

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gaya hidup modern sekarang ini telah merambah pada lapisan masyarakat dipedesaan, mulai anak-anak sampai orang dewasa. Perkembangan teknologi telah merubah gaya hidup khususnya di bidang teknologi industri. Peralatan dunia industri mebel sekarang sudah menggunakan sistem komputerisasi, kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan harus diimbangi dengan pemahaman terhadap seni budaya bangsa sehingga kemajuan yang dicapai tetap terfokus pada budaya bangsa.

Jepara sebagai daerah penghasil produk mebel ukir terbesar di Indonesia sekarang mengalami penurunan akan produk tersebut. Banyaknya produk dengan desain yang sederhana menjadi permintaan pasar begitu banyak sementara mebel dengan ukiran menurun. Berbagai faktor yang mempengaruhi disebabkan karena harga, yang di pengaruhi oleh berkurangnya tukang ukir maupun tukang profesional menjadi semakin menurun, sehingga untuk memproses ukiran membutuhkan waktu yang lama.

Agar pemahaman pada seni budaya bangsa tidak terkikis oleh kemajuan zaman maka perlu diciptakan produk baru dengan aneka bentuk yang beragam yang bernuansa etnik, kedaerahan, religi dengan harapan nilai-nilai yang berorientasi pada pembentukan karakter bangsa.

Kursi adalah perabotan rumah yang biasa digunakan sebagai tempat duduk. Pada umumnya, kursi memiliki empat kaki yang digunakan untuk menopang berat tubuh di atasnya. Beberapa jenis kursi, seperti barstool, hanya memiliki satu kaki yang terletak di bagian tengah.

Kursi yang ada sejak Periode Dinasti Awal Mesir. Mereka ditutupi dengan kain atau kulit, yang terbuat dari kayu berukir dan tingginya jauh lebih rendah daripada kursi saat ini, yaitu sekitar 25 cm. Kursi ini terbuat dari kayu eboni dan gading, atau diukir dan kayu berlapis emas, mereka ditutupi dengan bahan mahal, pola megah dan didukung pada representasi kaki

binatang atau tokoh tawanan secara umum. Semakin tinggi peringkat seorang individu adalah, yang lebih tinggi dan lebih mewah kursi yang ia duduki dan semakin besar pula kehormatan. Pada acara-acara kenegaraan Firaun duduk di atas tahta, sering dengan tumpuan kaki kecil di depan.

Seiring dengan berkembangnya zaman, banyak desainer telah menciptakan berbagai jenis model kursi yang disesuaikan dengan kebutuhan manusia untuk menunjang segala aktifitas sehari-hari.

B. Batasan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas penulis mencoba mengkaji permasalahan yang dapat dijadikan *problem solving* dalam pembuatan karya tugas akhir ini.

Dengan mengkaji permasalahan agar dapat mencapai tujuan yang jelas penulis membatasi permasalahan pada ruang lingkup berikut:

1. Desain kursi yang ditempatkan di teras yang mengacu pada budaya lokal.
2. Aplikasi budaya lokal yaitu gerakan penari sebagai konsep dari bentuk kursi.
3. Fungsi kursi teras yang ergonomis tanpa meninggalkan unsur budaya didalamnya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah terpapar di depan, untuk memberikan arah yang jelas dalam tugas akhir ini, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah menciptakan produk kursi teras dengan desain unik dan kreatif?
2. Bagaimana membuat kursi teras dengan menggunakan tari Gandrung sebagai dekoratif desain?
3. Bagaimanakah kita dapat berperan dalam membangun karakter bangsa yang berbudaya melalui produk mebel.

D. Telaah Pustaka

Dalam penulisan Tugas Akhir penulis melakukan telaah pustaka berupa pengumpulan data-data yang bersumber dari berbagai literatur untuk mendapatkan kajian yang detail yang berhubungan dengan materi pembahasan tugas akhir.

Adapun sebagian data-data tersebut antara lain :

1. *Designing Furniture*, Teknik Merancang Mebel Kreatif (Eddy S Marizar)

Dalam buku *Designing Furniture* membahas tentang pedoman dan teknik merancang mebel mulai dari konsep sampai implementasi. Desain dipandang sebagai hasil proses kreatif manusia dimana desain dibuat berdasarkan analisa kebutuhan dan aktivitas manusia. Dalam hal perancangan desain mebel buku *Designing Furniture* secara khusus membahas tahapan dalam perancangan desain yang terdiri dari serangkaian analisa menggunakan pendekatan dari segi konsep maupun teknis. Tahapan tersebut akan menjadi rujukan utama dalam pelaporan tugas akhir ini.

2. Teknik Mendesain Perabot Yang Benar (M. Gani Kristianto)

Buku Teknik Mendesain Perabot Yang Benar berisi membahas tentang faktor dasar dalam mendesain serta menjelaskan tentang langkah-langkah dalam mendesain mebel yang baik dan benar. Disertai juga dengan pedoman bagaimana cara mendesain yang benar, dan membahas cara mendesain berbagai macam jenis perabot rumah tangga sesuai dengan standar yang berlaku.

3. Tata Ruang (Fritz Wilkening)

Dalam buku Tata Ruang terdapat bab yang membahas tentang perancangan dan standarisasi dalam desain mebel yang dapat dijadikan dasar untuk menganalisa dimensi produk mebel sehingga memudahkan dalam proses penataan ruang. Reaksi warna terhadap ruang dan pengguna juga dibahas untuk bahan pertimbangan dalam memilih warna.

4. Ergonomi, Konsep Dasar Dan Aplikasinya (Eko Nurmiyanto)

Buku Ergonomi, Konsep Dasar Dan Aplikasinya berisi tentang analisa hubungan fisik antara manusia dengan fasilitas yang mendukung pekerjaannya. Dalam kaitan dengan perancangan suatu produk, buku Ergonomi, Konsep Dasar Dan Aplikasinya juga membahas tentang antropometri dan sikap tubuh dalam beraktivitas kerja.

5. Dimensi Manusia & Ruang Interior (Julius Panero dan Martin Zelnik)

Dalam karangan di dalam buku Dimensi Manusia & Ruang Interior memusatkan perhatian pada aspek antropometrik dari ergonomik dan untuk menerapkan data-data yang bersangkutan pada perancangan interior. Penerapannya akan di sajikan dalam bentuk standar-standar pedoman perancangan yang berorientasi pada antropometrik untuk memastikan tercapainya *ergofitting* yang tepat dari manusia terhadap lingkungan interior tempat mereka tinggal, bekerja atau bermain. Secara menyeluruh, para pemakainya mungkin juga mencerminkan rentang yang luas dari berbagai ras, budaya dan latar belakang etnik.

6. Reka Oles Mebel Kayu (Agus Sunaryo)

Buku Reka Oles Mebel Kayu berisi tentang proses reka oles atau aplikasi *finishing* pada mebel kayu. Pengaplikasian *finishing* pada media kayu dapat menjadikan sebuah produk menjadi lebih indah dan juga menambah nilai ekonomis dari produk itu sendiri. Berbagai jenis *finishing* yang umum serta tekniknya dijelaskan dalam buku ini, diantaranya: teknik *finishing* melamin, *finishing* duco, polistur serta berbagai macam efek yang dapat dihasilkan dari bahan-bahan disekitar kita seperti sabun dan lain sebagainya.

7. Mengenal Kayu (J.F. Dumanauw)

Dalam buku Mengenal Kayu membahas tentang panduan pengerjaan dan pengolahan terhadap kayu serta menyampaikan segala sesuatu yang diperlukan oleh siapa saja yang berkaitan dalam pengolahan kayu.

8. Teknik Jitu Memilih Kayu Untuk Area Penggunaan (Kasmudjo)

Buku Teknik Jitu Memilih Kayu Untuk Area Penggunaan di tulis untuk tujuan menyajikan uraian mendasar tentang informasi sifat-sifat kayu sebagai tambahan pengetahuan yang berguna di dalam menerapkan teknik pemilihan kayu untuk aneka penggunaan.

9. Perancangan Produk (Rosnani Ginting)

Buku yang menerangkan perancangan produk secara dengan proses inovasi dalam perusahaan mengacu pada kepentingan kebutuhan secara dengan desain kreatif inovatif dan ergonomis.

10. Budaya Visual Indonesia (Agus Sachari)

Buku Budaya Visual Indonesia membahas tentang fenomena budaya visual Indonesia dan beberapa teori tentang kajian budaya. Dalam buku ini juga terdapat bab yang membahas tentang berkembangnya kota-kota modern di Indonesia di masa pemerintahan Hindia Belanda di awal abad ke-20 yang mempengaruhi perkembangan desain mebel di Nusantara.

11. Industrial Design (Jhon Haskett)

Buku Industrial Design membahas tentang bagaimana revolusi industri mulai berjalan di negara-negara Eropa, produk-produk seni yang awalnya tidak dapat diproduksi dengan menggunakan mesin karena dinilai akan mengurangi segi artistiknya mulai mendapat sentuhan mesin tanpa mengurangi aspek tersebut. Dalam produk mebel salah seorang yang merintis ke arah ini salah satunya adalah Thonet, yang terkenal lewat produk kursinya karena merupakan hasil perkawinan antara sentuhan tangan dengan mesin.

12. Desain dan Kebudayaan (Widagdo)

Buku Desain dan Kebudayaan berisi tentang kajian desain yang berawal dari masa 470SM, renaissance, modern, hingga perkembangan industrialisasi di abad 19 yang dipengaruhi oleh kondisi politik, sosial, dan ekonomi.

13. Kesenian Gandrung Banyuwangi (Dariharto)

Buku Kesenian Gandrung Banyuwangi berisi tentang sejarah tari gandrung dan perkembangannya dari masa ke masa, yang merupakan kebudayaan asli dari Banyuwangi.

E. Tujuan dan Manfaat

Dalam penyusunan laporan tugas akhir, penulis mempunyai tujuan serta mengharapkan suatu manfaat yang dicapai, yaitu:

1. Tujuan

- a. Secara akademis bertujuan untuk memenuhi syarat kelulusan Strata Satu pada jurusan Desain Produk, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Nahdlatul Ulama.
- b. Menerapkan dan mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh penulis dari bangku kuliah.
- c. Dapat menambah ilmu dan pengetahuan untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan dalam penciptaan sebuah produk baru.
- d. Menciptakan desain kursi baru dengan unsur lokal didalamnya yang bertujuan untuk melestarikan budaya lokal agar selalu selaras dengan kehidupan dan tidak terlupakan pada masa yang akan datang.

2. Manfaat

- a. Memenuhi syarat kelulusan Strata Satu pada jurusan desain produk, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Nahdlatul Ulama.
- b. Untuk mengetahui sejauh mana perkembangan ilmu yang telah dicapai penulis dalam perkuliahan.
- c. Melatih penulis untuk bisa lebih kreatif dalam mencari dan mengolah ide menciptakan desain baru.
- d. Dapat bermanfaat bagi perkembangan industri mebel dan pelestarian budaya.

Dari manfaat tersebut diharapkan penulis mampu mewujudkan dalam bentuk rancangan gambar, konsep dan produk hasil desain dalam aplikasi bentuk yang sesuai dengan prinsip-prinsip desain, gaya perabot, konstruksi serta proporsi pada konsumen.

F. Sistematika

Sistematika laporan digunakan untuk memudahkan penulis dalam penulisan selanjutnya. Laporan karya tugas akhir dengan judul “Tari Gandrung Banyuwangi sebagai ide penciptaan Kursi Teras ini secara runtut dirumuskan dalam enam bab, terdiri dari:

BAB I. PENDAHULUAN

Pada Bab I Pendahuluan berisi tentang: Latar Belakang Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Telaah Pustaka, Tujuan, Manfaat dan Sistematika.

BAB II. LANDASAN TEORI

Pada Bab II Landasan Teori berisi tentang: Latar Belakang Penciptaan, Tinjauan Umum yang meliputi Tinjauan Desain, Standarisasi Produk, Referensi dan Kerangka Pikir.

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

Pada Bab III Metodologi Penelitian berisi tentang: Pendekatan Penelitian, Desain Penelitian, Fokus Penelitian, Data dan Sumber Data penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.

BAB IV. KONSEP DESAIN

Pada Bab IV Konsep Desain berisi tentang: Proses Penciptaan, Sketsa Awal, Kriteria Desain dan Ketetapan Desain.

BAB V. PROSES PRODUKSI

Pada Bab V Pengembangan Desain berisi tentang: Proses Pengerjaan Produk, Persiapan Bahan, Teknik Pengerjaan, *Finishing*, *Display* Produk dan Kalkulasi.

BAB VI. PENUTUP

Pada Bab VI penutup berisi tentang : Kesimpulan dan Saran

Daftar Pustaka

Lampiran