

BAB II

KONSEP PENCIPTAAN

2.1. Kajian Sumber Penciptaan

Pada era *milenial* ini perkembangan teknologi sangat mempengaruhi gaya hidup dan kebutuhan sosial masyarakat baik secara tatap muka maupun sosial media. Gaya hidup tinggi membuat masyarakat berobsesi untuk bisa terlihat baik di mata sosial.

Tak bisa dipungkiri dengan adanya media sosial masyarakat menjadi sangat terobsesi untuk bisa terlihat lebih dimata sosial, banyak cara yang digunakan masyarakat untuk membuat obsesi sosialnya terwujud, diantaranya adalah dengan cara *nongkrong* di tempat unik dan mencari tempat indah untuk mendapat foto menarik. Pusat perbelanjaan, hotel, restoran dan kafe merupakan contoh tempat yang sering menjadi sasaran masyarakat, Tak jarang banyak pelaku bisnis mulai membuka bisnis dibidang ini atau bahkan hanya membenahi penataan tempat usahanya menjadi lebih menarik dengan membuat konsep unik agar banyak dikenal masyarakat, tidak hanya barang yang dijual tapi tempat pun ikut dijual, dalam artian tempat indah mempengaruhi minat masyarakat untuk berkunjung.

Kafe adalah salah satu tempat paling diminati pada era ini karena disamping kafe merupakan tempat untuk memesan minuman dan makanan ringan, kafe juga merupakan tempat *nongkrong* yang menyajikan keadaan rileks, hal inilah yang membuat masyarakat betah berlama-lama di dalam kafe. Hal ini pun akan bertambah baik apabila menggunakan *interior* kafe yang didukung dengan sarana mebel yang menarik.

Desain *interior* pada bisnis komersial lebih banyak meningkatkan pada fungsionalitas barang dan meningkatkan *style* serta tampilan sesuai konsep *interior* yang berujung pada peningkatan keuntungan finansial. Dalam penataan *interior* terdapat hal-hal yang berkaitan, seperti ukuran, material, mebel, pencahayaan serta komponen dekoratif.

Kesan yang dirancang oleh bentuk, warna dan bahan sebetulnya dipengaruhi oleh pengaturan perabot dan benda dalam ruang secara terencana. Semua itu ditentukan oleh ide pengaturan. Karena ide inilah berbagai pasangan kontras dan unsur-unsur pemersatu mendapatkan bobot dan kedudukannya dalam rangka komposisi keseluruhan.(Fritz Wilkening, 1996: 49)

Penyusunan mebel pada suatu ruang haruslah bersifat *unity*, dengan penataan komponen yang ada dalam ruang, disamping penataan yang benar pemilihan model mebel haruslah setema dengan konsep yang diusung dalam ruang, pemilihan mebel yang salah malah hanya akan memperburuk penataan *interior*, mebel menjadi salah satu komponen inti karena nantinya mebel merupakan barang yang akan bersentuhan langsung dengan *user*.

Furniture yang biasa mengisi kafe adalah meja-kursi, sofa, rak-rak penyimpan buku atau majalah, meja kasir, dan perlengkapan *barista* yang akan digunakan untuk membuat kopi misalnya *coffee maker*, kulkas, dan lain sebagainya. Sesuaikan warna *furniture* dengan warna ruang. Anda dapat mengeksplere bentuk-bentuk yang anda sukai dan pas ukurannya dengan ruangan yang anda miliki. (Primasetra, Anjar. 2009 : 141)

Dari beberapa mebel yang ada pada kafe paling banyak dipakai untuk mengisi ruang kafe adalah meja dan kursi untuk pelanggan, tak bisa dipungkiri kursi bisa dikatakan sebagai nadi dari suatu kafe karena di sanalah pusat interaksi antara pembeli dengan pelayanan kafe.

Dalam pemilihan set kursi kafe kali ini penulis memilih Motor Harley-Davidson sebagai sumber inspirasi, karena Motor Harley-Davidson merupakan salah satu merek motor terkenal dan berkelas yang identik dengan sebutan *moge* atau motor gede. Setiap mendengar kata Motor Harley-Davidson yang pertama ada pada pemikiran masyarakat adalah motor gede dengan harganya mahal, motor mewah, motor kalangan atas. Oleh sebab itulah penulis memilih MOTOR HARLEY SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PERANCANGAN SET KURSI KAFE karena menilai jika konsep Motor Harley-Davidson diterapkan pada desain set kursi kafe akan memberi kesan peningkatan status sosial bagi pemakai dengan tampilan kursi kafe yang unik pula.

2.2. Landasan perancangan

2.2.1. Landasan Desain

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)

Selain pengertian desain, penting juga untuk mengetahui unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain, yaitu diantara lain:

a. Unsur-unsur desain

1) Titik

Titik yaitu tidak mempunyai ukuran panjang ataupun lebar, merupakan pangkal dan ujung sepotong garis. Hadirnya titik secara berulang-ulang dengan ketebalan, kekuatan, dan jarak yang sama akan kafea seakan ada garis.

2) Garis

Garis merupakan unsur visual yang terbentuk dari kumpulan titik bergerak yang membentuk garis. Garis sebagai konsep mempunyai panjang, tanpa lebar dan tebal, mempunyai arah dan kedudukan.

Dari segi wujud visualnya, garis terbagi menjadi berbagai jenis, yaitu garis lurus, lengkung, putus- putus dan *zigzag*. Sedangkan dari segi arah terdiri dari garis tegak, datar dan serong. Kualitas garis ditentukan oleh tiga hal yaitu subjek pembuat garis, alat yang digunakan dan bidang dasar tempat garis digoreskan.

3) Bidang

Bidang memiliki panjang dan lebar namun tanpa tebal, dibatasi oleh garis sebagai penentu batas terluar gempal (dimensi dan tebal). Berdasarkan bentuknya, bidang dapat dikelompokkan menjadi 2

yaitu bidang geometri dan non geometri. Bidang geometri adalah bidang yang mudah diukur luasnya, sedangkan bidang non geometri adalah bidang yang sukar diukur luasnya.

Bidang dapat dihadirkan dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu, dapat pula dengan mempertemukan potongan dari hasil satu atau lebih goresan garis.

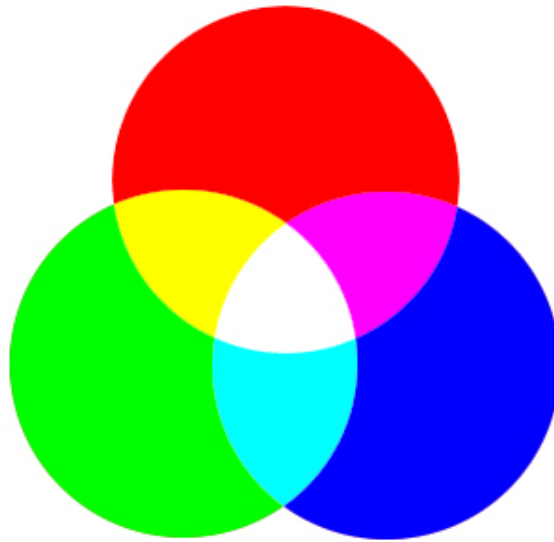
4) Volume

Merupakan hasil adanya bidang, pembagian bidang atau jarak antar obyek yang berunsur titik, garis, bidang dan warna.

5) Warna

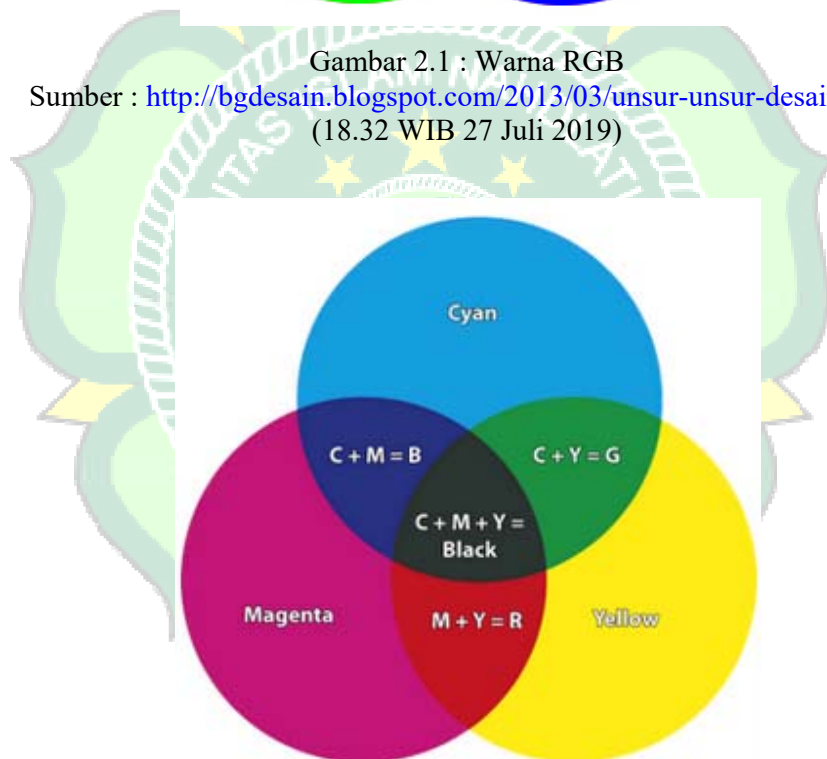
Warna sebagai unsur visual yang terkait dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh jenis pigmen. Adapun sebagai kesan yang diterima oleh mata, lebih ditentukan oleh cahaya.

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



Gambar 2.1 : Warna RGB

Sumber : <http://bgdesain.blogspot.com/2013/03/unsur-unsur-desain.html>
(18.32 WIB 27 Juli 2019)



Gamabr 2.2 : Warna CMY

Sumber : <http://bgdesain.blogspot.com/2013/03/unsur-unsur-desain.html>
(18.32 WIB 27 Juli 2019)

5) Tekstur

Tekstur merupakan nilai raba dari suatu permukaan suatu benda. Secara fisik tekstur dibagi menjadi tekstur kasar dan halus, dengan kesan pantul mengkilat dan kusam.

b. Prinsip-prinsip desain

1) *Unity/Kesatuan*

Kesatuan merupakan prinsip yang menekankan pada keselarasan dari unsur-unsur yang disusun, baik dalam wujudnya maupun kaitannya dengan ide yang melandasinya.

2) *Balance/Keseimbangan*

Keseimbangan merupakan prinsip desain yang menghindari kesan berat sebelah dari suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur-unsur rupa. Keseimbangan dibagi menjadi balance simetris dan asimetris, balance memusat dan menyebar.

Keseimbangan dapat dicapai dengan beberapa hal sebagai berikut:

- a) Keseimbangan dalam bentuk dan ukuran
- b) Keseimbangan warna
- c) Keseimbangan tekstur

3) *Harmony/Keselarasan*

Keselarasan merupakan prinsip desain yang mempertimbangkan keselarasan antara bagian dalam suatu keseluruhan sehingga tidak saling bertentangan. Susunan harmonis menunjukkan adanya keserasian dalam garis, ukuran, warna dan tekstur.

4) *Rhythm/Ritme/Irama*

Pengaturan unsur-unsur dengan mengikuti suatu pola penataan tertentu secara teratur untuk mendapatkan kesan menarik. Penatannya dapat dilaksanakan dengan pengulangan maupun pergantian secara teratur.

5) *Proportion/Proporsi*

Perbandingan ukuran antara bagian dengan bagian, antara bagian dengan keseluruhan. Prinsip ini menekankan pada masalah berapa ukuran dari suatu unsur yang akan disusun dan sejauh mana ukuran itu menunjang terhadap keharmonisan tampilan suatu desain.

6) *Emphasize/Tekanan*

Tekanan atau point of interest dalam sebuah komposisi yaitu berupa area yang pertama kali ditangkap oleh mata. Tekanan ini sangat dominan, bagian-bagian atau kelompok lain dari komposisi yang berkaitan.

2.2.2. Landasan Mebel

Pengertian mebel secara umum adalah 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 (Baryl dalam Eddy S. Marizar, 2005:20).

Secara umum realitas yang terjadi pada industri kerajinan dan mebel, dalam pembuatan produk adalah berdasarkan pesanan *buyer* (pembeli), mengadopsi desain yang beredar di internet, majalah atau buku kerajinan dan mebel. Desain yang ditiru umumnya adalah produk yang sedang *trend* atau sedang laku dipasaran, bahkan kondisi tersebut sangat dominan di industri kerajinan dan mebel. (Gustami, 2004: 286).

Keaneka ragaman bentuk mebel memiliki estetika dan nilai-nilai bentuk struktur menyeluruh dari susunan unsur-unsur pembentuk sebuah desain perabot dengan *finishing* akhir.

Mebel merupakan salah satu elemen desain *interior*, setiap furnitur, mebel atau perabot yang melalui proses desain memiliki beberapa pertimbangan dan aspek yaitu:

- a) Fungsi mebel itu sendiri, harus sesuai dengan fungsi ruang yang akan di tempati.
- b) Pertimbangan *Lay out* ,meliputi efisiensi ruang dan pola pada ruang

- c) Selera, baik selera perancang maupun orang yang menggunakan, manfaat mebel tersebut mengikuti musim atau trend pada masanya.

2.2.3. Landasan Kursi

Kata kursi sendiri berasal dari bahasa Arab, kursiyun (Jamaludin, 2007: 43).

Menurut barly dalam Eddy S. Marizar (2005:20) mengungkapkan bahwa pengertian mebel secara umum adalah benda pakai yang dapat dipindahkan, berguna bagi kegiatan manusia mulai dari duduk, tidur, bekeja, makan, bermain, dan sebagainya serta memberikan kenyamanan dan keindahan bagi para pemakainya.

Menurut Fritz wilkening dalam bukunya yang berjudul Tata Ruang tahun 1983 menyebutkan tipe dasar perabot duduk adalah sebagai berikut:

- a. Kursi Tanpa Jok.
- b. Kursi dengan jok.
- c. Kursi dengan sandaran tangan.
- d. Kursi rotan.
- e. Kursi pipa baja dan kursi logam
- f. Kursi cocktail.
- g. Kursi tamu dengan sandaran lengan.
- h. Kursi tunggu
- i. Kursi putar bersandaran tinggi.
- j. Kursi elemen.
- k. Kursi malas.

2.2.4. Landasan Kursi Kafe

Pengertian Kursi kafe adalah sebuah perabot tempat duduk untuk tempat yang bernama kafe. Selain berfungsi sebagai tempat duduk dan tempat menjamu pengunjung kafe, kursi kafe juga sebagai pemanis bahkan sebagai penguat identitas sebuah kafe.

Jenis kursi umumnya menunjuk pada penamaan kursi berdasarkan kegunaan atau fungsi utama kursi dan tempat kursi tersebut diletakkan (Jamaludin, 2007: 47).

2.2.5. Landasan Kafe

Secara terminologis, kata *café* berasal dari Bahasa Prancis (*Coffee*), yang berarti kopi (Oldenburg, 1989: 126). Di Indonesia kata *café* kemudian disederhanakan menjadi kafe (Herlyana, 2012:13)

Secara harfiah kata *cafe* mengacu pada (minuman) kopi, kemudian di Indonesia lebih di kenal sebagai tempat minum bukan hanya kopi namun juga berbagai jenis minuman non-alkohol dan makanan ringan.

Caffe adalah suatu usaha dibidang makanan yang dikelola secara komersial yang menawarkan pada para tamu makanan atau makanan kecil dengan pelayanan dalam suasana tidak formal tanpa diikuti suatu aturan atau pelayanan yang baku (sebagaimana sebuah *exclusive dining room*), jenis-jenis makanan atau harganya lebih murah karena biasanya beroperasi selama 24 jam, dengan demikian dapat dipastikan sebuah *caffe* akan tetap buka ketika restoran-restoran lainnya sudah tutup.

2.2.6. Landasan Motor Harley-Davidson

Nama Harley-Davidson didapat dari nama belakang keluarga Arthur Davidson dan William S. Harley. Harley-Davidson di dirikan oleh Ayah Arthur Davidson, Walter Davidson, William A. Davidson and William S. Harley, mereka memulai perjalanan di Milwaukee tahun 1903 sebagai petualangan produsen sepeda motor. Dirikannya Harley-Davidson awalnya didapat dari ide sederhana yaitu dari niat William Harley dan Arthur Davidson membuat motor yang bisa menaklukkan tanjakan yang ada di daerah Milwaukee, Wisconsin, USA.

1. Logo Harley-Davidson

Selama keberadaan perusahaan Harley-Davidson berdiri, logo telah banyak mengalami perubahan.

1) Tahun 1910

Walaupun Harley-Davidson secara resmi mengembangkan perusahaan sepeda motor pertamanya pada tahun 1903. Namun, logo pertama Harley-Davidson dengan bentuknya yang berdiskripsikan Bar dan Shield muncul secara resmi pada tahun 1910. Tahun ini dianggap sebagai awal dari sejarah logo Harley-Davidson.



Gambar 2.3 : Logo pertama Harley-Davidson

Sumber : <https://thelogocompany.net/blog/friday-feature/evolution-harleydavidson-logo/>
(21.14 WIB 2 September 2019)

2) Tahun 1953

Pada ulang tahun Harley-Davidson ke 50 tahun, Harley-Davidson memutuskan untuk mengembangkan desain logo baru, memberikan penghormatan kepada mesinnya yang membawa lebih banyak kesuksesan bagi perusahaan. "V" pada logo peringatan melambangkan mesin V-Twin. Versi lambang Harley-Davidson ini hadir di fender depan model-model sepeda motor yang diproduksi pada tahun 1954. Logo dirancang dalam lingkaran, dan huruf "V". Ada tulisan "Harley-Davidson", "50

tahun” di atasnya, di bagian atas perisai, dan sebuah tulisan "Buatan Amerika."



Gambar 2.4 : Logo kedua Harley-Davidson

Sumber : <https://thelogocompany.net/blog/friday-feature/evolution-harleydavidson-logo/>

(21.16 WIB 2 September 2019)

3) Tahun 1965

Pada karya tugas akhir ini penulis memilih logo Harley-Davidson tahun 1965 sebagai sumber inspirasi perancangan set kursi kafe. Logo ini bisa dibilang yang paling ikonik, terkenal dan populer. Meskipun logo ini cukup standar dan hampir sama dengan desain logo Bar dan Shield tahun 1903, tetapi memiliki bentuk dan desain yang lebih modern.

Logo Bar and Shield digunakan dalam banyak variasi selama bertahun-tahun, kadang-kadang logo ini dibuat dalam kombinasi tradisional hitam dengan oranye, terlihat di sepeda motor. Ada juga versi yang sederhana, ringkas, desain logo baja. Logo ini masih digunakan hari ini oleh perusahaan pada sepeda motor yang diproduksi.

Lambang dibuat dalam bentuk perisai dengan garis horizontal lebar di tengahnya. Ada dua variasi warna yang pertama adalah huruf putih dengan latar belakang hitam dan yang kedua adalah frase berwarna putih pada tulisan “Harley-Davidson”, dan sisanya dari huruf itu dicat oranye.



Gambar 2.5 : Logo ketiga Harley-Davidson versi hitam
 Sumber : <https://thelogocompany.net/blog/friday-feature/evolution-harleydavidson-logo/>
 (21.17 WIB 2 September 2019)



Gambar 2.6 : Logo ketiga Harley-Davidson versi warna
 Sumber : <https://motorcycle-logos.com/harley-davidson-logo/>
 (21.58 WIB 3 September 2019)

4) Tahun 2003

Menghormati ulang tahun ke-100 tahun yang dirayakan oleh perusahaan Harley-Davidson pada tahun 2003, maka sekaligus memperkenalkan desain logo baru. Perubahan logo tidak terlalu signifikan masih menggunakan Bar dan Shield, yang membedakan adanya tambahan sayap, tulisan tahun yaitu 1903 (tahun dasar perusahaan) dan 2003 (tahun ulang tahun) ditempatkan di sisi sayap. Ada angka 100 di bawah Bar dan Shield. Logo ini juga merupakan salah satu logo perusahaan

paling populer. Itu diterapkan pada sepeda motor dan barang-barang terkait perusahaan.



Gambar 2.7 : Logo keempat Harley-Davidson

Sumber : <https://thelogocompany.net/blog/friday-feature/evolution-harleydavidson-logo/>

(21.19 WIB 2 September 2019)

5) Tahun 2008

Pada peringatan 105 tahun Harley-Davidson kembali memperkenalkan logo, kali ini memiliki beberapa kesamaan dengan versi 2003 karena Harley-Davidson juga menampilkan sayap di kedua sisi lambang tradisional perusahaan. Namun dalam *iterasi* 2008 ini, sayap melengkung ke atas dan sedikit melingkar. Logo ini termasuk Edisi terbatas karena khusus tersedia untuk Motor Harley-Davidson tipe Dyna Fat Bob, Rocker dan Rocker C.



Gambar 2.8 : Logo kelima Harley-Davidson
 Sumber : <https://thelogocompany.net/blog/friday-feature/evolution-harleydavidson-logo/>
 (21.21 WIB 2 September 2019)

2. Jenis-jenis Motor Harley-Davidson

Walaupun kebanyakan masyarakat ketika mendengar motor Harley-Davidson berfikir bahwa motor Harley-Davidson adalah motor khusus *touring* namun pada dasarnya motor Harley-Davidson bukanlah untuk *touring* saja, ada beberapa jenis motor Harley-Davidson, yaitu :

1. Harley-Davidson Touring
2. Harley-Davidson Cruiser
3. Harley-Davidson Dyna
4. Harley-Davidson Sportster
5. Harley-Davidson V-Rod
6. Harley-Davidson Buell
7. Harley-Davidson Softails

2.2.7. Landasan Ergonomi

Kata “ergonomic” berasal dari bahasa latin, yaitu *ergon* yang berarti kerja, dan *nomos* yang berarti hukum alam. Ergonomi dapat dimaknai studi tentang sistem kerja manusia berkaitan dengan fasilitas dan lingkungannya yang saling berinteraksi satu sama lain.

Penerapan ergonomi pada umumnya merupakan aktivitas desain (rancang bangun) ataupun *redesain* (rancang ulang). Hal ini dapat meliputi perangkat keras seperti *benches* (perkakas kerja), *platform*, kursi, pegangan alat kerja, sistem pengendali, alat peraga, jalan/lorong, pintu, jendela, dan lain-lain. Masih dalam hal tersebut adalah bahasan mengenai rancang bangun lingkungan kerja, karena jika sistem perangkat keras memiliki rupa maka akan berubah pula lingkungan kerjanya.”

Pendekatan khusus dalam disiplin ergonomi merupakan aplikasi yang sistematis dari segala informasi relevan yang berkaitan dengan karakteristik dan perilaku manusia didalam perancangan peralatan, fasilitas dan lingkungan kerja yang dipakai. Dalam hal ini, analisis dan penelitian ergonomi meliputi hal-hal yang berkaitan dengan :

- a. *Anatomi* dan *fisiologi*, yang mempelajari struktur dan fungsi tubuh manusia.
- b. *Antropometri*, yaitu ilmu mengenai ukuran atau dimensi tubuh pada manusia.
- c. Fisiologi, yang mempelajari sistem saraf dan otak manusia.
- d. Psikologi eksperimen, yang mempelajari tingkah laku manusia.

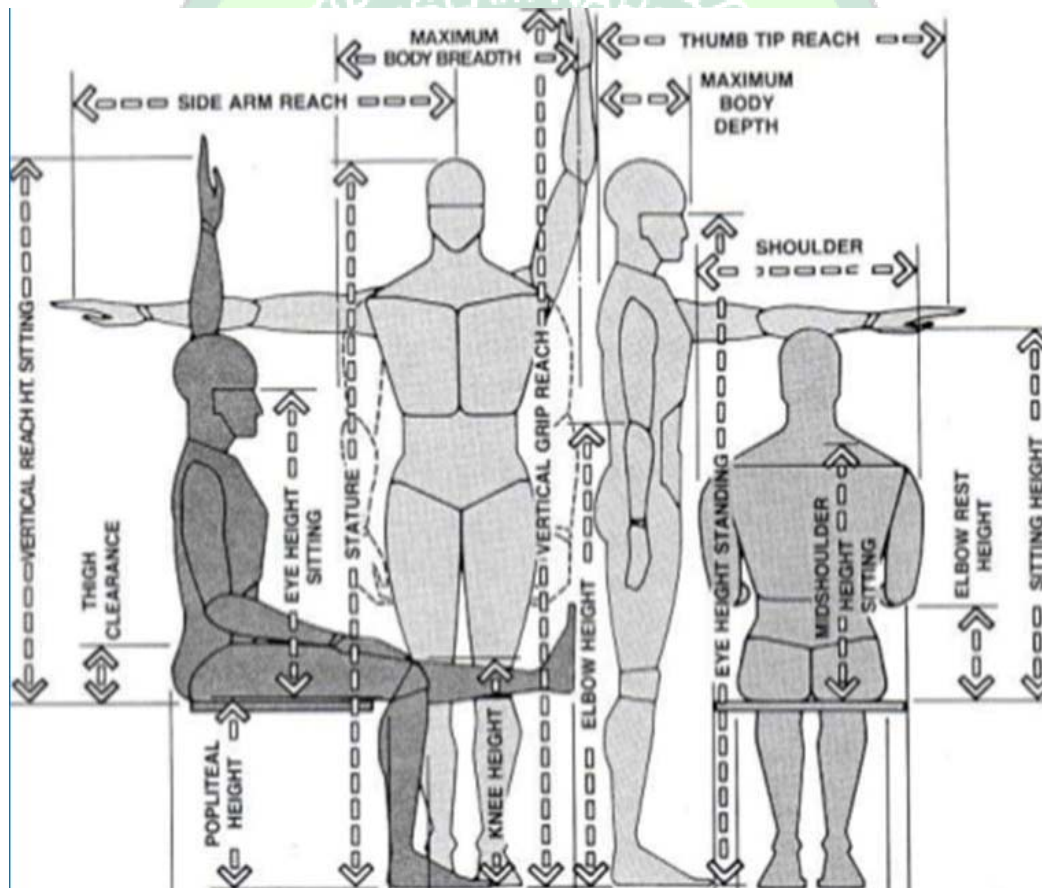
perancangan sebuah mebel harus berdasarkan pada ukuran rata-rata pemakai, hal tersebut bertujuan untuk menghindari munculnya ketidaknyamanan dalam pemakaian. Penyesuaian ukuran produk terhadap aktivitas tubuh ketika menggunakan atau berinteraksi dengan suatu produk dan pemahaman ukuran tubuh manusia dalam berbagai posisi ketika menggunakan produk tersebut merupakan pedoman yang

digunakan dalam merancang sebuah mebel, tujuannya adalah agar mebel memiliki fungsi yang optimal.

1. Norma Anatomi

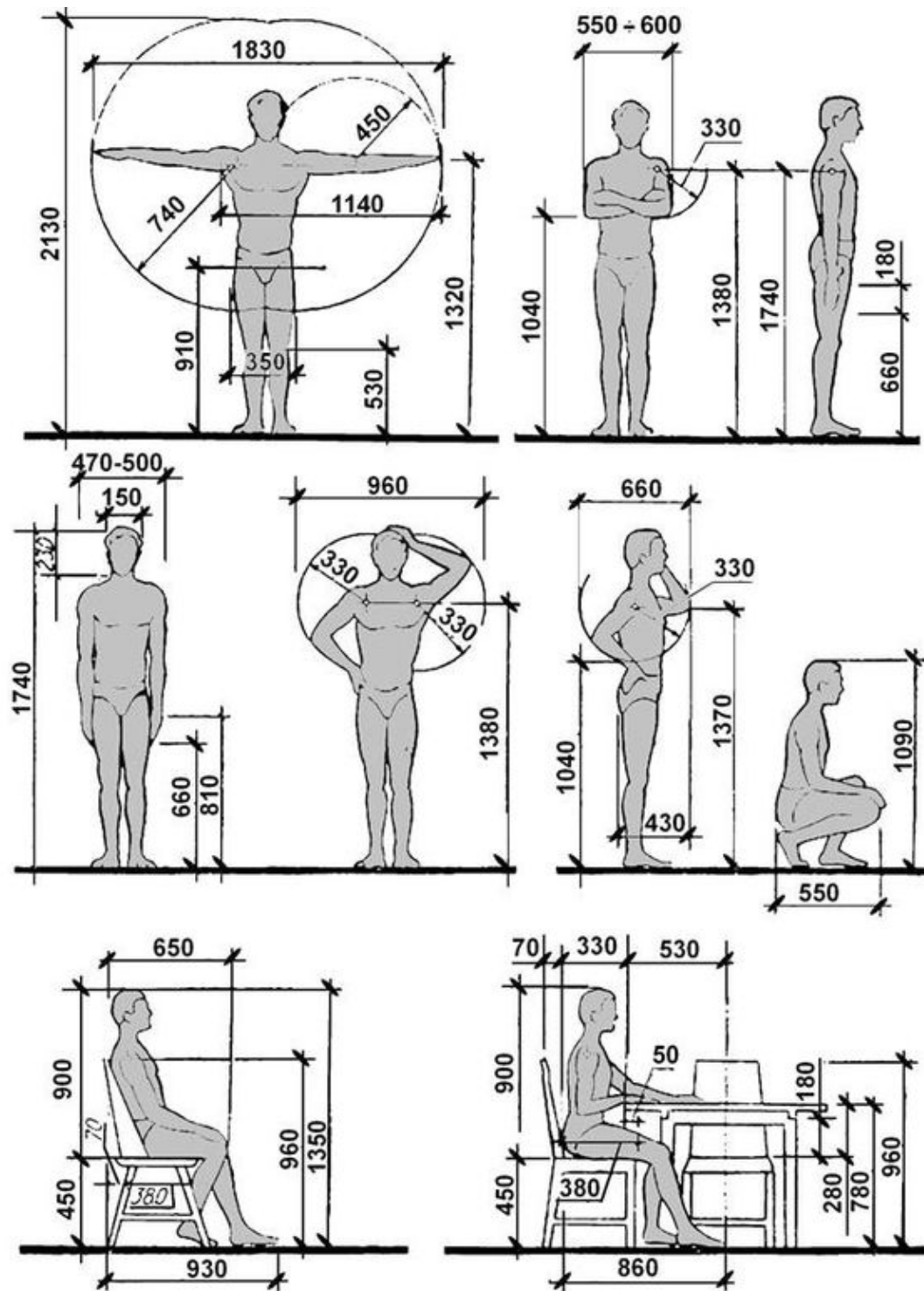
Norma anatomi atau norma tubuh membutuhkan dimensi atau ruang gerak dalam melakukan aktivitas. Ketentuan norma anatomi sangat banyak, Penulis dalam penelusuran data hanya menyajikan norma-norma yang berhubungan dengan penciptaan set kursi kafe. Hal ini bertujuan agar mebel sebagai penunjang aktivitas 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 2.9 : Norma anatomi

Sumber: *Designing Furniture*. (Panero dalam Mariyar, 2005: 17)



Gambar 2.10 : Norma anatomi tubuh manusia

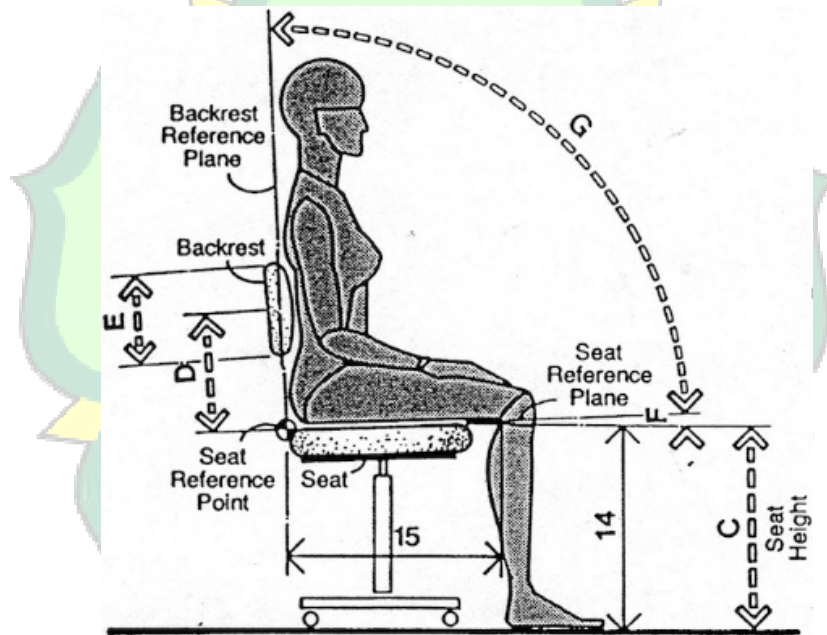
Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/486811040969586636/>

(9.47 WIB 30 Juli 2019)

2. Norma Benda atau Perabot

Dalam merancang sebuah perabot mebel 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 penulis buat adalah set kursi kafe yang berfungsi sebagai tempat menjamu pengunjung pada kafe, dan dalam masyarakat set kursi kafe lebih mengenalnya sebagai kursi makan kafe.

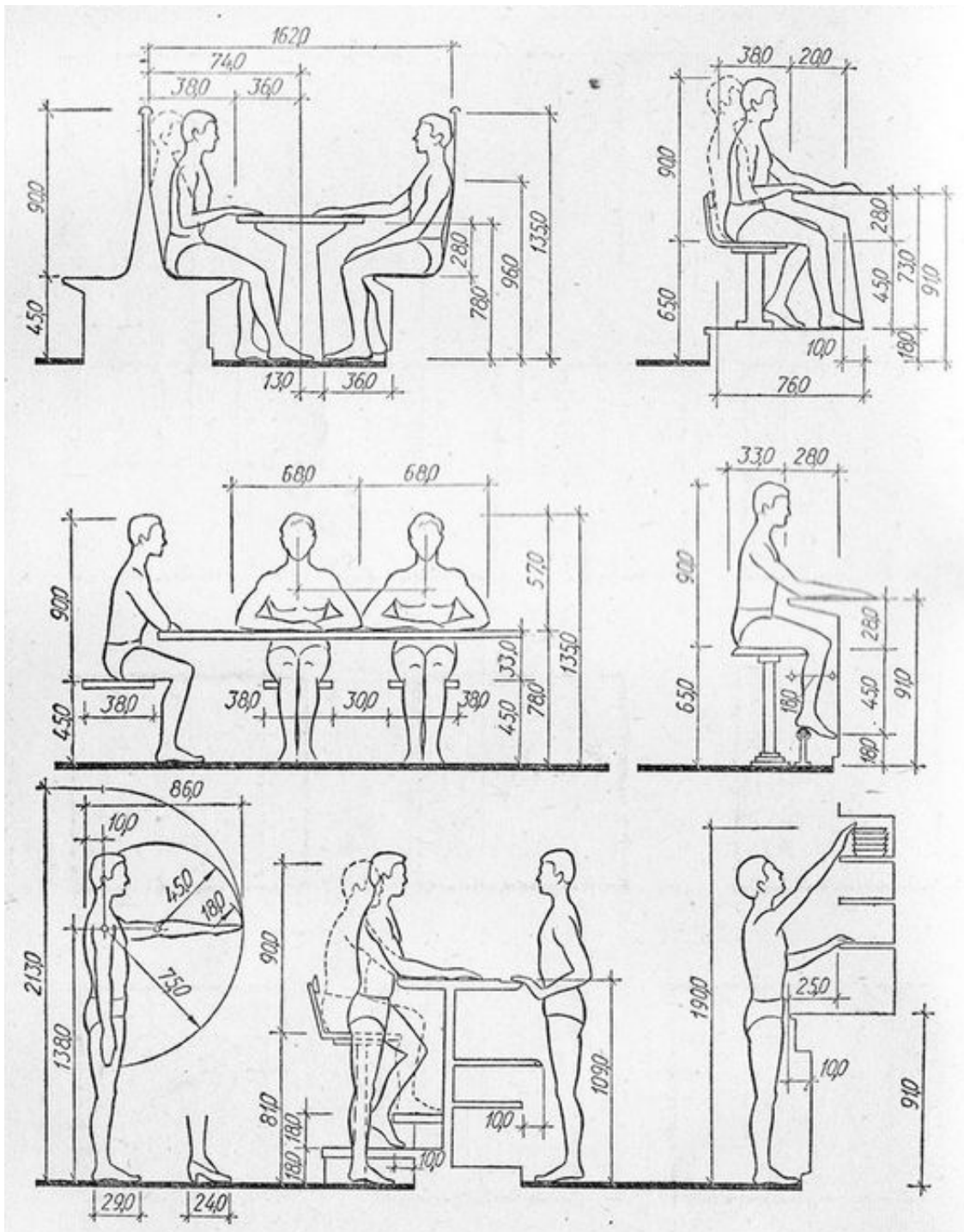


Gambar 2.11 : Ergonomi tempat duduk

Sumber :

https://www.google.com/search?q=ergonomi+kursi&safe=strict&tbm=isch&tbs=rimg:CZqgOr_19hMmMIjh6crawI994VtmvZXeN-euE_1LMBjp3ejXhjMq05Ex25kVjIL4V6KQ5ePzVmDDkMzWdGJjRmz7izpSoSCXpyrAj33hWEdBqyEoJ0EepKhIJ2a9ld43564QRBZJjCPm8ytUqEgn8swGOn d6NeBGh5bpE0UELxyoSCWMyrTkTHbmRESsKBo-innLsKhIJWmgvhXopDI4RtN9ay5VIt80qEgk_1NWYMOQzNZxGdWAUHRw0TeSoSCUYmNGbPuLOIEXrJwAEqOV8j&tbo=u&sa=X&ved=2ahUKewjGIYuMsOnjAhUv7nMBHSfvBE8Q9C96BAgBEBs#imgrc=L8kQAuCjZEq6IM:

(9.53 WIB 30 Juli 2019)



Gambar 2.12 : Norma anatomi tubuh manusia
<https://id.pinterest.com/pin/311592867948391241/>
 (9.55 WIB 30 Juli 2019)

2.2.8. Landasan Konstruksi

Konstruksi merupakan salah satu bagian penting dalam sebuah desain mebel berkaitan dengan keselamatan dan kekuatan dari produk mebel tersebut. Konstruksi yang dipakai di dalam mebel tergantung pada bahan yang digunakan. Masing-masing bahan memiliki sistem konstruksi yang berbeda.

Konstruksi dipisahkan menjadi tiga kelompok yaitu : konstruksi dengan materi sejenis tanpa pengikat tambahan, konstruksi antara dua materi atau lebih, dan konstruksi dengan pengikat khusus (Eddy S.Marizar, 2005 : 140).

B. Suprpto dalam Eddy S. Marizar (2005:140) telah mengklasifikasikan jenis-jenis konstruksi berdasarkan jenis, sistem atau sifat konstruksinya.

1. Konstruksi antara materi dengan materi secara permanen, tak berubah, atau disebut *fix construction*.
2. Kontruksi antara materi dengan materi atau antara elemen dengan elemen yang dapat dilepas atau disebut juga dengan *knocked down system*.
3. Konstruksi antara materi dengan materi yang dapat bergerak, labil, bisa dipasang menurut kebutuhan, dapat berubah, dan selalu berubah sesuai dengan beban.

Pada umumnya, ada dua jenis sistem kontruksi kayu yang biasa digunakan yaitu: kontruksi konvensional tradisional dan kontruksi kontemporer-modern. Proses pembuatan kursi kafe Harley-Davidson ini menggunakan sambungan konvensional yang diperkuat dengan lem dan sekrup.

2.2.9. Landasan 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 pada permukaan yang timbul sebagai akibat dari struktur tiga dimensi. Pembuatan kursi kafe Harley-Davidson ini bahan utama yang dipakai yaitu pipa galvanis dan kayu jati.

1. Pipa Besi Galvanis

Pipa besi terbuat dari baja dan sering dijumpai di toko bangunan. Pipa besi memiliki bentuk bulat memanjang dan memiliki warna khas hitam. Manfaat dari besi ini biasanya untuk menyalurkan bahan-bahan tambang yang mudah terbakar seperti gas, minyak, juga *oil*. Biasanya besi ini digunakan di bangunan berskala besar seperti pabrik dan bangunan industri lainnya. Pipa galvanis dipilih karena memiliki beberapa kelebihan, diantaranya yaitu:

- a kuat dan tahan lama (tidak mudah rusak) karena terdapat lapisan baja bahkan diperkirakan dapat bertahan hingga 50 tahun jika diletakkan pada area yang minim polusi dan 25 tahun jika diletakkan pada area perkotaan
- b Anti karatan karena terdapat lapisan seng pada permukaan pipa
- c Mudah di temukan di toko-toko bangunan
- d Tidak rentan mengalami penyusutan nilai dan kualitas yang di sebabkan oleh perubahan cuaca.

2. Kayu Jati

Kayu jati atau *teak wood* merupakan kayu yang berkelas atau baik, memiliki kualitas kayu yang keras, serat indah, tahan terhadap hama dan cuaca, dengan begitu tingkat keawetanya tinggi.

Pemilihan bahan kayu ini dengan pertimbangannya adalah:

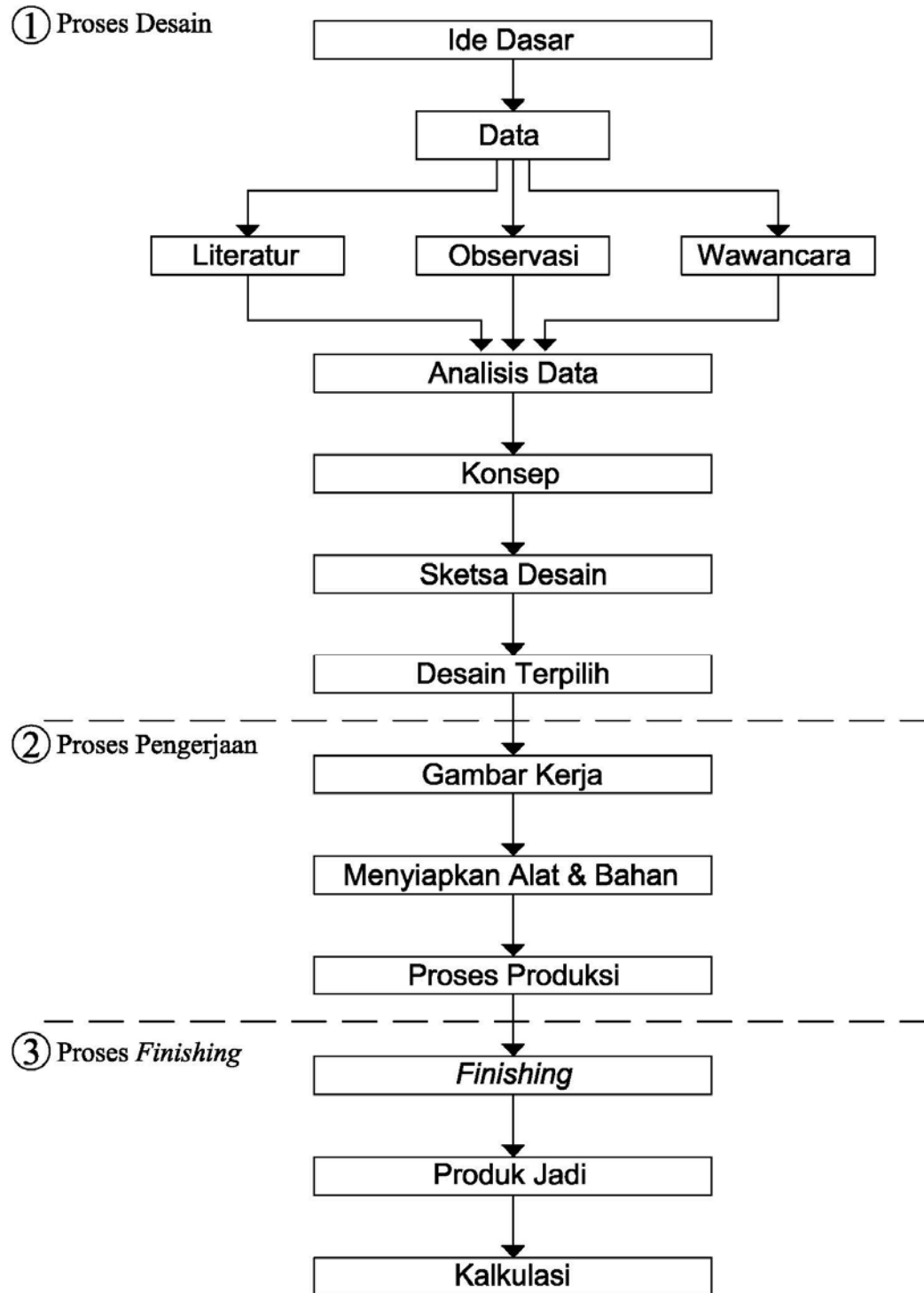
- a. Cukup tersedia dan mudah didapat dipasaran.
- b. Mudah dalam pengerjaanya.
- c. Kualitas serat indah.
- d. Kekuatan dan keawetan kayu cukup tinggi.
- e. Sesuai dengan karakter yang ingin penulis buat.

2.2.10. Landasan *Finishing*

Finishing merupakan tahap akhir dalam proses produksi atau perancangan suatu produk dengan harapan hasilnya dapat diterima dengan baik oleh konsumen. Fungsi dari proses *finishing* dapat dibedakan menjadi tiga yaitu fungsi keindahan, fungsi perlindungan dan fungsi ekonomi yang dapat meningkatkan nilai jual. Maksud dari fungsi keindahan adalah suatu *finishing* harus dapat membuat suatu produk mebel menjadi indah dan menarik bagi orang yang ingin memakainya. Fungsi ekonomi yaitu *finishing* harus mampu meningkatkan nilai jual produk. *Finishing* pada produk furnitur harus mampu memberikan perlindungan terhadap kondisi sekitarnya seperti panas, hujan atau perubahan suhu, juga terhadap serangan hama, bakteri atau *cendawan* (jamur) perusak kayu.

2.3. Konsep Perwujudan

Setelah mengadakan pengumpulan data dari suatu pengamatan baik dari observasi di lapangan, data kepustakaan, literatur, kemudian data tersebut dikumpulkan sebagai langkah atau proses mengurangi yang tidak perlu, data-data yang telah ada kemudian dirangkum, dan disederhanakan, setelah diperoleh dilakukan kesimpulan, maka penulis mengaitkan ide-ide pemikirannya melalui skema model kerangka berfikir seperti ini :



Skema 2.1 : Konsep perwujudan
Sumber : Penulis

Pada kerangka pemikiran yang penulis buat di atas dapat memperlihatkan bahwa dalam mewujudkan sebuah produk dapat dibagi menjadi 3 proses yaitu :

1. Proses Desain

Proses desain merupakan tahapan pertama dalam pembuatan produk, berisi tentang berjalannya sebuah ide dalam merancang produk, proses desain meliputi munculnya ide dasar, mencari data dari literature, observasi dan wawancara, menganalisa data, konsep, pembuatan sketsa desain hingga desain terpilih.

2. Proses Pengerjaan

Proses pengerjaan berisi tentang eksekusi sebuah produk, meliputi pembuatan gambar kerja, menyiapkan alat dan bahan hingga proses produksi produk.

3. Proses *Finishing*

Proses *finishing* merupakan tahap terakhir dalam pembuatan produk yang terdiri dari *finishing* barang, produk jadi hingga akhirnya melakukan kalkulasi.

