

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Latar Belakang Penciptaan.

Rumah dan tempat-tempat publik sebagai tempat sarana berkumpulnya keluarga, dan teman-teman untuk berekreasi melepas lelah dan kejenuhan setelah melakukan aktivitas sehari-hari, kondisi tersebut sebagai pilihan untuk beristirahat ataupun hanya sekedar relaksasi melepas kejenuhannya. Relaksasi ataupun bersantai juga dapat diperoleh di area sekitar rumah, *restaurant*, *café*, maupun tempat lain yang cocok untuk ditempati agar mendapatkan kenyamanan dengan fasilitas produk mebel.

Mebel *Stool set* merupakan salah satu bentuk dari kursi yang mempunyai fasilitas duduk sekedar untuk relaksasi di suatu ruang seperti dteras rumah, *direstaurant* maupun *dicafe*. Modernisasi serta kenyamanan yang tinggi sangat diperlukan dalam menciptakan tempat duduk guna menunjang fasilitas duduk seseorang.

Kreatifitas serta inovasi diperlukan, untuk menciptakan produk mebel yang mampu memberikan kemudahan serta memenuhi tuntutan gaya hidup. Inovasi bentuk, penggunaan material yang tepat, kontruksi serta *finishing* berperan penting demi menunjang terciptanya desain.

Mebel *stool set* dengan sruktur bentuk dari toples sebagai ide dasar merupakan wujud kreatifitas dan inovasi desain *stool* dengan fungsi utama tempat untuk duduk, maupun untuk bersantai. Bentuk dan warna yang

menarik berdasarkan jenis dan bentuk toples menambah nilai estetik pada *stool set*.

B. Tinjauan Umum.

1. Tinjauan Umum Desain.

Desain merupakan kata serapan dari istilah asing *disegno* yaitu gambaran atau rancangan yang dihasilkan oleh seniman patung dan seniman lukis sebelum bekerja. Gambaran tersebut dapat berupa sketsa atau gambaran yang telah terukur skala. Dalam sejarah, arti kata desain berkembang luas maknanya menjadi tidak sekedar merancang atau membuat karya seni patung atau lukis saja melainkan menjadi segala kegiatan perancangan produk pakai untuk keperluan rumah tangga sehari-hari seperti alat dapur, alat elektronik, tekstil, pakaian, hingga berbagai keperluan manusia lainnya misalnya otomotif, pesawat, produk pertanian dan salah satunya *furniture*. (Bagus A. Sriwarno, 1998 : 24).

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).

Kegiatan desain merupakan suatu kegiatan yang dimulai dari gagasan-gagasan inovatif, atau kemampuan untuk menghasilkan karya cipta yang benar-benar dapat memahami permintaan pasar (Eddy S. Marizar, 2005 : 17-18).

Dari berbagai pengertian desain diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa: Desain diambil dari kata “designo” (Italia) yang artinya gambar. Sedang dalam bahasa Inggris desain berasal dari kata *design* dengan bahasa Latin (*designare*) yang artinya merencanakan atau merancang. Desain selalu berkembang sejalan dengan perkembangan kehidupan manusia sejak saat adanya peradaban manusia dan akan terus berkembang sampai masa yang akan datang. Secara garis besar desain adalah suatu hasil apresiasi dan kreasi dari diri manusia untuk menjalani kehidupan yang lebih aman dan sejahtera.

Sehubungan pengertian desain yang mempunyai beberapa aspek yaitu perencanaan, penciptaan, pengorganisasian, sehingga mewujudkan suatu kesatuan bentuk ciptaan yang mengandung kaidah rasa, dan nilai estetik.

Di dalam desain terdapat prinsip-prinsip desain antara lain:

a. 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.

b. Kesatuan (*unity*).

Karya seni atau desain harus menyatu, nampak seperti menjadi satu, semua menjadi satu unit. Tidak ada kesatuan suatu karya seni atau desain akan terlihat cerai berai, kacau-balau dan

berserakan. Prinsip kesatuan sesungguhnya adalah adanya saling hubungan antar unsur yang disusun.

c. Keseimbangan (*balance*).

Desain harus memiliki keseimbangan, agar kelihatan lebih bagus, tenang dan tidak berat sebelah. Khusus untuk keseimbangan dalam perancangan desain, jenis keseimbangan yang akan digunakan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum perancangan desain dimulai, apakah akan menggunakan keseimbangan simetris atau asimetris, dimana hal ini berhubungan dengan karakter desain yang ingin di ciptakan.

d. Perbandingan (*proporsi*).

Proporsi atau perbandingan merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh keserasian, karya seni atau desain harus serasi agar lebih indah dilihat. Tujuan pokok mempelajari proporsi adalah untuk melatih ketajaman rasa.

2. Tinjauan Umum Mebel.

Mebel (*mébel*) menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah sebuah perkakas rumah seperti meja dan kursi (Kbbi 2008:908). Sedangkan dalam bahasa Inggris adalah *furniture* yang mempunyai pengertian sebagai pelengkap yang berupa perkakas seperti kursi, meja, almari dan lain sebagainya.

Dalam bahasa Inggris padanan kata mebel adalah *furniture* yang bermakna perkakas rumah (berasal dari kata *to furnish* = memasok, menyediakan (*to supply, to provide*). Dalam bahasa Inggris Amerika (*American English*) pengertian ini terbatas pada perkakas rumah yang lepas (*movable articles*). Kata mebel dalam Bahasa Indonesia berasal dari kata *meubel* (Bahasa Belanda), atau *meuble* (bahasa Perancis), dan *mobel* (bahasa Jerman).

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. (Baryl dalam Marizar, 2005:20).

Kesimpulannya ialah mebel merupakan sebuah perkakas rumah seperti kursi, meja, lemari yang bisa dipindahkan dan berguna bagi kegiatan hidup manusia dalam melakukan aktifitas sehari-hari mulai dari duduk, tidur, bekerja, makan, bermain, dan sebagainya.

3. Tinjauan Umum *Stool*.

Stool atau *Ottoman*, adalah istilah untuk kursi tanpa sandaran punggung, biasanya berukuran kecil, terutama pada bagian dudukannya (sekitar 30 cm). Dibedakan menurut tinggi dudukannya, *stools* dengan tinggi kursi makan dan *stools* yang tinggi disebut *bar stools*. Sedangkan *Ottoman* berfungsi untuk menopang kaki sehingga disebut *foot stools*. *Stool* merupakan sebuah fasilitas duduk yang secara visual tidak memiliki sandaran punggung dan sandaran tangan. Berdasarkan sejarah perkembangan mebel, *stool* sudah hadir dari jaman/abad klasik dan pertengahan (Dina Fatimah, Febry Maharlika, 2014:178).

Fungsi dari *stool* adalah sama dengan fasilitas duduk (kursi) pada umumnya, yaitu untuk memfasilitasi aktifitas manusia untuk menopang bagian tubuhnya dalam bekerja ataupun beristirahat. Tetapi beberapa elemen kursi tidak dimiliki oleh *stool*, seperti sandaran punggung dan sandaran tangan. Untuk itu diperlukan kenyamanan yang baik pada bagian dudukannya. Karena pada bagian inilah seluruh kendali kenyamanan berada.

4. Tinjauan Toples.

Toples atau stoples merupakan sebuah tabung kaca atau plastik yang tertutup, dan biasanya dipakai untuk menyimpan sesuatu, seperti makanan, minuman, atau barang-barang kecil lainnya (kbbi 2008:1376)

Biasanya toples digunakan orang-orang untuk menyimpan makanan ringan. Tapi sekarang, semakin berkembangnya zaman toples bukan hanya menjadi tempat makanan saja. Seperti halnya jika Anda disugahi minuman dalam toples saat pergi ke *restaurant* atau *cafe*. Ya, keunikan tersebut pasti sudah sering kita temui hampir di setiap *restaurant* atau *cafe*.

A. Toples Kaca

Toples kaca merupakan toples yang bahan utamanya terbuat dari kaca, jenis toples ini tergolong awet dari segi tempat, menyimpan makanan atau minuman, karena bahan utamanya kaca. selain untuk tempat menyimpan makanan, toples kaca juga sering dijadikan sebagai hiasan karena memiliki nilai sendiri dibanding toples dari bahan lain.



Gambar 01 : Toples kaca

(Sumber: *Google.images.com*, 2018)

B. Toples Kaleng

Menurut sejarah kemasan, toples kaleng merupakan toples pertama kali yang dibuat dan fungsinya untuk menyimpan makanan pada saat melakukan perang. Bentuk toples kaleng biasanya hanya berbentuk bundar maupun persegi.



Gambar 02 : Toples Kaleng

(Sumber: *Google.images.com* 2018)

C. Toples Plastik

Toples plastik tergolong toples yang awet karena tidak mudah pecah, bersifat lentur, ringan akan tetapi semakin lama maka warna toples akan semakin pudar. Sedangkan kekurangan dari toples plastik ialah bahan yang terkandung didalamnya, dkuatirkan akan mengurai dan ikut tercampur dalam isi toples plastik itu sendiri.



Gambar 03 : Toples Plastik

(Sumber: *Google.images.com*, 2018)

Pengambilan konsep dari “Toples kaca” karena pada umumnya Toples kaca paling banyak digunakan dalam tempat menyimpan makanan. Kemudian dari segi bentuk, toples kaca paling elegan dibanding dengan toples kaleng maupun toples plastik karena memang dari segi bahan toples itu sendiri, selain itu dari segi keawetan toples kaca

lebih awet dibanding dengan toples kaleng maupun plastik. pada konsep toples kaca ini, nama dari toples kaca itu sendiri bernama ”*mason jar*” atau orang awam lebih mengenalnya dengan nama toples selai atau madu. Oleh karena itu diambilnya konsep dari toples kaca agar produk yang dibuat sama halnya seperti toples kaca yang memiliki keunggulan dibanding dari toples kaleng maupun toples plastik.

5. Tinjauan Umum Ornamen.

Ornamen adalah komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan. Bentuk-bentuk hiasan yang menjadi ornamen tersebut fungsi utamanya adalah untuk memperindah benda produk barang yang dihias. (Drs. Aryo Sunaryo, MP.d. Seni 03, 2009).

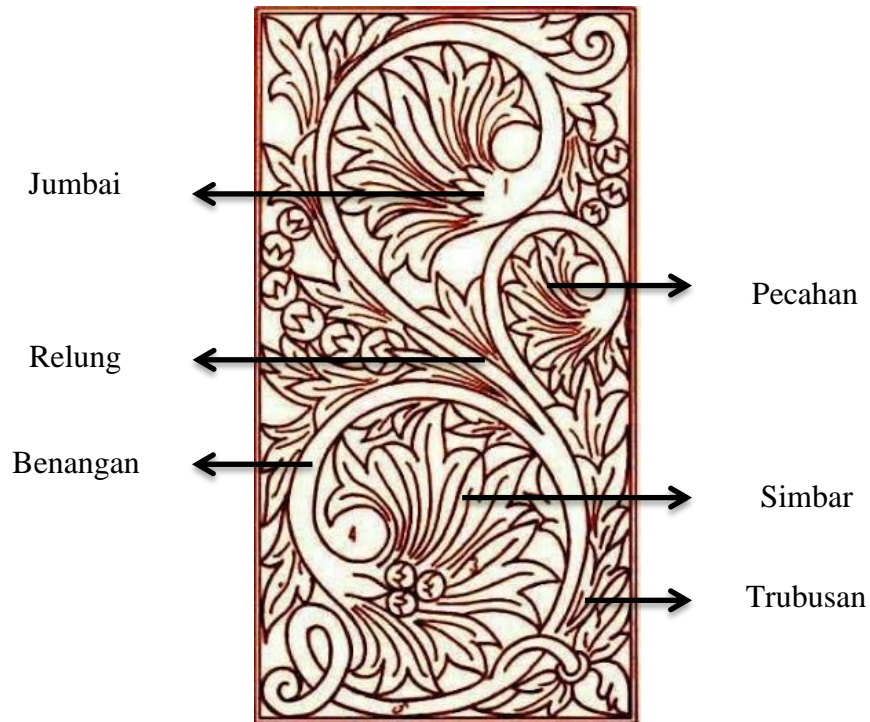
Menurut Sunaryo, Aryo. 2009: 4-6 kehadiran sebuah ornamen tidak semata sebagai pengisi bagian yang kosong tanpa arti, terlebih karya ornamen masa lalu. Beberapa ornamen memiliki fungsi, yaitu:

- a. Fungsi nilai Estetik : merupakan fungsi ornamen untuk memperindah penampilan bentuk produk yang dihiasi sehingga menjadi sebuah karya seni.
- b. Fungsi nilai simbolik : fungsi simbolis pada ornamen pada umumnya dijumpai pada produk-produk benda upacara atau benda-benda pusaka dan bersifat kagamaan atau kepercayaan, menyertai nilai estetikanya.

- c. Fungsi nilai konstruksi : secara struktural, suatau ornamen ada kalanya berfungsi teknis untuk menyangga, menopang, menghubungkan atau memperkokoh konstruksi.

Selanjutnya ciri-ciri pokok ragam hias Jepara yang dikembangkan oleh penduduk Jepara yaitu :

- a. Pokok
Dari motif ini garis besarnya berbentuk prisma segi tiga yang melingkar-lingkar dan dari penghabisan lingkaran berpecah- pecah menjadi beberapa helai daun, menuju lingkaran gagang atau pokok dan bercawenan seirama dengan ragam tersebut.
- b. Buah
Ialah bagian dari sudut pertemuan lingkaran berbentuk bulatan kecil-kecil bersusun seperti buah wuni.
- c. Pecahan
Ialah cawenan berbentuk sinar dari sehelai daun
- d. Lemahan
Ialah dasar, dalam prakteknya tidak begitu dalam ada juga yang dikrawang atau tembus.



Gambar 04 : Motif Ornamen Jepara

(Sumber: Mozaik Seni Ukir Jepara, Hadi Priyanto 2013:95)

6. Tinjauan *Finishing*.

Finishing merupakan tahap terakhir dalam proses penciptaan 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 atau bakteri perusak kayu. Pada pembuatan *stool* set ini menggunakan *finishing Nitroselulose* (NC) dan Cat *Duco*.

Nitroselulose adalah salah satu resin berbahan baku selulose yang berasal dari serat kayu atau *pulp* pohon koniverus seperti pinus atau dari serat kapas (Agus Sunaryo, 1997:75). Dibandingkan bahan *finishing* lainnya, seperti politur, *sintetik resin alkid enamel*, dan *vernish kopal*, cat dan vernis berbahan resin NC ini lebih unggul dalam penampilan hasil *finishingnya*.

Nitroselulose Enamel disebut juga dengan cat *duco* atau *lacquer* atau NC *solid colour*. Cat *duco* merupakan cat yang paling tahan diantara jenis cat *nitroselulose* lainnya, khususnya bagi benda yang ditempatkan diluar ruang, dan terkena sinar matahari langsung. Cat *duco* bisa diaplikasikan untuk interior dan eksterior (Agus Sunaryo, 1997:98).

7. Tinjauan Konstruksi

Konstruksi merupakan bagian dari proses desain yang disusun setelah bahan-bahan untuk mebel dipilih dan disatukan dengan menggunakan sambungan. Konstruksi adalah sambungan antara komponen satu dengan komponen lainnya yang tersusun secara struktural (Marizar, Eddy S. 2005:140).

Konstruksi yang dipakai di dalam mebel tergantung pada bahan yang digunakan. Masing-masing bahan memiliki sistem konstruksi yang berbeda. B.Suprpto dalam Eddy S.Marizar (2005:140) telah mengklasifikasikan jenis-jenis konstruksi berdasarkan jenis, sistem atau sifat konstruksinya.

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

Proses pembuatan *stool* set ini menggunakan ketiga sistem konstruksi diatas karena dalam konsep produk tersebut dibutuhkan sistem konstruksi-konstruksi yang sudah dijelaskan.

8. Tinjauan Ergonomi dan Antropometri.

Ergonomi berasal dari bahasa latin, yaitu *Ergon* yang berarti kerja, dan *Nomos* yang berarti hukum alam. Ergonomi merupakan studi tentang sistem kerja manusia yang berkaitan dengan fasilitas dan lingkungannya, yang saling berinteraksi satu sama lain. Dalam pengertian ergonomi yang lain sering disebut Ergonomik "*ergonomic*", yaitu ilmu terapan yang membahas karakteristik manusia yang harus diperhitungkan dalam

perancangan peralatan dan sistem sehingga manusia dengan benda dapat berinteraksi secara efektif dan aman. (*Francis D.K. ching*, 2000 : 380).




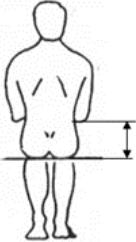
Penerapan ergonomi pada umumnya merupakan aktivitas rancang bangun (desain) ataupun rancang ulang (*redesain*). Hal ini dapat meliputi perangkat keras seperti misalnya perkakas kerja (*benches*), *platform*, kursi, alat kerja, alat peraga, pintu, jendela, dan lain-lain, hal tersebut adalah bahasan mengenai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

Anthropometri adalah ilmu yang berkaitan dengan pengukuran dimensi dan cara untuk mengaplikasikan karakteristik tertentu dari tubuh manusia. Anthropometri berasal dari kata *antropos* yang berarti manusia, dan *metrikos* yang berarti pengukuran. Sehingga Anthropometri diartikan sebagai suatu ilmu yang secara khusus berkaitan dengan pengukuran tubuh manusia yang digunakan untuk menentukan perbedaan pada individu, kelompok, dan sebagainya. Arti lain dari Antropometri adalah pengukuran dan *studi* mengenai ukuran dan proporsi tubuh manusia. (*Francis D.K. ching*, 2000 : 379)

Setiap manusia memiliki ukuran yang berbeda. Antropometrika sangat diperlukan sebagai pedoman dalam membuat sebuah desain mebel yang berkaitan dengan tubuh manusia secara fisik. Terdapat dua cara pengukuran dalam antropometri yaitu antropometri statis dan antropometri dinamis.

Standar ergonomi dan antropometri pada bagian dudukan dapat dilihat pada Tabel 01 berikut :

Tabel 01: Studi Aktivitas Duduk pada Stool

	<p>Dimensi <i>Popliteal Height</i> (jarak antara lantai dengan dudukan) = 40- 45cm (persentil 50)</p>
	<p>Dimensi <i>Hip Breadth</i> = 35-37cm (persentil 50)</p>
	<p>Dimensi <i>shoulder</i> = 65-70cm (persentil 50)</p>
	<p>Dimensi <i>Elbow Rest Height</i> = 20-25cm (persentil 50)</p>

Sumber : Panero, Human Dimension and Interior Space. (1979)

9. Tinjauan 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 *Stool* set ini, bahan utama yang dipakai yaitu kayu jati (*Tectona Grandis*) karena bahan tersebut sering digunakan dalam produk mebel. Berdasarkan kelas keawetannya, kayu jati masuk ke golongan kelas awet I-II dan berdasarkan kekerasannya, kayu jati digolongkan menjadi kayu sedang. (Pengetahuan Bahan Baku Kayu dan Pengawetan Kayu, Gun Sudiryanto 1998:04)



Gambar 05 : Kayu jati

(Sumber: Dokumen Penulis, 2018)

Pemilihan kayu jati ini karena memiliki pertimbangan yaitu:

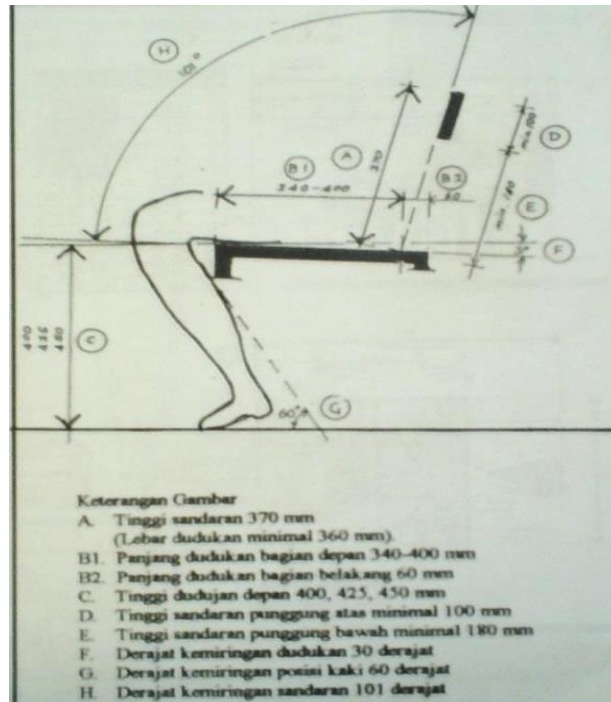
- a. Cukup tersedia dan mudah didapat dipasaran.
- b. Memiliki serat kayu dan motif alur yang hampir sama,
- c. Mudah dalam pengerjaanya.
- d. Kekuatan dan keawetan kayu cukup tinggi meskipun kayu jati lebih berkualitas.

C. Standarisasi Produk.

Standarisasi produk mebel bertujuan untuk memenuhi unsur kenyamanan pemakai. Standarisasi produk 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 (2005: 228): Standarisasi produk adalah ukuran produk berdasarkan norma-norma yang ada. Norma adalah aturan ukuran atau kaidah yang dipakai sebagai tolak ukur menentukan sesuatu.

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 anatomi manusia supaya nyaman, serasi dengan fungsional (M. Gani, 1993:64).

Hal lain sesuai dengan proporsi dan anatomi tubuh adalah ukuran bagian-bagian benda pakai itu disesuaikan secara teliti dengan ukuran bagian-bagian tubuh pemakainya terutama yang langsung dengan benda pakai itu.



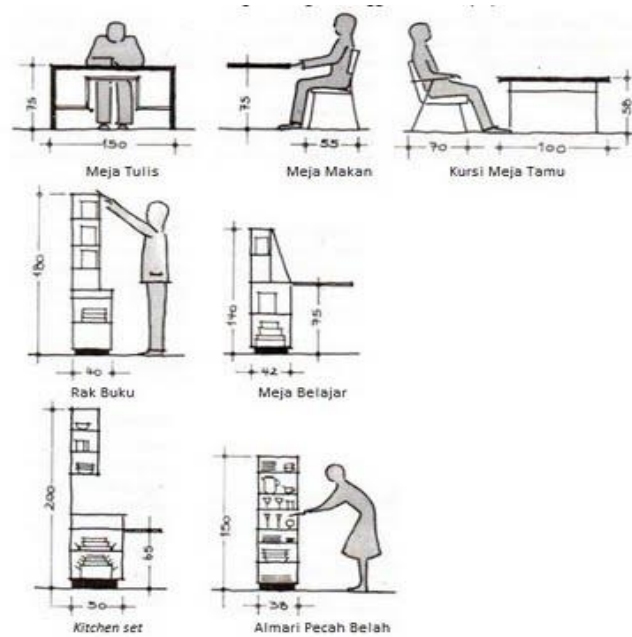
Gambar 06 : Rekomendasi Ukuran Kursi Secara Umum

(Borreti dalam Eddy S Marizar, 2005)

Pada pembuatan Tugas Akhir ini penulis mendesain *stool* berdasarkan ukuran standar, dimana ukuran-ukuran dimaksud adalah sebagai berikut:

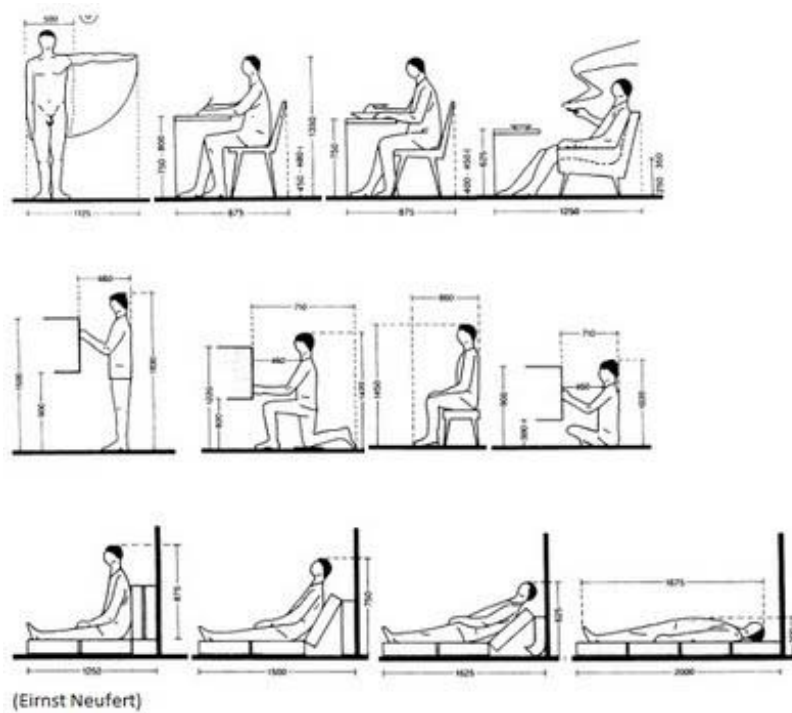
a. Norma Anatomi

Norma anatomi atau norma tubuh membutuhkan dimensi atau ruang gerak dalam melakukan aktivitas. Ketentuan norma anatomi sangat banyak, Penulis dalam penelusuran data hanya menyajikan

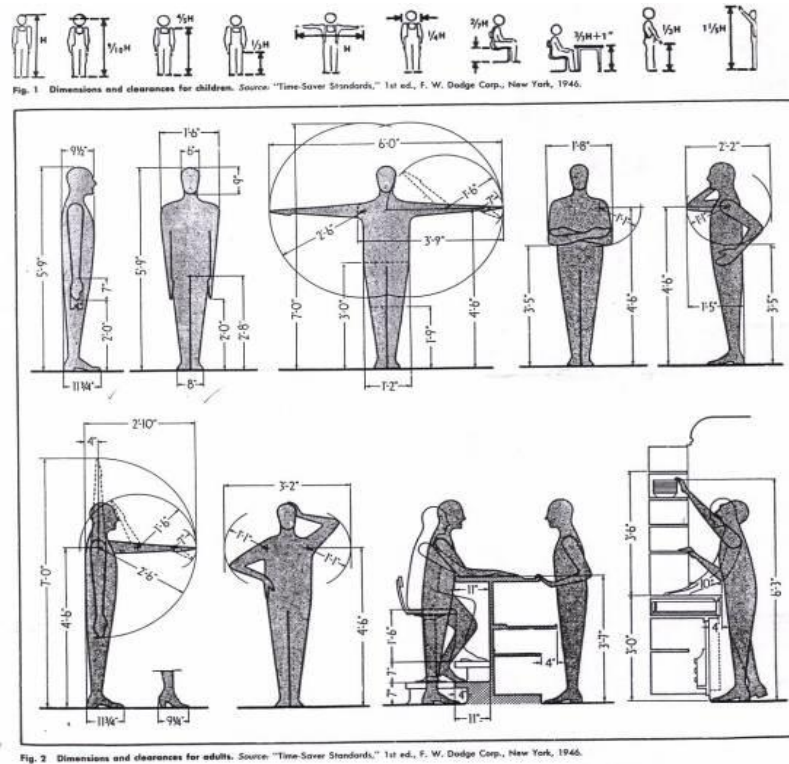


Gambar 08 : *Furniture* Ergonomis Yang Memperhatikan Aspek Dimensi Manusia

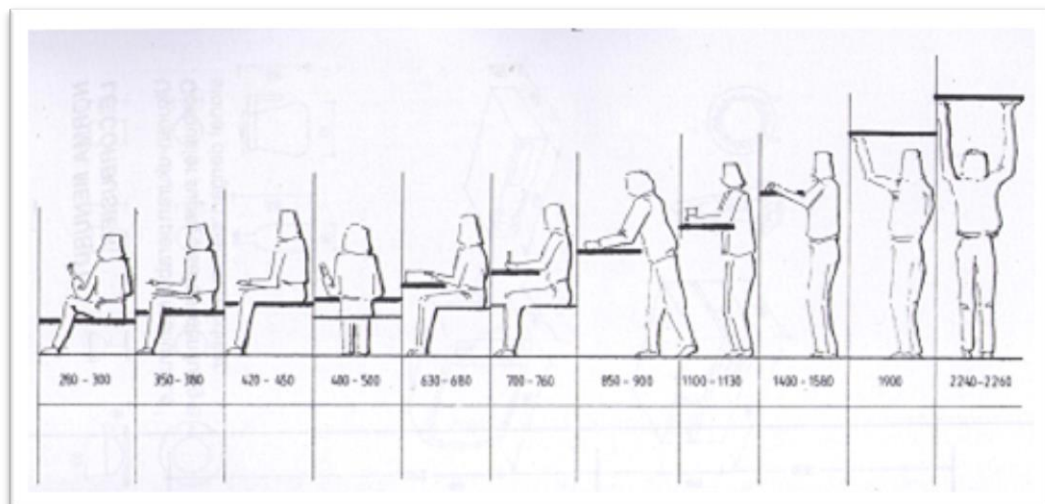
Sumber: *Designing Furniture*. (Panero dalam Mariyar,2005: 17)



Gambar 09 : Dimensi Perletakan dan *Furniture* yang Menyesuaikan Tubuh Manusia

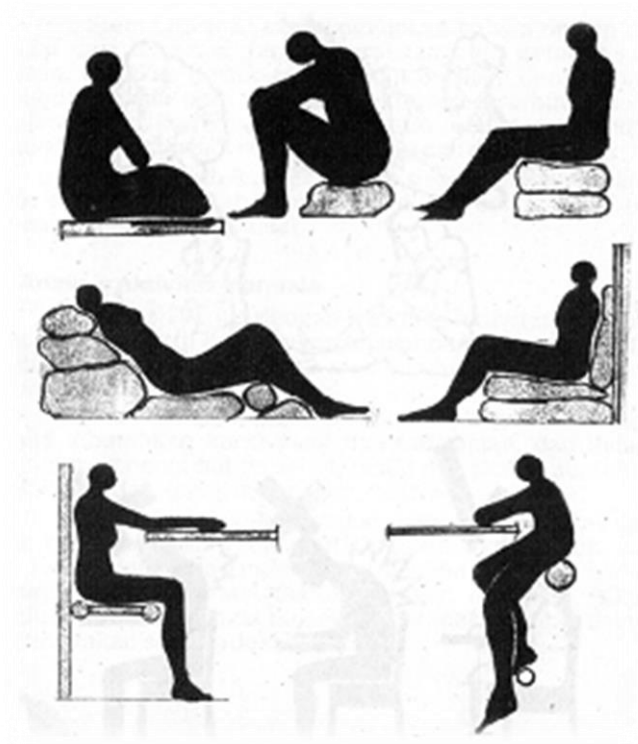


Gambar 10 : Dimensi Kebutuhan ruang gerak



Gambar 11 : Norma Anatomi Tubuh

Sumber: Teknik Mendesain Perabot Yang Benar. (M Gani, 1993: 63)



Gambar 13 : Berbagai Sikap Duduk

Sumber: Designing Furniture. (Panero dalam Marizar, 2005: 78)

D. Referensi

Sebagai masukan gagasan kreatif dan inovatif, referensi sangatlah penting dan berarti, karena adanya referensi buku, foto-foto mebel, majalah mebel dan survey langsung di lapangan akan didapatkan hasil yang terarah dan tidak terlepas dari konsep pemikiran sehingga membuat penulis lebih mudah dalam mengembangkan dan menghasilkan ide-ide kreatif dan inovatif, dan yang paling utama yaitu kenyamanan dan keindahan.

Sumber referensi merupakan hal yang paling mutlak dalam perencanaan suatu desain, dikarenakan untuk memperkuat perencanaan

tersebut, sehingga dalam pembuatan karya ini dapat dipertanggung jawabkan keabsahannya, referensi diperoleh dari berbagai macam sumber, buku, majalah, internet dan lain sebagainya. Data yang digunakan merupakan kumpulan dari produk-produk yang dibutuhkan penulis dalam menyusun karya tugas akhir ini seperti data referensi pada gambar-gambar tersebut,



Gambar 14 : *Stool set*

(Sumber : Pinterest.com, 2018)



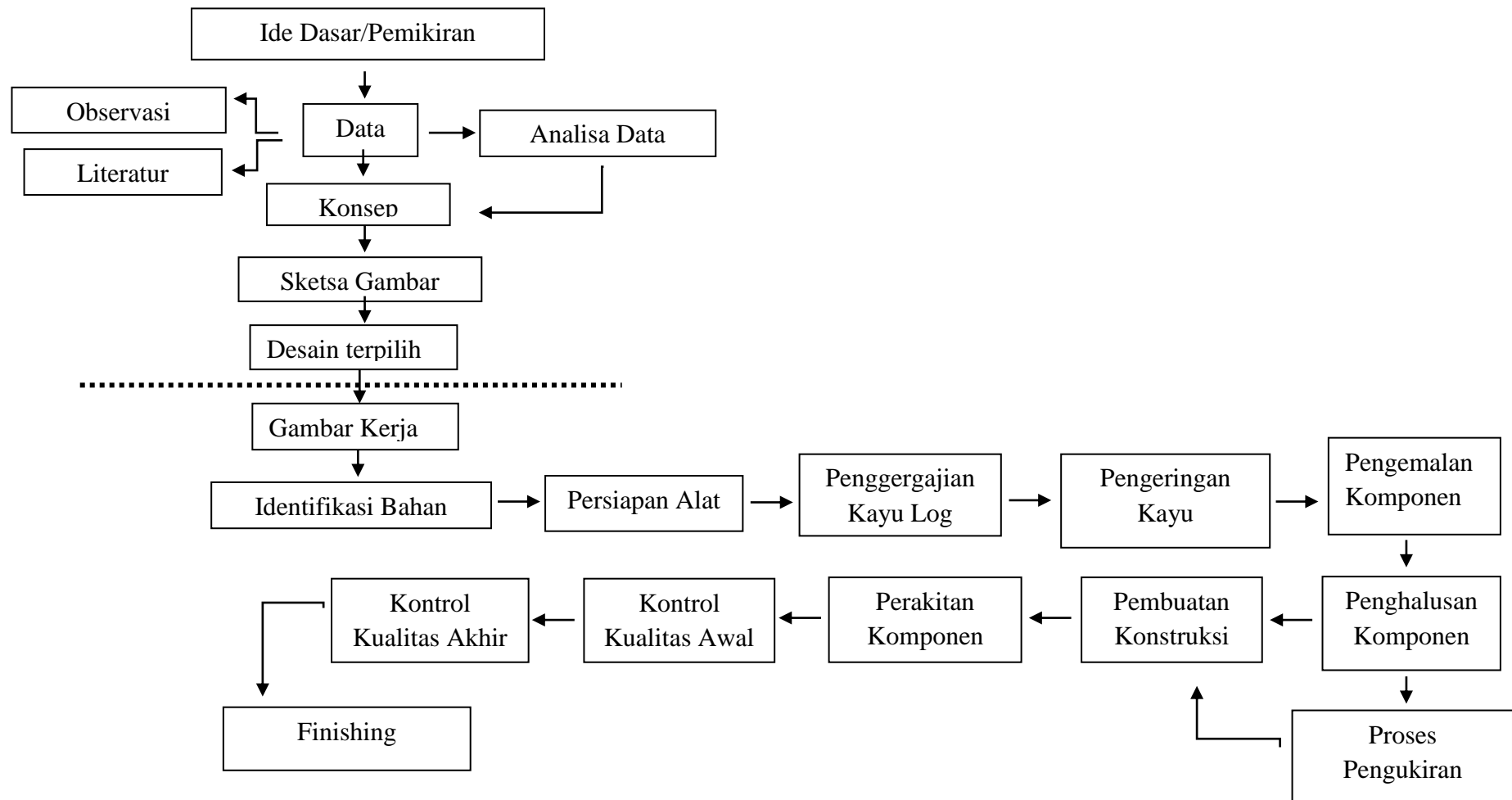
Gambar 15 : *Stool bar set*
(Sumber : Pinterest.com. 2018)



Gambar 16 : *Stool / Ottoman*
(Sumber : Pinterest.com, 2018)

E. Kerangka Pemikiran.

Adapun kerangka pemikiran yang dirangkum oleh penulis setelah mengadakan pengumpulan-pengumpulan data dari suatu pengamatan baik dari observasi dilapangan, data kepustakaan, literatur, laman, kemudian data-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 dibawah ini :



Skema 01 : Kerangka Pemikiran

(Sumber : Dokumen Penulis, 2018)