

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian.

Ada dua macam pendekatan penelitian yaitu pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif.

Penelitian kualitatif yaitu suatu pendekatan penelitian yang menggunakan data berupa kalimat tertulis atau lisan, perilaku, fenomena, peristiwa-peristiwa dan pengetahuan atau obyek studi. Pendekatan ini menitik beratkan pada pemahaman, pemikiran dan persepsi peneliti.

Penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi, tetapi menggunakan “*social situation*” atau situasi sosial yang terdiri atas tiga elemen yaitu : tempat (*place*), pelaku (*actor*), dan aktivitas (*activity*) yang berinteraksi secara sinergis (Sugiyono, 2006:207).

Penelitian kualitatif menggunakan metode kualitatif yaitu observasi, wawancara, atau literatur. Metode kualitatif ini digunakan karena beberapa pertimbangan yaitu:

1. Menyesuaikan metode kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan jamak.
2. Metode ini menyajikan secara langsung hakikat hubungan antara peneliti dan responden.
3. Metode ini lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama terhadap pola-pola nilai yang dihadapi.

B. Desain Penelitian.

Desain penelitian adalah suatu rencana dan stuktur penelitian yang disusun sedemikian rupa sehingga penelitian akan memperoleh jawaban atas permasalahan dalam penelitaian. Rencana itu merupakan suatu skema menyeluruh yang mencakup program penelitian. Desain penelitian dibuat untuk menjadikan peneliti untuk menjawab pertanyaan penelitian dengan valid, objektif, tepat dan sehemat mungkin.

Desain penelitian atau rancangan penelitian adalah sebagai model pendekatan penelitian yang sekaligus juga sebagai rancangan analisis data. Disamping itu dengan adanya rancangan penelitian mempermudah peneliti dalam untuk mengevaluasi data hasil penelitian.

Penelitan ini menggunakan desain penelitian kualitatif sehingga data yang didapatkan akan lebih lengkap, lebih mendalam, kredibel, dan bermakna, sehingga tujuan penelitian dapat dicapai. Desain penelitian kualitatif ini dibagi dalam empat tahap, yaitu:

1. Perencanaan.

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah sebagai berikut: analisis standar sarana dan prasarana, penyusunan rancangan penelitian, dan penetapan tempat penelitian.

2. Pelaksanaan.

Pada tahap ini peneliti sebagai pelaksana penelitian sekaligus sebagai *human instrument* mencari informasi data, yaitu observasi mendalam pada perusahaan mebel dan perajin mebel yang memproduksi kursi teras. Selain itu peneliti juga menganalisis aktifitas perusahaan mebel, bahan dan alat yang digunakan serta model dan bentuk kursi teras yang diproduksi.

3. Analisis Data.

Analisis data dilakukan setelah peneliti melakukan observasi di tempat penelitian. Tujuan analisis data adalah mengatur urutan data, me organisasikannya ke dalam satu pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga data dapat berbicara atau dapat difahami dengan mudah.

4. Evaluasi.

Evaluasi merupakan tahapan dari hasil analisis data atau suatu proses untuk menyediakan informasi tentang sejauh mana pencapaian suatu kegiatan atau penelitian yang sedang dilakukan, yaitu penelitian tentang meja kursi teras dengan suatu standar tertentu, serta bagaimana manfaat yang telah dikerjakan itu bila dibandingkan dengan harapan-harapan yang ingin diperoleh untuk menentukan atau membuat suatu keputusan dan sampai sejauh mana tujuan program telah tercapai.

C. Fokus Penelitian.

Fokus penelitian merupakan pemusatan konsentrasi terhadap tujuan penelitian yang sedang dilakukan yaitu fokus penelitian tentang meja kursi teras. Fokus penelitian harus diungkapkan secara eksplisit atau tegas untuk lebih mempermudah peneliti sebelum melaksanakan observasi tentang meja kursi teras. Fokus penelitian adalah garis besar dari penelitian, jadi observasi serta analisa hasil penelitian akan lebih terarah. Dalam menentukan fokus sebuah penelitian maka harus memperhatikan syarat-syarat tersebut, diantaranya adalah:

1. *Fleksibel* yaitu masalah tersebut dapat diteliti dan dapat dilakukan dengan cara yang efisien.
2. Jelas yaitu semua orang memiliki pemahaman yang sama sesuai dengan rumusan masalah tersebut.
3. *Signifikan* yaitu bahwa hasil kajian member kontribusi yang nyata terhadap pengembangan ilmu, masalah kemanusiaan lain atau perumusan kebijakan.

D. Data dan Sumber Data Penelitian.

Data dalam penelitian kualitatif bukan berupa angka, tetapi deskripsi naratif, walaupun ada angka, angka tersebut dalam hubungan suatu deskripsi. Dalam pengolahan data kualitatif tidak ada penjumlahan data, sehingga mengarah kepada generalisasi.

Menurut Suharsimi Arikunto (2010:189) sumber data adalah subjek penelitian dimana data menempel. Sumber dapat berupa benda, gerak, manusia, tempat dan sebagainya. Sumber data penelitian merupakan faktor penting yang menjadi pertimbangan dalam penentuan metode pengumpulan data (Nur Indriantoro dan Bambang Supomo 1999: 146).

Data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: data primer dan data sekunder. Menurut Nur Indriantoro dan Bambang Supomo (1999: 146).

Data primer merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli (tidak melalui media perantara). Data primer yang ada dalam penelitian ini adalah hasil observasi langsung dilapangan.

Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara. Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip. Adapun data-data didapatkan penulis berupa data dari studi pustaka yang berkaitan dengan rumusan masalah seperti buku, karya ilmiah, kamus, *website* dan lain sebagainya.

1. Pemilihan *Informan*

Informan yang dipilih oleh penulis adalah orang-orang yang benar-benar mengetahui dan memahami atau terlibat langsung dengan fokus permasalahan yaitu tentang kursi teras sehingga peneliti dapat merangkum informasi yang penting dalam penelitian serta alat dan bahan yang digunakan selama proses produksi.

Untuk melakukan penelitian ini, penulis menyeleksi orang-orang atas dasar kriteria. Persoalan utama yaitu dalam menentukan kriteria dimana kriteria harus mendukung tujuan penelitian.

Berdasarkan kriteria diatas, maka yang menjadi informan bagi penulis adalah sebagai berikut:

- a. Pengrajin mebel khususnya meja kursi teras.
- b. Pimpinan perusahaan mebel.
- c. Pemilik *showroom* mebel.
- d. Pemilik toko bunga atau orang yang paham tentang bunga tulip.

2. Pemilihan lokasi.

Lokasi penelitian (*Location of the research*) merupakan peranan yang sangat penting agar mendapatkan hasil penelitian yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Penelitian ini dilaksanakan di tempat pengrajin mebel, *showroom* mebel, dan perusahaan mebel khususnya di Jepara. Penelitian dilakukan untuk memperoleh data atau informasi yang lebih lengkap dengan maksud agar hasil penelitian tentang kursi, meja teras ini benar-benar menjadi produk yang sempurna. Dalam penulisan tugas akhir, lokasi penelitian ada beberapa tempat yang dijadikan sebagai sumber data, diantaranya adalah usaha Dian Jati Antika *Furniture* milik bapak H.Widy Sambyah yang beralamat di Jln.Soekarno-Hatta Rt 12/04 Senenan Jepara, Kharisma Jati *Furniture* yang beralamat di Jln. Raya Tahunan Bok Biru Jepara,

Dalam pemilihan lokasi penelitian ini dilakukan diwilayah Jepara yang mempunyai produksi mebel. Namun dalam penelitian ini hanya mefokuskan produk meja dan kursi teras saja. Dalam memperoleh data penyusun melakukan mengamatan secara langsung diempat pengrajin mebel, perusahaan yang memproduksi atau memasarkan produknya dan *showroom* yang ada disekitar Tahunan Jepara.

E. Teknik Pengumpulan Data.

Teknik pengumpulan data dalam sebuah penelitian kualitatif secara umum dapat dikelompokkan ke dalam dua jenis cara, yaitu metode atau teknik pengumpulan data yang bersifat interaktif dan non interaktif. Data interaktif berarti ada kemungkinan terjadi saling mempengaruhi antara peneliti dengan sumber datanya. Teknik non interaktif sama sekali tak ada pengaruh antara peneliti dengan sumber datanya, karena sumber data berupa benda, atau sumber datanya manusia atau yang lainnya.

Teknik penelitian kualitatif pada dasarnya merupakan proses penyidikan, maksudnya peneliti dapat membuat pengertian fenomena sosial secara bertahap, kemudian melaksanakannya, sebagian besar dengan cara mempertentangkan, membandingkan, merepleksi, menyusun katalog, dan mengklasifikasi objek suatu kajian. Semua kegiatan itu merupakan penarikan sampel, untuk menemukan keseragaman dan sifat umum dunia sosial, dan kegiatan dilakukan terus dan berulang oleh peneliti lapangan kualitatif.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber, dan berbagai cara. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada *natural setting* (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta, wawancara mendalam, dan dokumentasi.

Pada penelitian kualitatif, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan metode literatur, studi lapangan yang meliputi wawancara dengan pemilik mebel atau pengrajin, dan observasi, serta metode kepustakaan. Hal ini sejalan dengan filosofi penelitian ilmiah, dalam pengambilan data peneliti berbaur dan berinteraksi secara intensif dengan responden. Pengumpulan data pendukung dalam penelitian ini, digali dalam *studi literature* dan kepustakaan guna untuk melengkapi data dan untuk memaksimalkan hasil penelitian.

Alasan peneliti menggunakan teknik penelitian tersebut digunakan karena pada penelitian kualitatif dalam mengumpulkan informasi melibatkan partisipasi langsung, berupa wawancara mendalam, observasi lapangan, dan mereview terhadap dokumen yang menjadi pendukung penelitian.

Dalam penelitian ini, jenis data yang dikumpulkan adalah data primer dan data sekunder. Untuk mengumpulkan data primer dan sekunder peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu:

1. Metode Literatur

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan cara mendapatkannya dari buku-buku referensi dan selain itu juga diperoleh dari majalah, *catalog* mebel, dan brosur-brosur yang dapat mendukung serta dapat dijadikan landasan teori untuk pijakan dalam melakukan penelitian.

2. Metode Studi Lapangan.

Studi lapangan merupakan metode pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap objek penelitian. Dalam hal ini penulis menggunakan cara sebagai berikut:

a. Observasi.

Observasi yaitu suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti secara langsung terhadap obyek penelitian dimana penulis secara langsung ke lokasi penelitian untuk mengamati dan meninjau aktifitas secara langsung. Pengamatan itu selanjutnya dapat dituangkan ke dalam bahasa verbal.

Teknik observasi digunakan untuk menggali data dari sumber data yang berupa peristiwa, perilaku, tempat atau lokasi, dan benda serta rekaman gambar. Observasi dapat dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Observasi (*observation*) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Kegiatan tersebut berkenaan dengan pengamatan konsep dan bentuk kursi teras, proses produksi serta alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan kursi teras.

Jenis observasi yang dilakukan penulis adalah observasi nonpartisipan (*nonparticipatoy observation*), dimana pengamat tidak ikut serta dalam kegiatan, peneliti hanya berperan mengamati kejadian, tidak ikut dalam kegiatan. Adapun yang menjadi tempat observasi di *showroom* mebel adalah sebagai berikut:

1. CV. Kharisma Jati *Furniture*

CV. Kharisma Jati *Furniture* adalah perusahaan yang terletak di Jl. Raya Tahunan Bok Biru Jepara Centra Java Indonesia milik Bapak Ir.H. Heri Kusnanto yang yang memproduksi *furniture* dengan bahan baku diantaranya adalah kayu jati, kayu mahoni dan kayu-kayu yang lain untuk membuat *furniture* seperti meja, kursi, lemari, *cabinet*, dan lain-lain.



Gambar 23: foto produk meja kursi teras Kharisma Jati
Sumber: Penulis



Gambar 24: foto produk meja kursi teras Kharisma Jati
Sumber: Penulis

2. *Showroom furniture*

Showroom furniture yang terletak di Jl. Soekarno-Hatta Senenan Jepara ini adalah milik bapak Abdullah yang memproduksi dan menjual berbagai produk mebel, salah satunya adalah meja dan kursi teras



Gambar 25: foto dengan pemilik *showroom*
Sumber: Penulis

b. Wawancara

Wawancara adalah tanya jawab dengan seseorang dengan secara langsung yang diperlukan untuk meminta sebuah informasi atau keterangan atau pendapatnya mengenai suatu topik tertentu. Adapun penulis mewawancarai beberapa orang untuk meminta beberapa informasi. Adapun subjek penelitian yang diwawancarai adalah sebagai berikut:

1. Toko bunga

Toko bunga milik bapak Agus Eko ini merupakan salah satu pemilik toko bunga yang terletak di Jl. Cokro Aminoto Demaan, Jepara.



Gambar 26: wawancara dengan salah satu pemilik toko bunga di Jepara
Sumber: Penulis

2. Dian Jati Antika *Furniture*

Perusahaan Dian Jati Antika *Furniture* merupakan perusahaan *furniture* milik H. Widy Sambyah dan Hj. Purwati yang terletak di Jl. Soekarno-Hatta Senenan Jepara yang memproduksi macam-macam *furniture* seperti meja kursi teras, meja kursi tamu, tempat jam, dan lain-lain.



Gambar 27: wawancara dengan pemilik *showroom*
Sumber: Penulis

c. **Kepustakaan**

Salah satu metodologi dalam ruang lingkup kajian penelitian kualitatif adalah kepustakaan atau dokumentasi yang mana kajian dengan titik berat pada analisis atau interpretasi bahan tertulis berdasarkan konteksnya.

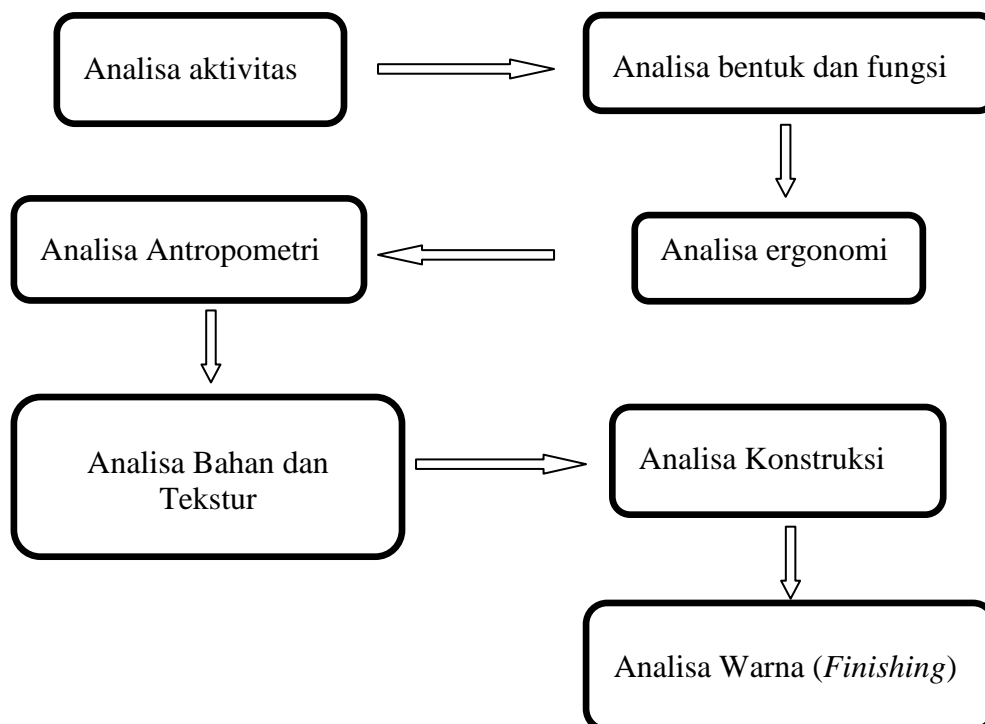
Metodologi kepustakaan merupakan metode pengumpulan data melalui kepustakaan dengan tiga cara yaitu secara manual, *online*, dan gabungan antara keduanya. Cara manual adalah cara yang dilakukan melalui buku, majalah, ensiklopedia, dan lain sebagainya. Sedangkan cara *online*, adalah dengan cara pencarian melalui teknologi internet yang dapat mendukung serta menjadi pijakan landasan teori dalam melakukan proses desain.

Data dalam penelitian kualitatif kebanyakan diperoleh dari sumber manusia atau *human resource*, melalui observasi dan wawancara. Akan tetapi ada juga

yang bukan dari sumber manusia atau *non human resource*, diantaranya dokumen, foto, dan bahan statistik. Studi dokumen yang dilakukan oleh para peneliti kualitatif, posisinya dapat dipandang sebagai “narasumber” yang dapat menjawab pertanyaan. (Nasution, 2003: 86).

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah teknik menyusun data secara sistematis dan terperinci, data yang telah diperoleh dari dokumen, catatan, dengan cara mengorganisasikan secara sistematis kemudian dipilah-pilah dan dikategorikan ke dalam unit-unit dan menyusun ke dalam sintesa serta menjabarkan ke dalam suatu unit-unit yang ada, setelah itu menyusun ke dalam kategori mana yang penting serta mana yang tidak penting untuk dipelajari, sehingga mampu menghasilkan sebuah kesimpulan yang mudah dipahami baik untuk diri sendiri maupun orang lain. Adapun teknis analisis data tersebut adalah sebagai berikut:



Skema 02: Kerangka Analisis Data
Sumber: Penulis

Beberapa analisis yang perlu dilakukan ketika dalam proses desain adalah sebagai berikut:

1. Analisis Aktivitas Manusia

Manusia hidup dengan beragam aktifitasnya, baik yang dilakukan didalam ruangan maupun diluar ruangan. Seluruh aktifitas tersebut membutuhkan sarana pendukung berupa mebel.

Manusia hidup dengan berbagai beragam aktifitasnya, baik yang dilakukan didalam ruangan. Seluruh aktivitas tersebut membutuhkan sarana pendukung berupa mebel (Eddy S, 2005: 76).

Bila manusia ingin melakukan kegiatan, misalnya ingin bercermin, maka dibutuhkan sebuah cermin yang nyaman, aman dan indah.

Setelah melakukan analisis aktivitas manusia, akan ditemukan beragam sikap bercermin. Hal ini tentu saja dapat mempengaruhi bentuk, fungsi dan ukuran sebuah sarana tempat kursi makan. Dengan demikian, sikap aktivitas manusia sebagai pemakai, merupakan kunci dalam menciptakan sebuah desain kursi makan.

2. Analisis Bentuk dan Fungsi

Menurut *Form Follow Function* oleh *Louis Sullivan* (1856-1924) yang berarti bentuk mengikuti fungsi akan menjadi acuan dalam setiap membuat sebuah desain karena kenyamanan dapat dicapai melalui bentuk dan sesuai fungsi dan juga anatomi tubuh manusia.

Kenyamanan dapat dicapai melalui bentuk yang sesuai dengan fungsi dan juga anatomi tubuh manusia. Untuk menentukan bentuk yang kreatif dan inovatif, sebaiknya dilakukan dengan mengacu pada bentuk-bentuk dasar yang ada dilingkungan kita. Semua benda yang ada disekitar kita dapat dijadikan sumber inspirasi yang kaya nuansa.

Bentuk dasar ini diperlukan sebagai daya rangsang gagasan yang kreatif dan inovatif. Ide bentuk dasar juga merupakan pedoman dalam pengembangan desain, yang akan dituangkan kedalam berbagai sketsa alternatif.

Pengembangan ide bentuk dasar juga dapat menjadi inspirasi dalam perancangan bentuk-bentuk mebel. Misalnya: kursi makan juga tidak harus membentuk bidang kotak. Jutaan gagasan dapat kita lahirkan melalui bentuk-bentuk dasar yang berserakan disekitar kita.

Selain bentuk dasar, perlu dicermati juga karakteristik bentuk yang dimulai dari garis, bidang, dan ruang. Garis lurus atau bentuk segi empat memiliki karakteristik maskulin, keras dan kaku. Sedangkan garis lengkung mempunyai karakteristik feminin, lembut dan lentur. Demikian pula dengan bentuk dan garis-garis jenis lainya yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda.

Oleh karena itu ide-ide desain yang kreatif dan inovatif selayaknya beranjak dari pemilihan ide-ide bentuk dasar yang cerdas dan berkarakter.

3. Analisis Ergonomi

Kata ergonomi berasal dari bahasa latin, yaitu *ergon* yang berarti kerja, dan *nomos* yang berarti hukum alam (Bridger, 1995).

Ergonomi merupakan studi tentang sistem kerja manusia yang berkaitan dengan fasilitas dan lingkunganya, yang saling berinteraksi satu sama lain.

Tujuan analisis ergonomi adalah untuk menyesuaikan suasana kerja dengan aktivitas manusia dilingkunganya. Intinya adalah untuk mencari kesesuaian antara karakteristik pekerjaan dengan karakter manusianya. Dalam konteks desain mebel, ergonomi adalah analisis *human factors* yang berkaitan dengan anatomi, psikologi dan fisiologi.

4. Analisis Antropometri

Mebel sudah selayaknya dirancang berdasarkan ukuran yang tepat untuk menghindari ketidaknyamanan. Selain itu, perancangan mebel juga harus mampu mengurangi gerakan fisik dalam penggunaannya. Oleh karena itu, pemahaman terhadap ukuran tubuh manusia pemakai sangat penting dalam merancang sebuah mebel yang memiliki fungsi optimal.

Data tentang ukuran-ukuran tubuh manusia dan karakteristik jangkauanya dalam bergerak aktivitas dikenal sebagai data antropometri.

Antropometri berasal dari bahasa Yunani yaitu *anthropos* yang berarti manusia dan *metron* yang berarti mengukur. Jadi, antropometri adalah ukuran-ukuran tentang manusia, setiap manusia memiliki ukuran yang berbeda.

Antropometri dibutuhkan sebagai pedoman dalam mendesain mebel yang berkaitan dengan tubuh manusia secara fisik. Antropometri meliputi pengukuran terhadap sikap berdiri, berjalan, duduk, bersandar, tinggi badan, jangkauan tangan, pinggul, pantat sampai kaki. Hal ini perlu dilakukan sebagai upaya untuk mendapatkan kenyamanan dan keamanan yang optimal.

Antropometri setiap bangsa berbeda-beda. Antropometri juga dipengaruhi oleh usia, jenis kelamin dan ras. Oleh sebab itu, dalam mendesain mebel diperlukan analisis antropometri bagi pemakai pengguna mebel tersebut.

5. Analisis Bahan dan Tekstur

Setiap bahan (material) memiliki karakter dan juga tekstur (kesan raba) yang berbeda-beda pada permukaannya, bahan juga menampilkan warna asli bawaan dari bahan itu sendiri. Tekstur adalah kualitas tertentu suatu produk suatu permukaan yang timbul sebagai akibat dari struktur tiga dimensi. Pembuatan produk kursi teras ini bahan utama yang dipakai yaitu kayu mahoni yang memiliki karakter tekstur yang keras, awet dan kuat.

Pemilihan bahan kayu ini dengan pertimbangannya adalah:

- a. Cukup tersedia dan mudah didapat dipasaran.
- b. Memiliki serat kayu dan motif alur yang bagus
- c. Mudah dalam pengerjaannya.

1. Analisis Konstruksi

Konstruksi merupakan elemen desain mebel yang berkaitan dengan faktor kesatuan dari berbagai komponen mebel. Pertimbangan konstruksi ini dilakukan dengan tujuan menjamin keselamatan pemakainya.

Konstruksi merupakan bagian dari proses desain yang disusun setelah bahan-bahan untuk mebel dipilih dan disatukan dengan menggunakan sambungan-sambungan. Konstruksi adalah sambungan antara komponen satu dengan komponen lainnya, yang tersusun secara struktural.

Konstruksi dipisahkan menjadi tiga kelompok, yaitu : konstruksi dengan materi sejenis tanpa pengikat tambahan, konstruksi antara dua materi atau lebih, dan konstruksi dengan pengikat khusus.

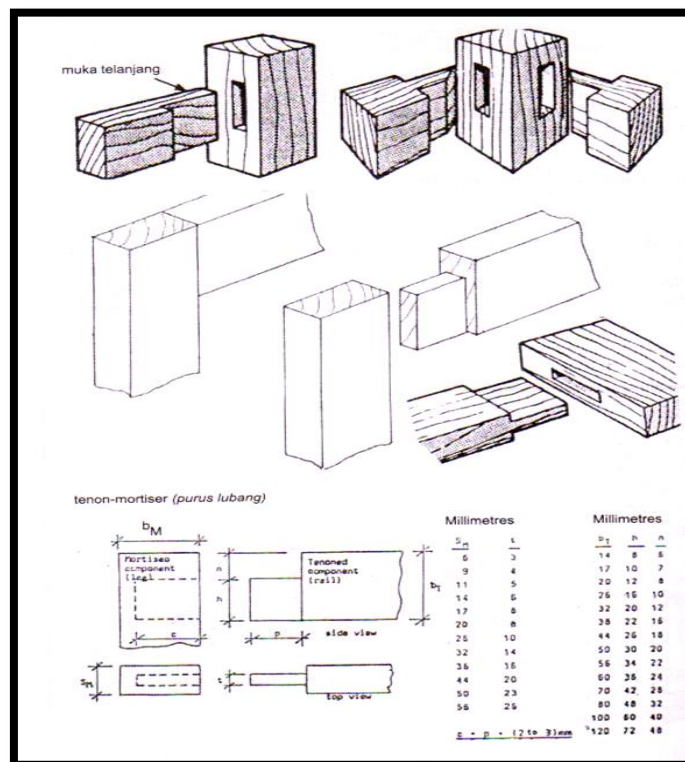
Suparto (1979) telah mengklasifikasikan jenis-jenis konstruksi berdasarkan jenis, sistem atau sifat konstruksinya; 1). Konstruksi antara materi dengan materi secara permanen, tak berubah, atau yang sering juga disebut *fixed construction*, 2).Konstruksi antara materi dengan materi yang dapat bergerak, labil, bisa dipasang

menurut kebutuhan, dapat berubah, dan selalu berubah sesuai dengan beban, dalam konteks desain mebel modern sistem konstruksi telah berkembang sesuai kebutuhan fungsional.

Konstruksi dapat juga dibagi menurut bentuknya, yaitu: konstruksi yang disembunyikan dan konstruksi yang ditampakkan dengan petunjuk khusus.

Pada umumnya, ada dua jenis sistem konstruksi kayu yang digunakan, yaitu : konstruksi konvensional tradisional dan konstruksi kontemporer modern.

Konstruksi kayu yang digunakan adalah konstruksi konvensional, yang dipergunakan dalam berbagai macam bentuk. Perbedaannya dengan konstruksi sebelumnya terletak pada pen atau purus penyambung yang dapat dibuat dengan memanfaatkan mesin modern seperti tenon mortiser atau spindle shaper.



Gambar 28 : Konstruksi kayu konvensional
Sumber: dicopy dari Wycoff dalam Eddy S. Marizar, 2005: 142

2. Analisis Warna (*Finishing*)

Warna merupakan salah satu unsur desain mebel yang diperlukan dalam upaya memperindah sisi luar dari suatu produk, tujuannya adalah agar produk yang diciptakan terlihat lebih menarik dan cantik, serta meningkatkan nilai jual yang tinggi. Warna suatu mebel diperoleh dari bahan dari *Furniture* itu sendiri atau dari proses *finishing*.

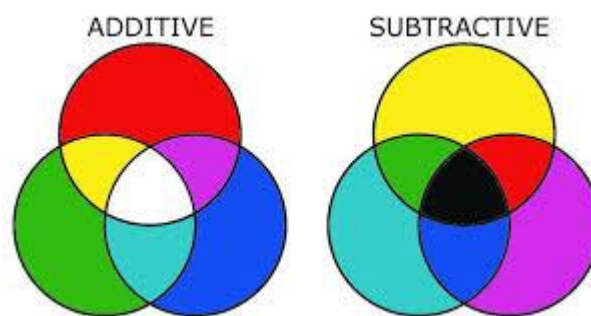
Menurut Fx. Sigit Purnama, *finishing* pada *Furniture* mempunyai 2 fungsi yaitu fungsi keindahan (estetika) dan fungsi perlindungan (*proteksi*).

Fungsi keindahan *Finishing* yaitu *finishing* harus dapat membuat suatu produk *Furniture* menjadi indah dan menarik bagi orang yang akan memakainya. Fungsi perlindungan adalah suatu *finishing* suatu produk mebel harus dapat memberikan perlindungan sehingga mebel tersebut dapat menjalankan fungsinya (Fx. Sigit, 2009: 01-02).

Secara umum jenis *finishing* warna yang digunakan untuk *Furniture* ada dua yaitu warna solid dan transparan. Warna solid adalah warna yang menutup seluruh permukaan kayu sehingga warna asli kayu tidak kelihatan lagi, sedangkan warna transparan adalah warna yang hanya melapisi tipis (*layer*) pada permukaan kayu sehingga permukaan kayu dan karakternya masih terlihat.

Menurut kejadiannya, warna dibagi menjadi dua, yaitu warna *additive* dan *subtractive*. Warna *additive* adalah warna berasal dari cahaya disebut spectrum. Sedangkan warna *subtractive* adalah warna yang berasal dari bahan disebut pigmen. Warna pokok *additive* adalah Merah (Red), Hijau (Green), dan Biru (*Blue*), dalam computer disebut juga dengan warna model RGB. Warna pokok *subtractive* menurut teori adalah Sian (*Cyan*), Magenta, dan Kuning (*Yellow*) dalam komputer disebut dengan warna model CMY. Dalam teori, warna-warna pokok *additive* dan *subtractive* disusun kedalam sebuah lingkaran, dimana warna-warna pokok *additive* dan pokok *subtractive* saling berhadap atau saling berkomplemen (Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2005: 11).

Efek warna merupakan salah satu metode yang sangat mempengaruhi penampilan sebuah produk ataupun ruangan. Dengan sebuah warna dapat menutupi kekurangan-kekurangan dalam bentuk maupun konstruksi.



Gambar 29: Warna *addictive* dan *subtractive*
Sumber: Wikipedia