

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan industri mebel yang terus berkembang baik dari segi desain dan material bahan menunjukkan bahwa kualitas sumber daya manusia semakin meningkat. Hal ini dapat dilihat pada berbagai bidang, salah satunya yaitu gaya hidup manusia yang semakin maju. Dampak positif dari kemajuan teknologi memberikan kemudahan bagi manusia dalam memenuhi kebutuhan.

Pada hakikatnya kebutuhan manusia terbagi atas kebutuhan primer, sekunder, dan integratif. Jika pada zaman dahulu cukup dengan memenuhi kebutuhan primer saja, seperti kebutuhan sandang, papan, dan pangan. Berbeda hal dengan kondisi saat ini kebutuhan menjadi semakin rumit dan kompleks.

Kebutuhan setiap individu atau kelompok sangat berbeda satu dengan lainnya. Kebutuhan tersebut dipengaruhi oleh berbagai macam faktor antara lain tingkat sosial ekonomi, tingkat pendidikan, lingkungan, dan teknologi. Berbagai perbedaan kebutuhan antar individu tersebut, secara tidak langsung memunculkan perbedaan kebutuhan dalam menata tempat tinggal sebagai salah satu kebutuhan manusia yang mendasar. Hal tersebut berdampak pada pemenuhan kebutuhan terhadap produk yang menunjang aktivitas manusia dalam tempat tinggal tersebut.

Untuk menunjang berbagai macam aktivitas seperti duduk, tidur, makan, manusia membutuhkan alat atau produk, salah satunya adalah mebel. Mebel 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 (Marizar Eddy, 2005:20). Mebel sebagai pelengkap interior, kehadirannya merupakan kebutuhan yang tidak terpisahkan. Hampir di semua desain interior, mebel selalu hadir memberikan nilai dan fungsinya.

Salah satu ruang yang menjadi pusat kegiatan dalam keluarga adalah ruang keluarga. Pada masa lalu ruang keluarga berfungsi formal sebagai tempat pertemuan keluarga. Namun tidak demikian halnya di masa kini, ruang keluarga tidak lagi bersifat formal melainkan lebih mengutamakan suasana yang rileks dan nyaman dengan suasana yang hangat dan akrab.

Ruang keluarga merupakan ruang yang *multifungsi*. Di ruang keluarga berbagai aktivitas keluarga seperti menonton televisi, mendengarkan musik, mengobrol bahkan bermain. Oleh karena itu, suasana yang tercipta di ruang keluarga lazimnya adalah santai dan informal. Meski demikian, ada pula ruang yang berfungsi lebih spesifik dengan suasana lebih formal, misalnya ruang duduk tamu (Sandjaya, 2003:7).

Dalam melakukan aktivitas di ruang keluarga memerlukan berbagai macam mebel diantaranya kursi, meja, dan lemari pajangan. Kursi merupakan salah satu mebel sebagai bagian dari elemen interior yang difungsikan sebagai tempat untuk duduk dan beristirahat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kursi adalah tempat duduk yang berkaki dan bersandar. Jenis kursi umumnya menunjuk pada penamaan kursi berdasarkan kegunaan atau fungsi utama kursi dan tempat kursi tersebut diletakkan (Jamaludin, 2007:47).

Menurut Fritzt (1992:78) kursi dibedakan menjadi kursi biasa, kursi tamu kecil, kursi tamu besar dan sofa. Dari berbagai macam produk mebel, sofa merupakan salah satu produk yang paling banyak digemari oleh masyarakat. Sofa memiliki tingkat kenyamanan untuk duduk. Oleh karena itu, sofa sering ditempatkan pada ruang keluarga karena di ruang tersebut keluarga biasanya berkumpul, bersantai maupun melakukan aktivitas lainnya.

Sofa adalah kursi tamu yang bertempat duduk dua atau lebih (ruang tempat duduk kira-kira 60 cm per orang). Bentuk kedalaman dudukan dan sandaran punggung dan pinggang menunjukkan bentuk suatu tempat duduk dan bukan digunakan untuk berbaring. Untuk kedalaman dudukan hanya 58cm, padahal untuk berbaring dibutuhkan paling sedikit 75 - 85 cm. Menyesuaikan fungsinya yang sangat variatif, sofa didesain dengan ragam bentuk, ukuran, material rangka dan bahan pelapis.

Selain memenuhi akan kebutuhan dasar, manusia juga mempunyai kebutuhan akan jasmani dan rohani. Kebutuhan akan jasmani dapat dilakukan dengan salah satunya olahraga. Masyarakat sekarang memiliki tingkat kesadaran yang tinggi akan jasmani yang sehat. Dengan jasmani yang sehat, aktivitas dapat dilakukan dengan baik tanpa adanya gangguan. Terdapat berbagai macam cabang olahraga diantaranya yaitu olahraga angkat beban, dalam olahraga ini membutuhkan alat yang disebut dengan barbel.

Barbel adalah peralatan latihan olahraga yang digunakan untuk latihan beban dan angkat besi. Barbel terdiri atas sebuah tongkat palang, umumnya terbuat dari baja. Tongkat palang ini biasanya disebut *stang* atau *bar*. Pada

kedua ujungnya dipasang beban berbentuk piringan besi. Beban ini diamankan dan dimantapkan posisinya dengan cincin untuk mencegahnya terlepas ketika tengah berolahraga yang bisa mengakibatkan cedera, atau jatuhnya barbel dan melenting ke udara akibat beban yang tidak sama.

Olahraga angkat beban biasanya dilakukan di tempat *fitness*. Salah satu ruangan yang ada di tempat tersebut adalah ruang tunggu atau ruang istirahat, dimana ruangan tersebut biasanya digunakan untuk duduk setelah melakukan olahraga. Selama melakukan latihan di tempat - tempat *fitness*, penulis menemukan kursi - kursi yang ada di sana hanya kursi kebun, kursi tanpa sandaran dan kursi lipat. Dari temuan di lapangan, penulis ingin menciptakan suasana yang berbeda di tempat *fitness* dengan mendesain sebuah sofa yang menggambarkan olahraga angkat beban. Oleh karena itu, penulis terinspirasi untuk merancang sofa yang ide desainnya dari barbel dalam penyusunan tugas akhir.

## **B. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang ada maka perlu mengkaji permasalahan yang muncul, sehingga permasalahan yang sedang dikaji dapat lebih terfokus dan tidak melebar kedalam kajian lain, serta desain yang tercipta dapat sesuai dengan kriteria yang diinginkan.

Agar permasalahan tidak meluas dan tidak keluar dari penulisan, perlu adanya pembatasan masalah. Bentuk sofa yang penulis buat sesuai dengan bentuk barbel, dalam pemilihan bahan baku menggunakan kayu mahoni sedangkan untuk proses *finishing* menggunakan dua pewarnaan yaitu

pewarnaan duco dan pewarnaan *natural water base* dan untuk penampilan penulis menggunakan oscar (kulit sintesis) warna hitam.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan di atas dan untuk memberikan arah yang jelas dalam tugas akhir ini, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses mendesain sofa yang berbentuk barbel?
2. Bagaimana proses produksi sofa barbel yang menggunakan berbagai material bahan agar nampak dinamis dan ergonomi?

### **D. Telaah Pustaka**

Telaah pustaka berupa kajian kritis atas pembahasan suatu topik yang sudah ditulis oleh para peneliti atau ilmuwan yang diakui kepakaran dalam bidangnya, yang meliputi berbagai sumber pustaka yang membahas suatu topik / masalah penelitian yang spesifik. Sehingga melakukan telaah pustaka membutuhkan lebih dari satu pustaka.

Sebagai landasan teori untuk pijakan dalam melaksanakan proses desain serta proses produksi karya, penulis melakukan telaah pustaka berupa pengumpulan data literatur yang bersumber dari buku, majalah atau buletin, makalah seminar dan informasi dari website maupun jurnal yang berhubungan dengan materi pembahasan. Sebagian data tersebut antara lain :

1. *Designing Furniture*, “Teknik Merancang Mebel Kreatif” (Eddy S Marizar) tahun 2005

Buku *Designing Furniture* “Teknik Merancang Mebel Kreatif” karya Eddy S. Marizar banyak membahas tentang teknik merancang mebel mulai dari konsep sampai implementasi. Perancangan desain terdiri dari serangkaian analisa-analisa menggunakan pendekatan dari segi konsep maupun teknis. Tahapan-tahapan tersebut akan menjadi rujukan utama dalam pelaporan tugas akhir ini.

2. Pengantar Desain Mebel (Jamaludin) tahun 2007

Dalam buku Pengantar Desain Mebel karya Jamaludin membahas mengenai masalah mebel dalam hubungannya dengan fungsi utamanya sebagai pelengkap fungsi suatu ruang. Selain itu deskripsi mengenai pengelompokan jenis mebel berdasarkan fungsinya mempermudah identifikasi suatu produk mebel dan dijelaskan pula tentang alat dan bahan pembuat mebel, konstruksi yang sering digunakan serta teknologi yang berkembang saat ini dalam industri permebelan.

3. Tata Ruang (Fritz Wilkening) tahun 1992

Dalam buku Tata Ruang karya Fritz Wilkening membahas tentang perancangan dan standarisasi dalam desain mebel. Hal tersebut dapat dijadikan dasar untuk menganalisa dimensi suatu produk mebel sehingga memudahkan dalam proses penataan ruang. Reaksi warna terhadap ruang dan pengguna juga dibahas sebagai bahan pertimbangan pemilihan warna.

4. Ergonomi, Konsep Dasar dan Aplikasinya (Eko Nurmiyanto) tahun 2004  
Buku Ergonomi, Konsep Dasar dan Aplikasinya karya Eko Nurmiyanto membahas tentang analisa hubungan fisik antara manusia dengan fasilitas yang mendukung pekerjaannya. Dalam kaitan dengan perancangan suatu produk, buku ini juga membahas tentang antropometri (pengukuran manusia) dan sikap tubuh dalam melakukan aktivitas kerja.
5. Teknik Mendesain Perabot yang Benar (M. Gani Kristianto) tahun 1995  
Buku Teknik Mendesain Perabot yang Benar karya M. Gani Kristianto membahas mengenai faktor – faktor dalam mendesain dan memaparkan tentang tahap – tahap dalam mendesain mebel.
6. Merancang dan Merakit Furnitur Kayu (Agnes Dwi Yanthi) tahun 2015  
Dalam buku Merancang dan Merakit Furnitur Kayu karya Agnes Dwi Yanthi membahas mengenai pengetahuan dasar kayu, jenis – jenis furnitur, konstruksi serta tahap - tahap dalam mendesain furnitur.
7. Gaya Hidup Sehat Fitnes dan Binaraga (Ade Rai) tahun 2008  
Buku Gaya Hidup Sehat Fitnes dan Binaraga karya Ade Rai membahas tentang sejarah olahraga angkat beban, alat – alat yang digunakan, cara latihan dan nutrisi yang dibutuhkan selama latihan.
8. Serial Rumah : Sofa: Variasi Bentuk Kenyamanan Pakai Aneka Bahan Pelapis Tips Perawatan Penataan Dalam Ruang (R. Suhartono, DKK) tahun 2007  
Buku Serial Rumah : Sofa: Variasi Bentuk Kenyamanan Pakai Aneka Bahan Pelapis Tips Perawatan Penataan Dalam Ruang membahas tentang

berbagai variasi bentuk dan teknologi yang digunakan pada desain sofa saat ini, tips pemilihan sofa serta bagaimana merawat sofa.

9. Reka Oles Mebel Kayu (Agus Sunaryo) tahun 2003

Buku Reka Oles Mebel Kayu karya Agus Sunaryo membahas tentang proses reka oles atau aplikasi *finishing* pada mebel kayu. Berbagai jenis *finishing* serta tekniknya dijelaskan dalam buku ini, diantaranya: teknik *finishing melamine*, *finishing* duco, polistur serta berbagai macam efek yang bisa dihasilkan dari bahan - bahan di sekitar kita seperti sabun dan lain sebagainya.

#### **E. Tujuan**

Dalam penyusunan laporan tugas akhir, penulis mempunyai tujuan yang ingin dicapai, yaitu:

1. Secara akademis bertujuan untuk memenuhi syarat kelulusan Strata Satu pada Program Studi Desain Produk, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Nahdlatul Ulama.
2. Melatih memecahkan masalah dari permasalahan yang telah dirumuskan sehingga menciptakan desain baru yang inovatif dan estetis.
3. Memberikan pengetahuan tentang desain produk (konsep, proses desain, bentuk, fungsi, material, *finishing*, proses produksi, kalkulasi dan kajian produk) yang berkaitan dengan sofa.

#### **F. Manfaat**

Dalam penyusunan laporan tugas akhir, penulis mempunyai manfaat yang ingin dicapai, yaitu:

1. Menambah referensi perkembangan desain produk khususnya sebagai wacana pengembangan desain mebel.
2. Menambah pengetahuan tentang perkembangan ilmu dan desain.
3. Merangsang ide desain yang lebih kreatif dan inovatif di masa depan melalui pengembangan ide – ide sederhana.

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

#### **G. Sistematika**

Sistematika laporan digunakan untuk memudahkan penulis dalam penulisan selanjutnya. Laporan tugas akhir dengan judul “Barbel Sebagai Ide Perancangan Sofa ” ini secara runtut dirumuskan dalam enam bab yang terdiri dari:

#### **BAB I. PENDAHULUAN**

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

#### **BAB II. LANDASAN TEORI**

Pada Bab II Landasan Teori berisi tentang : Latar Belakang Perancangan, Tinjauan Umum, Standarisasi Produk, Referensi dan Kerangka Pemikiran.

### **BAB III. METODOLOGI PENELITIAN**

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

### **BAB IV. KONSEP DESAIN**

Pada Bab IV Konsep Desain berisi tentang : Proses Desain, Diagram Proses, Kriteria Desain dan Ketetapan Desain.

### **BAB V. PENGEMBANGAN DESAIN**

Pada Bab V Pengembangan Desain berisi tentang: Sketsa Awal, Keputusan Desain, Gambar Kerja, Proses Pengerjaan Produk, *Display* Produk dan Kalkulasi.

### **BAB VI. PENUTUP**

Pada Bab VI Penutup berisi tentang : Kesimpulan dan Saran

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**