

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Perancangan

Mebel merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan manusia, bahkan saat ini seiring perkembangan jaman, mebel sudah menjadi kebutuhan pokok manusia, baik sarana penunjang aktifitas maupun sebagai perabot pelengkap. Mebel adalah suatu 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 (Haryanto, 2004; Marizar, 2005).

Kreativitas serta inovasi diperlukan manusia untuk menciptakan suatu produk mebel yang mampu memberikan kemudahan serta memenuhi tuntutan gaya hidup, pemilihan material memiliki peranan yang sangat penting demi menunjang terciptanya desain dan produk yang kreatif dan inovatif dengan memperhatikan konstruksi-konstruksinya.

Penulis terinspirasi untuk mengangkat Radio *breakdance* sebagai dasar desain meja konsol. Radio merupakan suatu alat pengirim pesan, Radio pertama dibuat pada tahun 1895. Pembuatnya adalah perusahaan milik Guglielmo Marconi, Orang Amerika keturunan Italia. Radio pada jaman itu hanya mampu menjangkau sinyal radio dalam radius 1,5 kilometer saja. dan mempunyai Body besar dan berat.

Radio adalah teknologi yang digunakan untuk pengiriman sinyal dengan cara modulasi dan radiasi elektromagnetik (gelombang elektromagnetik). Gelombang ini melintas, dan merambat lewat udara, dan bisa juga merambat lewat ruang angkasa yang hampa udara, karena gelombang ini tidak memerlukan medium pengangkut (seperti molekul udara). Saat ini radio dapat didengarkan melalui ponsel pintar, berbeda halnya sebelum abad ke-20, ketika konsep nirkabel masih dianggap kisah fiksi semata. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Radio>).

Radio *breakdance* adalah radio yang populer pada tahun 1970 an. Radio ini terdapat tipe didalamnya, terdapat antena yang digunakan untuk menangkap

sinyal dan pesawat radio ini sudah bisa untuk menangkap siaran yang menggunakan frekuensi AM. Siaran dengan frekuensi FM belum begitu marak ditahun tersebut. Untuk tenaga pada radio ini sudah menggunakan listrik sebagai sumber tenaga utamanya. Radio jenis ini muncul di zaman *breakdance* tengah ngetop. Lewat radio ini, orang-orang bisa mendengar dan mengenal lagu lagunya pance S. Pondaag, Tommy J. Pisa, Endang Estaurina, dan lagu milik PMR-nya Johny Iskandar. (<https://www.minews.id/gaya-hidup/simak-bentuk-dan-rupa-radio-dari-masa-ke-masa>).

1.2 Rumusan Ide Perancangan

Berdasarkan latar belakang diatas maka, perlu dirumuskan permasalahan-permasalahan apa saja yang muncul, sehingga desain yang tercipta dapat sesuai dengan kriteria desain yang baik dan menarik, dalam hal ini desain yang akan dibuat adalah meja konsol *portable*.

Meja konsol dipilih karena berfungsi sebagai meja ringkas dan *multifungsi* dengan bentuk portablenya. Sedangkan penulis memilih Radio *Breakdance* sebagai konsep ide dikarenakan keinginan akan konsep desain baru yang terinspirasi dari hal-hal dan benda-benda disekitar kita.

Adapun perumusan masalah yang muncul dari uraian diatas adalah :

“Bagaimana merancang meja konsol dengan mengambil ide dari radio *Breakdance* yang di fungsikan ke bentuk *portable* yang unik dengan mempertahankan kenyamanan dan keindahan didalamnya.”

- 1) Menciptakan desain meja konsol dengan menerapkan bentuk radio *breakdance* sebagai ide dasar perancangannya dengan konsep *portable*, agar bisa menjadi produk yang fungsional.
- 2) Membuat produk meja yang belum pernah ada di pasaran.
- 3) Menciptakan produk meja dengan desain yang baru.

1.3 Orisinalitas

Berdasarkan latar belakang yang ada, penulis berinisiatif untuk merancang sebuah meja konsol dengan konsep dan ide yang baru yang mengambil inspirasi ide dari Radio *Breackdance* dengan konsep *portable* dan dituangkan ke dalam bentuk mebel. Gaya *klasik* yang dimaksud pada meja konsol ini adalah keunikan bentuk serta konstruksi tanpa mengurangi nilai estetis, proporsi serta nilai fungsi.

Perancangan meja konsol yang penulis desain memiliki keunikan yang akan dibahas adalah bentuk dan konsep dari radio *Breackdance* dengan konsep *portable*, sebagai ide perancangan meja konsol. Keunikan desain sangat diperlukan guna mempermudah untuk dipahami, sehingga memunculkan gagasan produk tersebut secara praktis dan sederhana. Selain itu dapat digunakan untuk membedakan bentuk dan konsep. diharapkan supaya desain menjadi unik dan berbeda dengan desain yang lain dan menghindari kesamaan serta kemiripan dengan produk lain.

Yang membedakan karya penulis dengan karya yang lain meliputi :

1. Radio *Breackdance* yang menjadi ide pada perancangan dari meja konsol ini.
2. Dengan konsep sistem *portable* sebagai salah satu keunikan dari meja konsol ini yang menjadikan unsur tambahan yang unik.
3. Bahan yang akan dipakai dalam pembuatan meja konsol ini menggunakan bahan dari kayu jati dan besi *galvanis*.
4. *Finishing* yang akan digunakan adalah *black ceruse*, *Natural wash* dan *Vandick Brown*.
5. Penambahan resin sebagai nilai tambah tampilan.

1.4 Tujuan

Tujuan dalam penulisan Tugas Akhir ini antara lain:

1. Membuat desain meja yang kreatif dan inovatif dengan ide berbentuk radio.
2. Untuk merancang produk mebel yang berfungsi sebagai salah satu sarana dalam menyambut tamu yang berkunjung kerumah.
3. Sebagai bentuk sumbangan pemikiran desain produk yang kreatif dan inovatif bagi perkembangan dunia ilmu pengetahuan dan permebelan.
4. Melatih mahasiswa untuk berpola pikir ilmiah dan berkarya nyata.

1.5 Manfaat

Manfaat dalam penulisan Tugas Akhir ini antara lain:

1. Dapat menerapkan ilmu yang didapat dibangku kuliah dan mampu mengaplikasikan karya-karya yang kreatif, berkualitas sesuai dengan perkembangan desain serta dapat dijadikan sebagai tahapan dalam mewujudkan dan mengembangkan ide, gagasan, imajinasi yang ada menjadi sebuah produk.
2. Bagi akademisi penciptaan produk ini dapat digunakan sebagai penambah wawasan dalam memvisualisasikan ide kedalam wujud produk Mebel dan dapat dijadikan referensi.
3. Melalui karya produk ini diharapkan dapat bermanfaat bagi konsumen maupun masyarakat pada umumnya dalam rangka kebutuhan akan desain produk.

Dari tujuan dan manfaat di atas, diharapkan mahasiswa mampu mewujudkan berbagai bentuk, rancangan gambar, konsep dan produk karya hasil desain dalam aplikasi bentuk yang sesuai dengan prinsip-prinsip desain, gaya perabot, konstruksi serta proporsi dari tubuh manusia.

