BAB II

LANDASAN TEORI

A. Latar Belakang Perancangan.

Furniture sebagai pelengkap interior rumah tinggal, kehadiran *furniture* merupakan sarana yang sangat dibutuhkan baik untuk penunjang aktifitas maupun sebagai unsur hias sebagai penambah nilai keindahan atau estetika dalam rumah tinggal bahkan di era modern seperti saat ini dengan semakin tingginya populasi atau pertumbuhan penduduk di dunia ini sedangkan lahan yang diperlukan tentunya semakin sempit dan semakin berkurang, misalnya dikota –kota besar.

Furniture bukan hanya bermanfaat untuk kenyamanan dan kerapian rumah saja tetapi juga mengusung makna filosofis. *Furniture* juga merupakan sebuah kebutuhan yang sangat diperlukan untuk mendukung aktifitas seperti duduk, tidur dan juga beristirahat, tentunya dibutuhkan suatu kenyamanan bagi yang menempatinya dengan berbagai macam kebutuhan misalnya.

Daybed/bale-bale adalah suatu prabot yang berfungsi untuk tempat duduk tetapi bisa juga digunakan untuk rebahan atau tiduran sambil membaca dan juga bersantai, sehingga ukuranya bisa lebih besar jika di banding dengan kursi biasa dan lebih kecil jika dibandingkan dengan tempat tidur biasa. Namun perlu dimengerti juga jika ***daybed/bale-bele*** ini bukan untuk tidur dalam pengertian yang sebenarnya karna tidur sebaiknya dilakukan ditempat tidur yang sesuai dengan setandar sebagai ruang istirahan / ruang tidur. Jadi fungsi utama ***daybed/bale-bele*** yang paling utama adalah untuk beristirahat, bersantai dan bisa digunakan juga sebagai tempat untuk menyelesaikan pekerjaan dirumah.

Daybed/bale-bale ini terbuat dari kayu *Mahoni* dengan mengaplikasikan sarang lebah sebagai unsur hias *(estetika*) yang juga mengusung bahan ramah lingkungan dengan memanfaatkan limbah koran sebagai bahan pendukung.

Serta memiliki bentuk sederhana dan fungsional, sehingga mampu menjawab permasalahan yang telah dirumuskan.

B. Tinjauan Umum

1. Tinjauan Umum Desain

Desain merupakan kerangka bentuk atau rancangan. Desain berasal dari bahasa Inggris (*design*) memiliki arti "Rancangan, rencana atau reka rupa". Desain berwujud sebuah rencana, proposal atau berbentuk benda nyata. Oleh karena itu, desain merupakan modal utama karya manusia dalam bidang teknologi yang prosesnya penyatuan dari ekonomi, sosial, maupun budaya.

Secara etimologis kata desain berasal dari kata *designo* (Italia) yang artinya gambar (Jervis,1984). Dalam konteks transformasi budaya terdapat beberapa pergeseran pengertian desain yang dirujuk. Di Indonesia, kata desain baru populer sekitar tahun 1970-an. Kata Inggris *"design"* yang artinya "rancangan", kemudian diadopsi dan diterapkan oleh pemerintah sejak tahun 1950-an dengan pengertian generiknya; misalnya dalam penamaan Dewan Perancang Nasional, Badan Perancang Nasional, kata perancangan kemudian mengalami perubahan menjadi perencanaan, dan kata perancangan mengalami penyempitan makna dengan munculnya kata rancang bangun (Agus Sachari, 2001:10).

Desain adalah suatu upaya penciptaan model kerangka bentuk, pola atau corak yang direncanakan dan dirancang sesuai dengan furniture kebutuhan manusia pemakai, dalam hal ini konsumen akhir (Eddy S. Marizar, 2005:17).

Sehubungan pengertian desain yang mempunyai beberapa aspek yaitu perencanaan, penciptaan, pengorganisasian, dari unsur-unsur sehingga mewujudkan suatu kesatuan bentuk ciptaan yang mengandung kaidah, rasa dan nilai estetik. Didalam menciptakan suatu desain yang baik dan benar,

perancang menggunakan kaidah-kaidah perancangan yaitu unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain.

1.1. Unsur unsur desain diantaranya adalah:

a. Titik

Titik adalah suatu bentuk elemental disebut titik karena kecil ukurannya. Istilah kecil ini tentunya nisbi, sebab bentuk elemental yang berupa titik ini akan terasa kecil jika terletak pada lingkup acuan yang benar, tetapi akan terasa besar jika terletak ada pada lingkup yang kecil (Sjafi'I, 2001: 47). Pengertian titik hendaknya tidak diartikan sebatas pada gambaran bagian yang terkecil pada suatu benda, seperti halnya bola yang kemudian diangkat menjadi bentuk kubah dalam karya arsitektur (Kusmiati, 2004: 21)

b. Garis

Garis adalah suatu tanda aktual yang menyatakan arah, orientasi gerak, dan energi yang menghasilkan serangkaian bidang, yang pada umumnya adalah hasil dari suatu kesimpulan yang dibuat oleh penonton bahwa bentuk-bentuk itu memiliki suatu *orientasi* suatu arah (Feldman, 1967: 223-225).

Garis dapat muncul dengan dimensi dan arah tertentu, yakni bisa panjang, pendek, halus, tebal berombak, lurus, melengkung, dan barangkali masih ada sifatnya yang lain (Bahari, 2008: 98-99). Suatu bentuk disebut garis karena adanya perbandingan menyolok antara aspek panjangnya yang relatif lebih menonjol dibanding aspek lebarnya yang relatif tipis (Sjafi'i, 2001: 44-49).

c. *Shape* (Bidang)

Shape adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah *kontur* (garis), dibatasi oleh adanya warna yang berbeda, dibatasi oleh gelap-terang, ataupun karena adanya tekstur. Di dalam sebuah karya desain, *shape* digunakan oleh para *desainer* untuk menggambarkan *subject matter,* sehingga kadang-kala apa yang ditampilkan tidak mudah dipahami. Perubahan wujud *shape* dalam

suatu karya desain seringkali didapati berupa perubahan yang berupa *stilasi, distorsi, trasformasi, dan deformasi* (Dharsono, 2004: 42). Hal itu tidak lain karena shape yang dimunculkan sudah mengalami perubahan penampilan sesuai dengan apa yang dikehendaki oleh *desainer* yang menciptakannya (Dharsono, 2004: 41).

d. Bentuk

Bentuk merupakan wujud yang terdapat di alam dan terlihat nyata. Bentuk dapat berarti shape, yakni bentuk benda polos yang muncul tanpa penjiwaan atau hadir secara kebetulan, dapat dilihat hanya sekedar penyebutan sifatnya saja seperti:ornamental, bulat, panjang, tidak teratur, persegi dan lain sebagainya. Dan bentuk plastis atau dalam bahasa inggrisnya form yang berarti bentuk benda yang dapat dilihat dan dirasakan karena memiliki unsur nilai dari benda tersebut, seperti contoh: lemari.

e. Warna

Warna merupakan unsur rupa yang menampakkan perbedaan kualitas wujud suatu raut-bidang (*panar shape)* dengan bidang dasar (latar) atau dengan raut bidang lain yang ada disekelilingnya (Sjafi'i, 2001: 24). Demikian dengan hubungan manusia dan kehidupan, warna dapat berfungsi sebagi warna, warna sebagai representasi alam, dan warna sebagai simbol (Dharsono, 2004: 49).

Kehadiran warna merupakan penggambaran sifat objek secara nyata, atau penggambaran dari suatu objek alam sesuai dengan apa yang dilihatnya.

f. Tekstur (rasa permukaan bahan)

Tekstur adalah unsur desain yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk desain, berikut sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada perwajahan bentuk karya secara semu ataupun nyata (Dharsono, 2004: 47-48).

1.2. Prinsip-prinsip desain diantaranya adalah:

a. Kesatuan (*Unity*)

Prinsip Kesatuan adalah wadah unsur-unsur lain di dalam desain sehingga unsur-unsur desain saling berhubungan satu sama lain dan tidak berdiri sendiri. Sehingga unsur desain akan bersatu padu dalam membangun sebuah komposisi yang indah, serasi, dan menarik. Prinsip kesatuan merupakan bahan awal komposisi desain.

b. Keselarasan (*harmony*).

Keselarasan adalah kombinasi dari unit-unit yang memiliki kemiripan dalam satu atau beberapa hal. Kemiripan mudah kita dapatkan pada alam, misalnya dedaunan, buah-buahan, pepohonan dan lain-lain.

c. Kontras

Kontras merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda dan tajam. Kontras mampu merangsang minat, menghidupkan desain, dan merupakan salah satu unsur penting dalam pencapaian bentuk. Namun demikian kontras yang berlebihan akan merusak komposisi, ramai, dan berserakan.

d. Komposisi

Prinsip desain Komposisi merupakan salah satu prinsip yang menjadi dasar keindahan dari desain. Karena komposisi berhubungan dengan penyusunan unsur-unsur desain sehingga menjadi susunan yang teratur, serasi, sehingga menghasilkan desain yang bagus dan menarik sehingga dapat bertujuan untuk menampilkan ekpresi.

e. Ritme (Irama atau Repetisi)

Ritme atau irama atau repetisi merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung desain. Repetisi merupakan selisih antara dua wujud yang terletak pada ruang dan waktu, sehingga sifat paduannya satu matra yang dapat diukur dengan interval ruang dengan

mengikuti suatu pola penataan tertentu secara teratur agar bisa mendapatkan kesan yang menarik.

f. Gradasi

Gradasi merupakan paduan dari interval kecil ke interval besar, yang dilakukan dengan penambahan atau pengurangan secara laras dan bertahap.

g. Proporsi

Prinsip ini mengacu pada keteraturan dan penyesuaian dari wujud produk yang diciptakan.

h. Keseimbangan (*balance)*

Keseimbangan merupakan prinsip yang menghindari kesan berat sebelah dari suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur-unsur rupa. Keseimbangan menjadi *balance* simetris dan asimetris, *balance* memusat dan menyebar. Keseimbangan dapat dicapai apabila keseimbangan dalam bentuk dan ukuran, keseimbangan warna dan keseimbangan tekstur.

i. Pusat Perhatian (*Point Centre*)

Prinsip desain ini disebut juga prinsip dominasi adalah usaha untuk menampilkan bagian tertentu dari desain sehingga terlihat menonjol atau terlihat berbeda dengan bagian yang lain di sekitarnya. Bisa dilakukan dengan cara mengatur posisi, warna, ukuran dan unsur lainnya

2. Tinjauan Umum *Furniture*

a) Kata *furniture* dalam bahasa Inggris diterjemahkan menjadi mebel, istilah ’mebel’ digunakan karena sifat bergeraknya atau mobilitasnya sebagai barang lepas didalam interior. Kata mebel berasal dari bahasa Perancis yaitu meubel atau bahasa Jerman mobel. (Sumber: http//www./pengertian mebel.com)

b) *Furniture* adalah alat yang dibuat oleh manusia untuk menunjang kebutuhan setiap aktifitas manusia. (Sumber: *http//www./pengertian mebel/artikata.com*)

c) *Furniture* : Perabot yang diperlukan, berguna, atau disukai, seperti barang atau benda yang dapat dipindah-pindah, digunakan untuk melengkapi rumah, kantor, dan sebagaianya (Sumber: *http//www./pengertian mebel/artikata.com)*

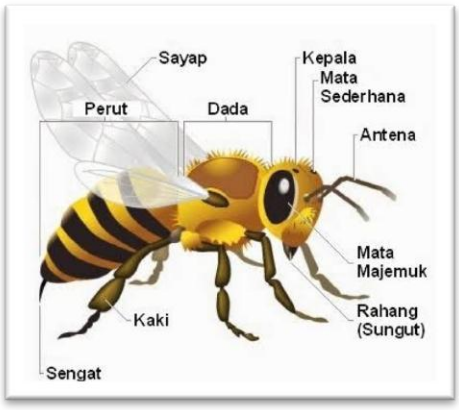
3. Tinjauan Umum *Daybed/Bale-bale.*

Daybed/Bale-bale adalah perabot yang digunakan untuk duduk tapi juga bisa dipakai untuk rebahan atau tiduran dan bersantai, sehingga ukuranya lebih besar dibandingkan dengan kursi biasa, namun perlu diketahui bahwa *daybed/bale-bale* ini bukan untuk tidur dalam arti yang sesungguhnya tidur sebaiknya dilakukan di tempat tidur dan ruang istirahat. Fungsi bale-bale yang paling utama adalah untuk beristirahat saja, sebab meskipun ukuranya lebih besar dari kursi atau shofa namun bila dibandingan dengsn tempat tidurtentu menjadi lebih kecil.

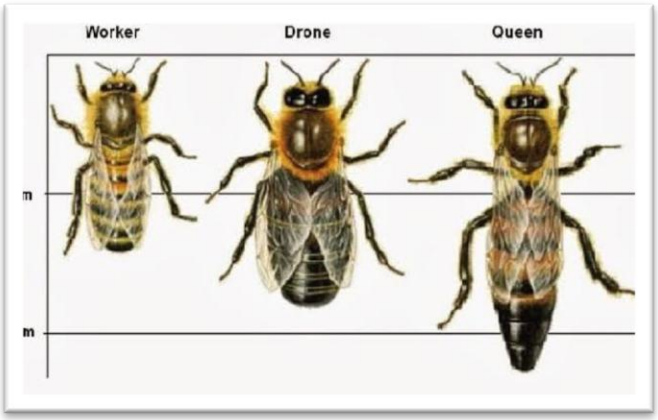
Selain untuk beristirahat bale-bale bisa dipakai untuk melakukan kegiatan seperti membaca, minum kopi pada waktu pagi maupun sore hari dan sekaligus dapat digunakan untuk tempat *rileksasi,* penempatanya dapat di ruang keluarga, ruang kerja dan bahkan bisa di tempatkan pada teras, *daybed/bale-bale* sangat *fleksibel*.

4. Tinjauan Lebah Madu

a) Lebah Madu



Gambar 01
Bagian Tubuh Lebah Madu
Sumber: Hardie-WordPress.com



Gambar 02
Koloni Lebah Madu
Sumber: Hardie-WordPress.com

Menurut Soedjono (1991:21), setiap kelompok lebah merupakan bentuk keluarga yaitu lebah ratu, lebah jantan, dan lebah pekerja (lebah betina). Lebah ditakdirkan untuk hidup bersama, setiap hari bekerja bersama untuk melanjutkan hidup.Tidak terpisahkan dan selalu bersama dalam keadaan apapun.Satu hal yang bisa ditiru dari lebah ini yaitu kebersamaannya.

Dalam satu koloni lebah terdiri dari:

1) Lebah Ratu

Lebah ratu merupakan lebah paling besar dalam sarang dengan warna tubuhnya yang merah tua agak kehitam-hitaman, serta badanya lebih panjang dari sayapnya. Lebah ratu tugasnya bertelur dan dapat menyengat berkali-kali tanpa sengatannya 11 terlepas dari tubuhnya. Lebah ratu merupakan pemimpin dalam satu koloni, mengatur ribuan lebah yang berada dalam satu sarang. Memiliki jiwa yang lembut sebagai lebah betina dan tegas sebagai seorang pemimpin.

Gambar 03
Lebah Ratu
Sumber: www.bbc.com

2) Lebah Jantan

Lebah jantan memiliki ukuran tubuh lebih kecil dari lebah ratu, warnanya hitam dan tidak bersengat. Didalam sarang, lebah jantan bertugas menjaga sarang, membersihkan kotoran dan tidak pernah keluar sarang kecuali musim kawin atau pindah, mereka tidak perlu bekerja, tetapi justru malah disuapi oleh lebah pekerja. Lebah jantan terkenal dengan sifatnya yang pemalas, tidak bekerja dan hanya diam di sarang setiap hari.

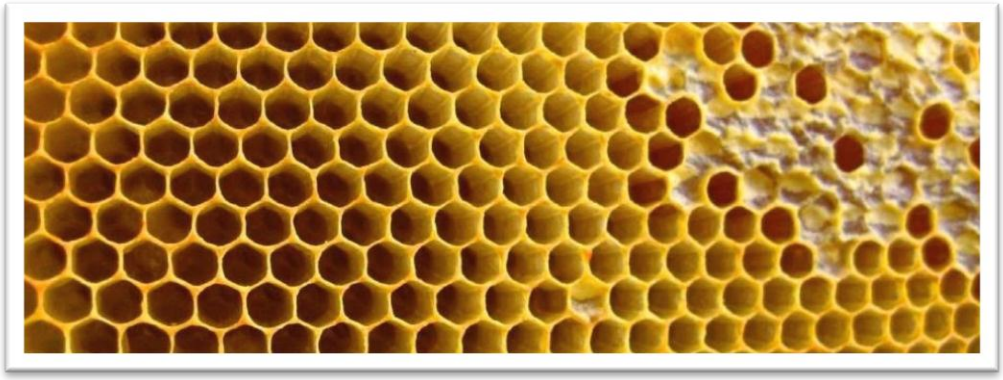
Gambar 04
Lebah Pejantan
Sumber: www.bbc.com

3) Lebah Pekerja

Lebah pekerja memiliki ukuran tubuh lebih kecil dan ramping dibandingakan lebah ratu dan lebah jantan, memiliki warna tubuh coklat dan termasuk jenis lebah betina tetapi tidak sempurna kelaminnya sehingga tidak bertelur.Lebah pekerja memiliki tugas paling berat diantaranya yaitu sebagai perawat, membuat sarang dan pencari makanan.Lebah pekerja merupakan lebah yang memiliki tugas paling banyak, mereka merupakan lebah yang memiliki sifat pekerja keras, dan tidak pernah mengeluh.

Gambar 05
Lebah Betina (Pekerja)
Sumber: www.bbc.com

b) Sarang Lebah



Gambar 06
Sarang Lebah
Sumber: rabanas.com

Sarang lebah berbentuk heksagonal atau segi enam yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan madu. Bentuk heksagonal yang simetris, jika digabungkan akan menghasilkan kombinasi ruang guna yang sempurna, yaitu tidak menghasilkan ruang-ruang sisa yang tak berguna, seperti jika ruang-ruang yang berpenampang lingkaran atau segilima. Lebih jauh, bentuk ruang dengan penampang segitiga atau segiempat bisa jadi juga menghasilkan kombinasi yang optimal.

Lebah membangun sarangnya dengan menyusun dari sudut-sudut yang berbeda, biasanya dari empat titik yang berbeda dan bertemu di tengah.Dalam tingkat kesalahannya sangat kecil bahkan tanpa kesalahan sedikitpun.Sarang berbentuk segi enam merupakan bentuk yang terbaik karena dalam hal ini lebah menyimpan madu dalam jumlah besar.

Penggunaan bahan baku lilin pun sedikit. Dalam rongga sarang yang dibuat lebah antara satu dengan yang lainnya dibelakang selalu dibuat dengan kemiringan 13 derajat dengan posisi miring keatas.Dengan maksud agar madu yang telah disimpan tidak tumpah dalam masa penyimpanan.

Sungguh menakjubkan bahwa mereka memilih struktur segi enam, bukan segi delapan atau segi lima. Ahli matematik memberikan alasannya:

“struktur segi enam adalah bentuk geometris yang paling sesuai untuk memanfaatkan setiap bahagian unit secara maksimum”. Jika sel-sel sarang madu dibangun dengan bentuk lain, akan terdapat bagian yang tidak terpakai, sehingga lebih sedikit madu yang bisa disimpan dan lebih sedikit lebah yang mendapatkan manfaatnya.

Pada kedalaman yang sama, bentuk sel segi tiga atau segi empat dapat menampung jumlah madu yang sama dengan sel segi enam. Akan tetapi, dari semua bentuk geometris tersebut, segi enam memiliki keliling yang paling pendek.

Dilihat dari aspek ekonomi bangunan, lebah telah memberi contoh kepada manusia tentang optimalisasi biaya tanpa mengurangi nilai estetika bangunan.Suatu pelajaran yang sangat patut dikagumi dari makhluk mungil ini, yang membangun sarangnya.

5. Tinjauan Limbah Koran

Limbah adalah buangan yang kehadirannya pada saat dan tempat tertentu tidak dikehendaki lingkungannya karena tidak mempunyai nilai ekonomi. Bahan ini dirumuskan sebagai bahan dalam jumlah relative sedikit tapi mempunyai potensi mencemerkan atau merusak lingkungan kehidupan dan sumber daya (http://industri17imafa.blog./19Oktober2011). Dari beberapa pendapat tersebut maka dapat diambil pengertian limbah adalah sesuatu yang tidak terpakai (buangan) yang dihasilkan dari kegiatan manusia dari suatu proses produksi baik industri maupun domestik (rumah tangga). Limbah yang dimaksud dalam penelitian ini dibatasi pada limbah padat (sampah) berupa kertas Koran bekas.

Kertas koran berdasarkan jenisnya termasuk jenis limbah organik. MenurutDep. Dikbud penyusun KBBI (2008:684). Kertas adalah bahan lembaran dibuat dari bubur rumput, jerami, kayu dan sebagainya, yang biasa ditulis atau untuk dijadikan pembungkus dan sebagainya. Kertas ialah sebuah benda yang sangat tipis yang terbuat dari serat-serat alamiah biasanya dan kertas merupakan sebuah revolusi non alami dari sebuah alas

tulis seperti batang pohon dan lain-lain yang berevolusi seiring pergantian sebuah peradaban dari jaman ke jaman (Mugia Zholeh Minggu, 14 November 2010). Dengan demikian kertas koran merupakan sebuah benda yang sangat tipis yang terbuat dari serat-serat alamiah yang dimanfaatkan untuk mencetak surat kabar koran.

6. Standarisasi Produk.

Standarisasi produk mebel bertujuan untuk memenuhi unsur kenyamanan pemakai.Hal ini berkaitan dengan unsur ergonomi, dimana suatu produk harus mempunyai kenyamanan untuk digunakan atau dipakai.Hasil-hasil karya diterapkan atau digunakan untuk kebutuhan sehari-hari.Standarisasi memiliki arti sebagaimana disimpulkan oleh suharso: Standarisasi produk adalah ukuran produk berdasarkan norma-norma yang ada. norma adalah aturan ukuran atau kaidah yang dipakai sebagai tolak ukur menentukan sesuatu (2005: 228).

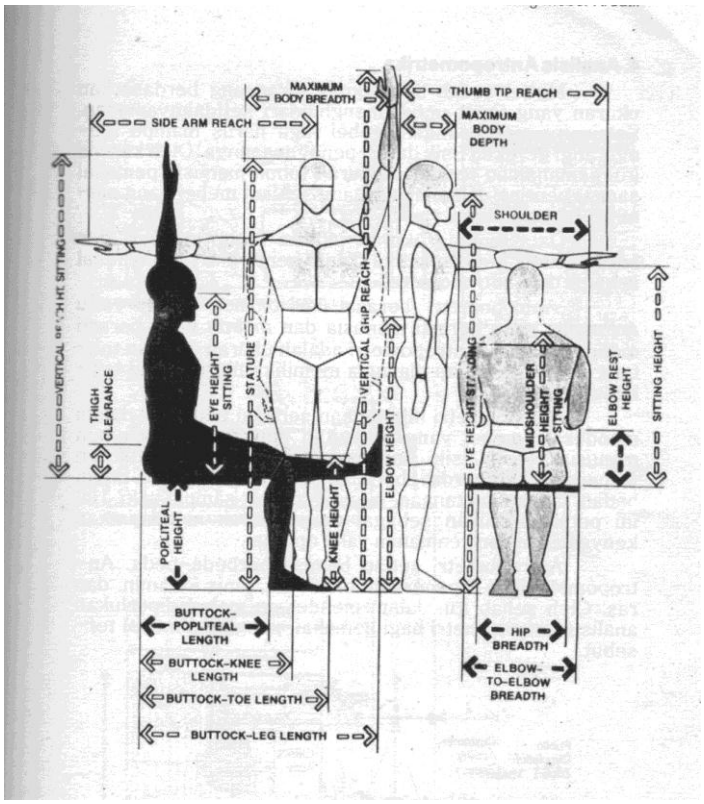
Standarisasi dalam pembuatan suatu produk sangatlah penting untuk mencapai sasaran kebutuhan ruang, produk maupun pemakaiannya, sehingga tujuan pembuatan produk sebagai penunjang aktivitas benar-benar berfungsi dengan baik. Untuk mencapai standarisasi produk harus disesuaikan dengan proporsi dan anataomi manusia supaya nyaman, serasi dengan fungsional (M. Gani, 1993:64).

Pada pembuatan Tugas Akhir ini penulis mendesain produk berdasarkan ukuran standar, dimana ukuran-ukurandimaksud adalah sebagai berikut:

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 perancangan sebuah day bed/bale-bale.Hal ini bertujuanagar perabot mebel 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.

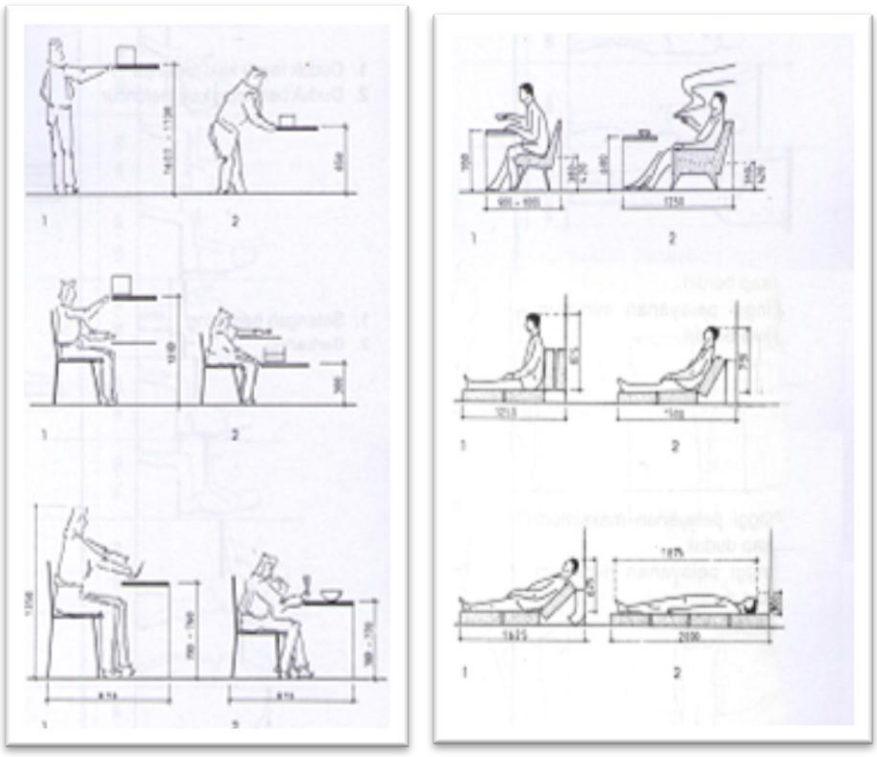


Gambar 07
Norma Anatomi Tubuh
Sumber: (Panero dalam Marizar, 2005:117)

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 *daybed/bale-bale* yang berfungsi untuk duduk dan beristirahat, dan dalam masyarakat sudah dikenal secara umum *daybed/bale-bale* berguna untuk duduk atau beristirahat dan sebagainya.



Gambar 08
Norma Benda
Sumber: Teknik Mendesain Perabot Yang Benar. (M Gani, 1993: 61)

D. Referensi

Dalam perncanaan suatu produk mebel sumber refernsi merupakan hal yang paling penting. Untuk memperkuat perencanaan tersebut diperoleh dari sumber buku-buku ilmiah, catalog *furniture*, observasi lansung, maupun dari *internet*. Sebagaimana disebutkan perencanaan pembuatan produk karya tugas akhir ini didasari oleh data-data yang terarah dan mengacu pada permasalahan yang terfokus sehingga karya tersebut lebih berkualitas dan dapat dipertanggung jawabkan keberadaanya.

Berikut beberapa lampiran gambar yang berhubungan dengan produk kursi makan sebagai sumber referensi adalah dibawah ini :

Gambar 09
Vintage Daybed
(Sumber: CV. Qirana, 2018)

Gambar 10
Warren Upholstered Daybed
(Sumber: Living Space, 2018)

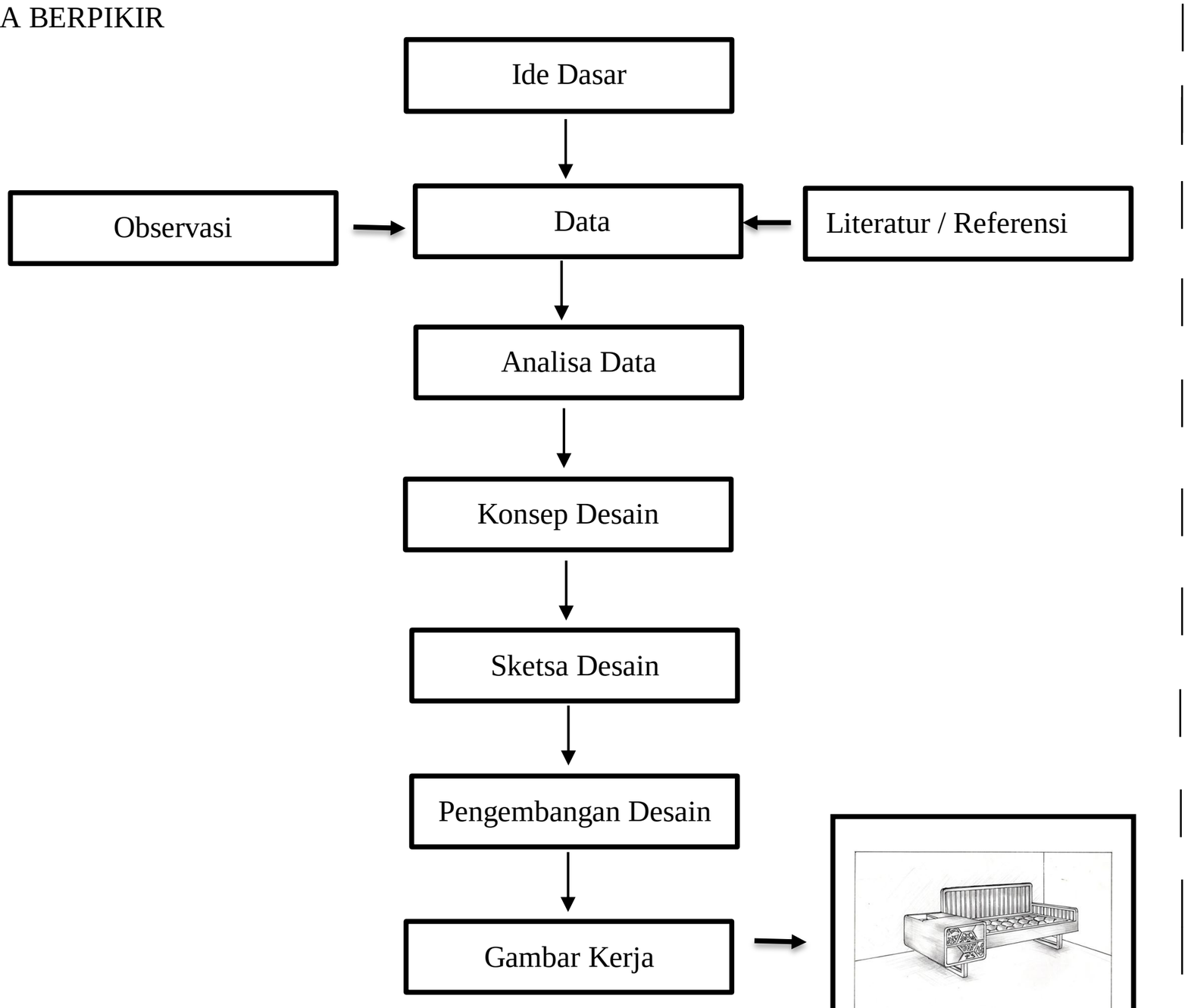
Gambar 11
Vintage Daybed
(Sumber: CV.Mebel Jati Jepara, 2018)

Gambar 12
Vintage Daybed
(Sumber: Pinterst, 2018)

Gambar 13
Fyresdal Daybed
(sumber : pinterest, 2017)

E.Kerangka pemikiran

Kerangka pemikiran dirangkum penulis setelah melakukan pengumpulan data-data awal, berupa tinjauan referensi yang berkaitan dengan produk yang akan dibuat. Data-data tersebut kemudian ditelaah secara detail sebagai langkah mengurangi hal yang tidak diperlukan, memilah, menyederhanakan, dan menajamkan data-data yang diperoleh, kemudian menarik suatu kesimpulan setelah adanya keterkaitan data antara bahasa yang saling berhubungan.

Adapun kerangka pikir penulis dalam menciptakan produk *furniture* yang berjudul "Sarang lebah Sebagai Ide Perancangan *Daybed/Bale-bale* Dengan Memanfaatkan limbah Koran Untuk Bahan Pendukung " kerangka pemikiran menjadi dasar acuan penulis untuk menciptakan produk tersebut di mulai dari proses ekplorasi di lapangan, identifikasi masalah, pencetusan ide, pengembangan desain, desain final, maka penyusun mengaitkan ide-ide pemikirannya melalui skema model kerangka berfikir seperti dibawah in

KERANGKA BERPIKIR