana bentuk dan prosedur yang dijalankan terhadap penelitian yang dilakukan. Desain penelitian kualitatif dibagi dalam empat tahap, yaitu:

##### **1. Perencanaan**

Tahapan ini merupakan kegiatan perencanaan dengan melakukan analisis standar sarana dan prasarana, penyusunan rancangan penelitian, dan penetapan tempat penelitian.

##### **2. Pelaksanaan**

Pada tahapan pelaksanaan peneliti sebagai pelaksana penelitian sekaligus sebagai human instrumen melakukan observasi secara mendalam guna mencari informasi data, menganalisis aktifitas perusahaan, bahan dan alat yang digunakan serta model dan bentuk pada perusahaan mebel yang memproduksi kursi.

### **3. Analisis Data**

Analisis data diperlukan untuk menganalisa data lebih mendalam agar ditemukan analisa data yang ingin dicapai.

### **4. Evaluasi**

Evaluasi merupakan pemecahan hasil analisis dari penelitian selama observasi di perusahaan mebel dan pengrajin mebel sehingga mendapatkan data kebutuhan bahan, alat dll. serta mendapatkan referensi model atau bentuk kursi sofa graffiti. Desain penelitian yang digunakan dalam penyusunan laporan tugas akhir adalah penelitian kuantitatif.

### **5. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian merupakan tujuan utama dalam menggali sebuah penelitian. dari uraian yang telah dikemukakan penulis, penulis mengamati masih banyak model kursi sofa yang terbilang monoton dan masih pasaran. sehingga penulis ingin membuat bentuk yang berbeda dari yang lain yaitu perancangan sofa berbentuk graffiti.

## **3.3. Jenis dan Metode Pengumpulan Data**

Metode yang digunakan sebagai sarana pengambilan data yang dilakukan sebagai berikut:

### **1. Metode literature**

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan cara mendapatkannya dari buku-buku referensi, katalog, majalah, dan brosur-brosur yang dapat mendukung serta dapat dijadikan landasan teori dalam melakukan penelitian.

### **2. Metode studi lapangan**

Jenis metode ini lebih condong ke penelitian yang langsung terjun ke lapangan atau lokasi yang akan dijadikan sumber penelitian.

### 3. Metode Observasi

Observasi merupakan pengamatan langsung kepada suatu objek penelitian yang dilakukan secara intensif, cermat dan sistematis disertai analisa dan pengujian kembali atas semua data yang dikumpulkan.

Penulis dapat secara langsung melihat , mendengar, merasakan dan menganalisa suatu peristiwa melalui pengamatan. Aspek-aspek yang menjadi bahan observasi penyusun antara lain: (1) fungsi produk sofa, (2) macam-macam bentuk produk sofa, (3) konsep graffiti, (4) jenis-jenis bahan sofa, (5) serta *finishing* dan bahan pendukung.

Penulis melakukan pengamatan secara langsung di tempat pengrajin mebel yang memproduksi produk kursi kafe dan tempat penjualan jam. Hasil pengamatan yang telah di lakukan antara lain:

### a. CV. DMS Furniture

Observasi di CV DMS Furniture mengulik informasi tentang macam-macam produk sofa untuk mendapatkan fakta yang berkaitan produk yang di rancang dengan konsep yang beda dari



pasarannya yang pernah dibuat. Penulis juga mengamati tentang bahan dan cara produksi di perusahaan tersebut. DMS furniture berlokasi di Desa Bawu RT 23/05 Kec. Batealit Kab. Jepara.

Gambar 3. 1 Contoh Sofa Produksi CV DMS Furniture

Sumber: Dokumentasi Penulis

**b. Mas David Pengrajin Jok**

Observasi ini bertujuan untuk mengetahui cara-cara dalam membuat jok sofa, dan menggali informasi apa saja bahan yang diperlukan dalam pembuatan jok sofa, hal ini meliputi jenis busa, jenis kain jok, dll. Lokasinya berada di Desa Bawu RT 23/5 Kec.Batealit Kab.Jepara.



Gambar 3. 2 Proses Pengejokan Sofa

Sumber : Dokumentasi Penulis

### c. Jerry Finishing Art

Observasi kali ini berada di tempat finishing mebel, tujuan observasi ini untuk mengetahui bagaimana caranya finishing sebuah produk mebel, dari mulai meneliti bahan yang dipakai, alat yang digunakan serta prosesnya.



Gambar 3. 3 Proses finishing

Sumber : Dokumentasi Penulis

#### **4. Metode Wawancara (interview)**

Metode wawancara dilakukan dengan secara langsung dengan para informan yang telah ditetapkan.

Adapun subjek penelitian yang diwawancarai sebagai berikut:

##### **a. NSIDEONE**

Nsideone merupakan Graffiti Writer asal Yogyakarta, yang sudah terjun dalam dunia graffiti sejak tahun 2005. Wawancara ini bertujuan untuk mencari informasi tentang asal usul graffiti, pengolahan warna, jenis kaleng semprot yang akan digunakan, dll.

#### **5. Metode Pendekatan dan Pengembangan Desain**

##### **1. Metode Pendekatan Desain**

Pendekatan adalah konsep dasar yang mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu. Adapun ciri yang terkandung dalam pendekatan system yaitu:

##### **a. Adanya tujuan**

Setiap merancang sebuah mebel pasti bertujuan, tujuan mebel telah ditentukan lebih dahulu, dan itu menjadi tolak ukur pemilihan komponen serta kegiatan dalam proses kerja mebel. Komponen, fungsi komponen, dan tahap kerja yang ada dalam suatu mebel mengarah ke pencapaian tujuan mebel. Tujuan perancangan desain sofa ini bersumber dari munculnya ide penulis untuk membuat sofa berbentuk graffiti.

##### **b. Adanya fungsi**

Setiap komponen yang mempunyai fungsi tertentu itu mesti menyumbang secara sepantasnya dalam rangka mencapai tujuan dan semua fungsi tersebut perlu dikoordinasikan secara terpadu agar semua proses berlangsung secara efektif dan efisien. Adapun fungsi sofa graffiti yang penulis rancang adalah

untuk menampilkan kesan ruangan yang akan ditempati lebih terlihat estetik dikarenakan bentuk sofa yang cenderung sangat unik ini. Disamping itu, sofa ini sebagai mebel penunjang kegiatan bersantai yang fleksibel penempatannya.

**c. Adanya pasar yang dituju**

Setiap mebel yang dirancang dan di produksi pada akhirnya akan melalui proses pemasaran. Maka perlu untuk mendekati desain dengan mempertimbangkan pasar agar nantinya konsumen yang dituju jelas. Pada karya tugas akhir ini penulis memilih para pemuda yang ingin sesuatu yang baru, kolektor dll.

**2. Metode Pengembangan Desain**

**a. Mendengarkan Pemakai**

Sebelum perancangan, penulis melakukan penelitian bagaimana tanggapan beberapa pengguna tentang desain yang akan penulis buat dan mendengarkan saran masukan dari beberapa pengguna sofa yang sudah ada dipasaran.

**b. Perancangan desain graffiti**

Membuat desain mebel berbentuk graffiti tersebut untuk memperlihatkan kepada pemgguna model mebel yang akan dirancang.

### **3.4. Teknik Analisis Data**

Metode penelitian kualitatif dilakukan oleh penulis dalam menyusun Tugas Akhir dalam menganalisa data yang diperoleh melalui pendekatan analisis desain sebagai berikut:

#### **1. Analisis Aktivitas**

Manusia hidup dengan berbagai ragam aktivitasnya, baik yang dilakukan di dalam ruangan maupun di luar ruangan.

Manusia membutuhkan sarana benda berupa sofa pada saat sedang duduk, yang mampu memberikan kenyamanan saat bersantai di ruangan. Untuk memenuhi hal tersebut maka dibutuhkan sofa yang aman, nyaman dan indah..

Berdasarkan observasi penulis, ada banyak jenis aktifitas manusia saat berada di ruangan, salah satunya adalah duduk. Setelah melakukan analisis terhadap aktifitas-aktifitas duduk manusia, maka ditemukan berbagai macam aktifitas duduk, hal tersebut juga mempengaruhi bentuk, fungsi, dan ukuran sebuah sarana untuk melakukan aktifitas. dengan demikian, sikap aktifitas manusia sebagai pemakai, merupakan kunci dalam merancang sebuah desain sebuah sofa.

Posisi nyaman ketika melakukan aktifitas duduk adalah menggunakan dudukan dengan bahan pendukung yang lunak , untuk itu diperlukan *cusion* (jok) terbuat dari berbagai jenis bahan. Namun kami disini memilih bahan pendukung dengan bahan dasar busa, yang bertujuan untuk menambah kenyamanan saat duduk. Agar lebih nyaman lagi, kursi perlu diberikan sandaran dengan kemiringan 100 sampai 110 untuk menyangga punggung saat bersantai.

#### **2. Analisis Bentuk dan Fungsi**

Dalam observasi, penulis banyak menemui mebel dengan bentuk yang bermacam-macam akan tetapi belum ada yang

mengangkat bentuk seni graffiti sebagai konsep perancangan kursi sofa. Adapun fungsi utama dalam merancang sofa graffiti ini adalah sebagai penambah keindahan dalam bentuk konsep sofa yang lebih estetik ketika dipandang.

### **3. Analisis Ergonomi**

Tujuan pertimbangan ergonomi untuk menyesuaikan suasana kerja dengan aktifitas manusia dilingkungkannya. Dalam konteks desain mebel ergonomi adalah analisis *human factors* yang berkaitan dengan *anatomi, psikologi dan fisiologi* (Eddy S. Marizzar,2002:106).

Istilah ergonomi awalnya daribahasa latin yaitu *ergon* artinya kerja dan *nomos* artinya hukum alam.

### **4. Analisis Antropometri**

Antropometri adalah pengukuran dan studi mengenai ukuran dan proporsi tubuh manusia.. (FrancisD.K.ching,2000:379).

Mebel sudah selayaknya dirancang berdasarkan ukuran yang tepat untuk menghindari kecelakaan. Selain itu, perancang mebel juga harus mampu mengurangi gerakan fisik dalam penggunaannya. Antropometrika adalah ilmu ukuran-ukuran tentang manusia. Setiap manusia memiliki ukuran yang berbeda. Antropometika meliputi pengukuran terhadap sikap berdiri, jalan, duduk, bersandar, tinggi badan, jangkauan tangan, pinggul, pantat, sampai kaki. Hal ini perlu diperhatikan sebagai upaya untuk mendapatkan kenyamanan dan keamanan yang optimal.

### **5. Analisis Bahan dan Tekstur**

Setiap bahan memiliki karakter dan juga tekstur yang berbeda-beda pada permukaanya. Secara garis besar, bahan terbagi menjadi dua jenis. Jenis pertama adalah bahan yang berasal dari alam, seperti

kayu, rotan, bamboo, besi, kulit, pandan dan sejenisnya. Kedua bahan buatan atau sintesis seperti plastic, fiberglass, upholstery, kulit imitasi dan sejenisnya (Marizar, 2005:128).

Jenis bahan sangat berpengaruh tingkat kekuatan dan proses produksi. Jenis bahan yang digunakan untuk membuat Tugas Akhir perancangan sofa graffiti ini adalah bahan besi sebagai klem sandaran, jok busa sebagai dudukan dan kayu jati sebagai bahan utama rangka sofa dan sandaran karena bahan tersebut memiliki ketahanan kuat dan awet.

## **6. Analisis Struktur dan Konstruksi**

Konstruksi atau sambungan merupakan bagian dari proses desain. Setelah bahan disortir dan dibentuk selanjutnya disatukan menggunakan sambungan-sambungan. Konstruksi adalah sambungan antara komponen lainnya, yang tersusun secara struktural. (Marizar, 2005: 140).

Pada desain mebel moderen sistem konstruksi telah berkembang sesuai kebutuhan fungsional. Pada umumnya, ada dua jenis sistem konstruksi kayu yang digunakan adalah konstruksi konvensional tradisional dan konstruksi kontemporer-modern (Marizar, 2005: 141).

Untuk merancang kursi sofa ini menggunakan konstruksi konvensional tradisional dan konstruksi las, Salah satu cara menyambung dua bagian logam secara permanen dengan menggunakan tenaga panas. Maman Suratman (2001:1).

## **7. Analisis Warna**

Warna adalah suatu unsur desain mebel sebagai upaya memperindah sisi luar dari suatu produk dengan tujuan meningkatkan nilai jualnya. Warna suatu mebel berasal dari warna asli kayu maupun dari proses pelapisan.

Warna dalam “Graffiti” sangat berperan penting dalam mempertegas fill, outline, shadow, dan tentunya untuk menciptakan

kesan 3dimensi dalam sebuah karya graffiti sehingga memunculkan nilai estetik tersendiri.

Dalam pembuatan sofa graffiti ini penulis menggunakan konsep warna merah yang terinspirasi dari bara api. Alasannya, agar terlihat lebih gahar dan nyentrik. Dalam tahap pewarnaan penulis menggunakan warna Merah, Merah tua , kuning , Orange untuk membentuk kesan 3 dimensinya, dan hitam sebagai warna dasarnya.

