

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Latar Belakang Perancangan

Manusia memiliki pengalaman dan pandangan yang berbeda dengan yang lainnya karena setiap manusia dalam kehidupannya sangat di pengaruhi oleh lingkungan dimana mereka tinggal, seperti halnya Desainer. Para Desainer juga memiliki sudut pandang yang berbeda dengan desainer lainnya yang berawal dari pengaruh lingkungan disekitarnya sehingga mereka dapat menciptakan karya yang kreatif dan inovatif.

Di era modern seperti sekarang ini yang menuju pada taraf kehidupan yang lebih baik, setiap orang di tuntut untuk melakukan segala aktivitasnya secara cepat (*instant*). Aktivitas tersebut juga berkaitan dengan produk mebel yang memiliki desain yang multifungsi dan tepat guna tanpa merubah jenis ataupun ciri khas yang menjadi ide dasar penciptaan produk yang akan ditempatkan sesuai fungsinya untuk memudahkan segala aktivitas manusia.

Buku merupakan suatu benda yang dimiliki manusia baik itu buku pelajaran, novel, majalah ataupun yang lainnya yang telah menjadi kebutuhan dalam kesehariannya karena buku adalah jendela dunia. Sehingga akan membutuhkan tempat untuk meletakkan buku-buku koleksi tersebut agar tertata rapi dan indah di pandang mata.

Pentingnya penyimpanan, maka rak buku yang dikombinasikan dengan dudukan merupakan produk yang sesuai untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

Kombinasi antara rak buku dengan dudukan merupakan produk multifungsi karena tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan buku-buku saja tetapi dapat berfungsi sebagai tempat duduk saat membaca buku.

Unsur warna sangat penting untuk menunjang penampilan suatu produk yang akan diciptakan agar menambah nilai estetika dan terlihat harmonis dengan produk tersebut.

Proses penciptaan produk rak buku secara konsep dapat dipertahankan karena desain yang baik bila produk yang dihasilkan dapat berfungsi dengan baik sesuai dengan tujuan penciptaannya. Mengingat suatu karya desain yang berasal dari ide kreatif desainer mempunyai hubungan erat dengan kebutuhan manusia sebagai pemecah masalah.

Desain bertujuan untuk menyusun komponen perangkat keras, lunak, lingkungan kerja, organisasi kerja (dalam operasional), agar pelaksanaan kerja harmonis, lancar, dan menghasilkan produk yang berkualitas dan efisien. Fungsi perancangan (*designing*) mempunyai peranan penting dalam menghasilkan bentuk produk yang sesuai dengan kebutuhan pemesan (konsumen). Perancangan (pembuatan desain) harus memperhatikan kegunaan produk, pemenuhan kebutuhan (kesesuaian) pembeli, teknologi pembuatan dan biaya (Kasmudjo. 2012:58).

B. Tinjauan Umum

1. Tinjauan Desain

Sampai sekarang pengertian desain masih banyak diperdebatkan. Perdebatan pengertian disebabkan banyaknya penjelasan para pakar tentang arti istilah desain dengan cara pandang yang berbeda.

Istilah “desain” akan muncul apabila terjadi pertemuan antara seni dengan industry, dan apabila orang mulai membuat keputusan untuk memproduksi benda atau produk yang dibutuhkan (Bayley, 1932:9, dalam Walker, 1989:27-28, dalam Edy S, 2005:).

Kata desain berasal dari kata *designo* dalam bahasa Italia, dan diterjemahkan sebagai desain atau menggambar, sedangkan dalam bahasa Indonesia desain mempunyai arti rancangan atau merancang. Kegiatan desain merupakan suatu kegiatan yang dimulai dari gagasan-gagasan inovatif, atau kemampuan untuk menghasilkan karya cipta yang benar-benar dapat memahami permintaan pasar (Marizar, 2005:17-18).

Sedangkan kata *design* (dalam bahasa Inggris) memiliki banyak pengertian, sehingga pemahamannya harus di batasi sesuai dengan konteksnya. Pengertian desain secara harfiah diterjemahkan menjadi bentuk, model, pola, konstruksi, mode, tujuan atau maksud yang berhubungan dengan perencanaan bentuk (Echols dan Shadily, 1990:177, dalam Edy S, 2005:).

Seiring berjalannya waktu, desain di buat oleh para desainer memiliki arti yang spesifik dalam menciptakan suatu produk yaitu dapat bermanfaat bagi kehidupan manusia. Suatu produk mebel dapat bersifat ekspresif seperti halnya karya seni yang mencerminkan karakter pribadi pemiliknya. Namun, produk tersebut mampu diproduksi secara masal.

Dari pendapat tentang desain dapat disimpulkan bahwa pengertian mengenai desain memiliki arti penting dalam kehidupan manusia yaitu suatu rancangan yang dimulai dari gagasan untuk menghasilkan karya cipta yang dibutuhkan manusia.

Suatu produk dapat dikatakan baik apabila desain tersebut tersebut memenuhi unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain yaitu :

a. Unsur-unsur desain

1) Garis

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

Dari segi wujud visualnya terdapat berbagai jenis garis, seperti garis lurus, lengkung, putus- putus dan zigzag. Sedangkan dari segi arah dikenal garis tegak, datar dan serong. Kualitas garis ditentukan oleh tiga hal yaitu orang yang membuatnya, alat yang digunakan serta bidang dasar tempat garis digoreskan.

2) Bidang

Bidang sebagai konsep mempunyai panjang dan lebar, tanpa tebal, dibatasi oleh garis dan menentukan batas terluar sebuah gempal (dimensi dan tebal). Ditinjau dari bentuknya, bidang dapat dikelompokkan menjadi 2 yaitu bidang geometri dan non geometri. Bidang geometri adalah bidang yang mudah diukur luasannya, sedangkan bidang non geometri adalah sukar diukur luasannya. Bidang dapat dihadirkan dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu, dan dapat pula dengan mempertemukan potongan dari hasil satu atau lebih goresan garis.

3) Volume

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

4) Warna

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

5) 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 antar 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. Tinjauan Mebel

Dalam bahasa Inggris kata mebel adalah *furniture* yang bermakna perkakas rumah (berasal dari kata *to furnish* = memasok atau menyediakan/ *to supply, to provide*). Dalam bahasa Inggris Amerika (*American English*) pengertian ini terbatas dengan perkakas rumah yang

lepas, sedangkan dalam bahasa Inggris secara umum pengertiannya lebih luas meliputi mebel yang dibuat dan terpasang sebagai bagian dari interior bangunan gedung (*built-in furniture*). Sedangkan kata mebel menurut bahasa Indonesia berasal dari kata *meubel* (bahasa Belanda), *meuble* (bahasa Perancis), atau *mobel* (bahasa Jerman).

Kata *furniture* (dalam bahasa Inggris) diterjemahkan menjadi *mebel*. Istilah mebel digunakan karena sifat Bergeraknya atau mobilitasnya sebagai barang lepas di dalam interior arsitektur. Kata mebel berasal dari bahasa Perancis yaitu *meubel*, atau bahasa Jerman yaitu *mobel* (Baryl, 1977 dalam Marizar, 2005).

Keberadaan mebel tidak luput dari sebuah bangunan rumah, gedung, dan lain-lainnya karena merupakan faktor terpenting dalam memenuhi kebutuhan jasmani manusia. Agar keberadaan mebel memiliki nilai tambah, maka desain juga harus diperhatikan yang mencakup unik, kreatif, inovatif, serta kenyamanan pun diperhitungkan. Suatu mebel dikatakan bernilai apabila memiliki fungsi yang berhubungan dengan kebutuhan dalam program hidup manusia.

a. Tinjauan Umum Rak Buku

Rak buku merupakan salah satu storage utama di rumah, di samping lemari pakaian dan cabinet dapur. Selain harus serasi dengan tampilan interior, desain rak buku, juga harus terencana dengan baik dan memadai. (Swasty, 2010:7)

Rak buku merupakan salah satu tempat penyimpanan utama dalam rumah, di samping lemari pakaian dan cabinet dapur. Selain harus serasi dengan tampilan interior, desain rak buku juga harus terencana dengan baik dan memadai. Keberadaan rak buku sangatlah penting

karena koleksi buku menjadi tersusun rapi, teratur dan mudah di cari di dalam suatu fasilitas penyimpanan sehingga tidak berantakan dan secara terorganisasi buku yang di simpan akan memudahkan saat mencarinya di lain waktu.

Pada umumnya rak sebagai tempat penyimpanan yang terbuka tanpa adanya penutup seperti almari. Rak buku terdiri dari rangkaian ambalan sebagai tempat meletakkan barang. Rak buku yang indah dipandang mata akan menjadi daya tarik untuk mendatangi dan menyentuh buku tersebut.

Adapun fungsi rak buku sebagai berikut:

1) Koleksi buku terlihat lebih rapi

Bagi orang penikmat buku, sudah pasti memiliki banyak tumpukan buku di rumah. Buku akan sulit ditemukan jika berserakan setelah selesai membacanya bahkan dapat rusak dan tidak terawat. Itulah pentingnya keberadaan rak buku di rumah yaitu membuat koleksi buku tersusun rapi agar lebih nyaman dipandang.

2) Koleksi buku lebih teratur dan mudah di cari

Penyimpanan yang terorganisir akan memudahkan pencarian buku ketika membutuhkan kembali buku tersebut di lain waktu. Pengelompokkan jenis buku merupakan cara pengorganisasian yang paling sederhana. Keteraturan lain dapat diperoleh dengan berdasarkan ketinggian bukunya.

3) Koleksi buku lebih awet

Fasilitas penyimpanan yang baik pada buku, maka akan terjaga kerapian dan keawetannya dengan storage penyimpanan yang memiliki sirkulasi udara yang baik.

b. Tinjauan Umum Dudukan

Tempat duduk merupakan sesuatu yang menentukan kenyamanan ruang. Hanya kursi dengan dudukan yang sesuai dengan bentuk tubuh orang yang sedang duduk sajalah yang memberikan kenyamanan dan tidak melelahkan orang yang mendudukinya (Fritz Wilkening.1996:87).

Secara umum kursi merupakan sarana untuk tempat duduk yang banyak dibutuhkan oleh manusia karena dimanapun mereka berada tidak luput dengan aktivitas duduk sehingga mereka mencari tempat duduk. Banyak jenis kursi di dunia mebel yang mana penamaannya berdasarkan pada kegunaan atau fungsi utama kursi dan tempat kursi tersebut diletakkan. Selain dari kegunaannya, terdapat juga kursi dengan nama yang khas seperti kursi safari, yaitu kursi yang di desain khusus yang terdapat di tempat cukur atau salon, ruang praktek dokter gigi, penjahat yang dihukum mati dan sebagainya.

Kursi adalah sebuah perabotan rumah tangga atau kantor, maupun perabotan yang tersedia di tempat-tempat umum yang berfungsi sebagai tempat duduk. Kursi terdiri dari alas duduk yang ditopang oleh kaki kursi yang biasanya berjumlah empat kaki, namun ada juga yang tiga kaki maupun satu kaki, misalnya kursi berputar. Jumlah kaki kursi tergantung dari jenis dan kegunaannya.

Nama lain dari kursi adalah bangku, tetapi bangku lebih diartikan sebagai tempat duduk yang berkelas rendah dan digunakan untuk umum. Misalnya bangku sekolah, bangku ruang tunggu, bangku kereta api, bangku pesawat terbang, dan sebagainya. Sedangkan kursi lebih sering dimaksudkan sebagai tempat duduk untuk satu orang yang dan berkedudukan lebih tinggi. Misalnya kursi raja, kursi kepala sekolah, kursi guru (sementara itu para murid duduk di bangku), dan sebagainya. Di ruang tamu biasanya kursi digunakan duduk oleh tuan rumah, sedangkan para tamu duduk di kursi panjang atau dianggap sebagai bangku meskipun secara akronim tidak ada perbedaan antara kursi dan bangku. Kursi yang berkategori kursi tamu biasanya memiliki tingkat kenyamanan yang baik seperti *easy chair* atau sofa sehingga selain diletakkan di ruang tamu juga banyak yang diletakkan di ruang keluarga yang bersifat santai.

C. Tinjauan Ikan Nemo

Ikan Nemo merupakan ikan yang telah dikenal oleh masyarakat luas. Jika di suruh menyebutkan salah satu biota laut, maka yang langsung terbersit di kepala salah satunya adalah ikan nemo. Apalagi setelah dijadikan film animasi yang berjudul "*Finding Nemo*" yang di rilis tahun 2003 sehingga kepopuleran ikan nemo semakin tinggi.

Berikut penjelasan antara ikan Nemo secara taksonomi dengan ikan Nemo yang telah diadaptasikan menjadi film "*Finding Nemo*" :

1. Ikan Nemo Secara Umum

Ikan nemo atau biasa di kenal dengan ikan badut atau ikan *clownfish* bagi para peneliti merupakan ikan hias air laut yang berasal dari famili *Pomacentridae* dan merupakan subfamili ikan giru atau *Amphiprioninae*. Memiliki ukuran tubuh yang kecil dengan tiga warna yang menjadi ciri khasnya yaitu putih, hitam dan *jingga*, namun ada juga jenis Nemo dengan warna yang berbeda.

Dalam Klasifikasi taksonomi, ikan nemo merupakan keluarga dari ikan-ikan *damsel fish* atau ikan Batok. Terdiri dari dua marga yakni *Amphiprion* dan *Premnas*. Perbedaan dari kedua marga ini yang paling mencolok secara kasat mata adalah terdapatnya dua buah duri memanjang di bawah mata ikan *Premnas* sedangkan *Amphiprion* tidak mempunyai duri. Selain itu, *Premnas* ukuran tubuhnya relatif lebih besar dibandingkan dari jenis ikan amphiprion. Dari 30 jenis ikan nemo yang teridentifikasi, 29 adalah spesies dari *Amphiprion* dan hanya satu spesies dari *Premnas*.

Di alam bawah laut, *Clownfish* menghuni dasar laut di area terumbu karang dan substrat pasir dikisaran kedalaman satu sampai tiga puluh meter. Ikan ini dapat dijumpai hidup dicelah-celah tentakel anemon yang menjadi rumahnya. *Clownfish* melakukan simbiosis mutualisme yang sama-sama saling menguntungkan dengan anemon. Dapat dikatakan bahwa ikan nemo tidak dapat hidup tanpa anemon dan begitupun sebaliknya. Keuntungan dari simbiosis ini adalah Ikan nemo dapat

terhindar dari pemangsaan predatornya dan mendapatkan sumber makanan dari anemon. Sedangkan Anemon diuntungkan dengan pergerakan nemo yang terus menerus disela-sela tentakelnya, menyebabkan kotoran dan endapan pasir teraduk sehingga anemon terhindar dari iritasi. Selain itu, membantu anemon dalam proses fotosintesis.

Ikan Nemo mempunyai perilaku dengan menghabiskan sebagian besar hidupnya di celah-celah tentakel anemon dan di sekitar anemon. Wilayah tersebut merupakan daerah teritorialnya dan mereka akan mempertahankan dari predator dan hewan pengganggu lainnya. Jika anemon berpindah tempat maka mereka juga ikut berpindah tempat.

Adapun penjelasan mengenai ikan nemo yaitu :

a. Anatomi (Ciri Fisik)

Ikan badut berukuran mungil, bentuk tubuh bulat, panjangnya sekitar 5 sampai 11 cm. Umumnya ikan badut berwarna jingga terang dengan dengan belang-belang warna hitam dan putih. Perpaduan warna ini sangat kontras. Ikan ini memiliki sirip dayung (sirip samping) berbentuk agak bulat dengan garis pinggir hitam.

b. Habitat

Ikan badut hidup di dasar laut dimana terdapat anemon. Anemon adalah tumbuhan laut yang memiliki tentakel beracun. Ikan badut banyak terdapat di perairan hangat di lautan tropis Pasifik, laut

merah, samudra hindia (Indonesia, Malaysia, Thailand, Maladewa, Burma), laut India dan Great Barrier Reef Australia.

c. Makanan

Ikan badut makan dari sisa makanan anemon. Ikan ini menunggu anemon melumpuhkan dan memakan ikan tangkapan. Ikan badut akan memakan sisa-sisa makanan yang tidak termakan anemon. Ikan badut juga memakan tentakel anemon yang sudah mati, alga dan plankton.

d. Perilaku Sosial

Dalam kelompok ikan badut, terdapat dominasi seekor betina. Hanya ada satu pejantan (ikan jantan yang berhak kawin) dan satu betina dalam kelompok ikan badut. Ikan badut lainnya adalah jantan *hermaprodit*, artinya ia bisa berubah menjadi betina. Jika ikan badut betina mati maka salah satu ikan badut akan menjadi betina. Ikan badut betina ini kemudian akan memilih salah satu dari ikan badut menjadi pejantan yang memiliki hak kawin.

e. Reproduksi (Perkembangbiakan)

Ikan badut tidak mengenal musim kawin tertentu, hewan ini dapat kawin kapan saja sepanjang tahun. Saat akan kawin ikan badut jantan akan merayu ikan badut betina dengan mendekati, mengejar, menggigit, dan melebarkan sirip-siripnya dekat betina.

Ikan Nemo berkembang biak dengan cara bertelur. Telur-telur ikan ini disimpan di bawah tentakel anemon atau di substrat dimana

anemon melekat. Sekali bertelur dapat mencai 300 sampai 700 butir telur. Selama dalam proses bertelur, ikan jantan bertugas penuh untuk memelihara dan menjaga sarang dan telur sampai menetas 4 atau 5 hari kemudian. Sementara itu, induk betina berkelana untuk mencari makan dan hanya sesekali saja menyinggahi sarangnya. Ikan nemo dalam kondisi tertentu mengalami perubahan kelamin. Umumnya ikan ini hidup berpasangan dengan satu jantan dan satu betina. Namun jika sang jantan mati maka satu ekor dari betina dewasa akan berubah kelamin menjadi jantan dewasa baru yang dikenal sebagai sequential hermaphroditism (perubahan kelamin secara berurutan) dan begitupun sebaliknya.










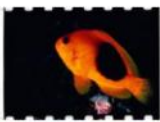

f. Taksonomi (Klasifikasi Ilmiah)












Dalam dunia biologi mengenal adanya taksonomi atau pengklasifikasian makhluk hidup secara ilmiah baik flora maupun fauna yang bertujuan agar dapat memahami, mengenal jenis- jenis makhluk hidup secara jelas dan rinci. Klasifikasi ilmiah ikan badut adalah sebagai berikut.









Kingdom:	Animalia
Phylum:	Chordata
Class:	Actinopterygii
Ordo:	Perciformes
Family:	Pomacentridae

Tabel 01 : Klasifikasi Ikan Clown
(Sumber : Budidaya Ikan Hias Clown, Darmawan. 2014:4)

Berikut adalah 30 jenis ikan nemo yang terdiri atas 29 jenis *Amphiprion* dan 1 jenis *Premnas*

No	Scientific name	Common name	Clade ^[30]	Complex	
Genus <i>Amphiprion</i>^[34]					
1	<i>Amphiprion akallopisos</i>	Skunk anemonefish	akallopisos	skunk	
2	<i>A. akindynos</i>	Barrier reef anemonefish	Australian	clarkii	
3	<i>A. allandi</i>	Allard's anemonefish	Indian	clarkii	
4	<i>A. barberi</i>	Barber's anemonefish	ephippium	tomato	
5	<i>A. bicinctus</i>	Two-band anemonefish	Indian	clarkii	
6	<i>A. chagosensis</i>	Chagos anemonefish	Indian	clarkii	
7	<i>A. chrysogaster</i>	Mauritian anemonefish	Indian	clarkii	
8	<i>A. chrysopterus</i>	Orange-fin anemonefish	monospecific lineage	clarkii	
9	<i>A. clarkii</i>	Clark's anemonefish	clarkii	clarkii	
10	<i>A. ephippium</i>	Red saddleback anemonefish	ephippium	tomato	
11	<i>A. frenatus</i>	Tomato anemonefish	ephippium	tomato	

12	<i>A. fuscocaudatus</i>	Seychelles anemonefish	Indian ^[n 1]	clarkii	
13	<i>A. latezonatus</i>	Wide-band anemonefish	monospecific lineage	saddleback	
14	<i>A. latifasciatus</i>	Madagascar anemonefish	Indian	clarkii	
15	<i>A. leucokranos</i>	White-bonnet anemonefish	likely hybrid	skunk	
16	<i>A. mccullochi</i>	Whitesnout anemonefish	Australian	tomato	
17	<i>A. melanopus</i>	Red and black anemonefish	ephippium	tomato	
18	<i>A. nigripes</i>	Maldivian anemonefish	Indian	skunk	
19	<i>A. ocellaris</i>	False clown anemonefish	percula	Clownfish	
20	<i>A. omanensis</i>	Oman anemonefish	Indian	clarkii	
21	<i>A. pacificus</i>	Pacific anemonefish	akallopisos	skunk	
22	<i>A. percula</i>	Clown anemonefish	percula	Clownfish	

23	<i>A. perideraion</i>	Pink skunk anemonefish	akallopisos	skunk	
24	<i>A. polymnus</i>	Saddleback anemonefish	polymnus	saddleback	
25	<i>A. rubrocinctus</i>	Australian anemonefish	ephippium	tomato	
26	<i>A. sandaracinos</i>	Orange anemonefish	akallopisos	skunk	
27	<i>A. sebae</i>	Sebae anemonefish	polymnus	saddleback	
28	<i>A. thiellei</i>	Thielle's anemonefish	likely hybrid	skunk	
29	<i>A. tricinctus</i>	Three-band anemonefish	clarkii	clarkii	
Genus <i>Premnas</i>. ^[35]					
30	<i>Premnas biaculeatus</i>	Maroon anemonefish	percula	Maroon	

Tabel 02 : Jenis-jenis ikan Nemo
(Sumber : Penulis)

g. Morfologi

Keindahan warna tubuh *clownfish* inilah yang membuat si nemo ini menjadi favorit para pecinta ikan hias air laut . Ikan nemo ini diketahui mempunyai daerah penyebaran yang luas, terutama disepular perairan Indo Pasific. Pada perairan bebas, ikan ini dapat dijumpai di laguna-laguna berbatu disekitar terumbu karang atau daerah dengan kedalaman kurang dari 50 meter dengan perairan jernih. Ikan ini mengkonsumsi udang, algae dan zooplankton disekitar habitatnya.

Ikan badut melakukan simbiosis mutualisme dengan anemon laut. Anemon laut berguna sebagai pelindung bagi ikan ini dari para predator, sedangkan ikan badut membantu anemon dari sisa-sisa makananya. Dari interaksi inilah yang membuat ikan badut juga sering dijuluki ikan anemon (*anemonefish*).

h. *Oranye clownfish (Amphiprion percula)*

Secara umum ikan nemo jenis ini lebih banyak dikenal dan lebih familiar dikalangan pecinta ikan. *Oranye clownfish* merupakan ikan yang berukuran kecil yaitu antara 8 – 11 cm, memiliki garis tepi hitam tebal di tubuhnya yang mana sesuai dalam film *finding nemo* yang diadaptasi dari ikan nemo jenis *Oranye clownfish*.



Gambar 01 : Oranye clownfish
(Sumber : www.sikpas.com, 3 Mei 2017)

2. Film *Finding Nemo*

Nemo merupakan tokoh utama ikan badut dalam film kartun “*Finding Nemo*” yang memiliki warna khas yaitu jingga, hitam dan putih bergaris di seluruh tubuhnya. “*Finding Nemo*” adalah film animasi bergenre *comedy family* yang di sisipi dengan petualangan buatan Amerika Serikat yang di rilis pada 30 Mei 2003 di Kanada dan Amerika Serikat yang di Sutradari oleh Andrew Stanton. Pemain utamanya ialah Albert Brooks, Ellen DeGeneres, Alexander Gould, Willem Dafoe dan masih banyak yang lainnya. Kekuatan karakter pada Nemo pada keberanian dan pengorbanan seorang Ayah (Marlin) demi menyelamatkan anaknya (Nemo).

Finding Nemo mengisahkan tentang seekor ikan jenis badut bernama Marlin. Marlin dan pasangannya tengah berbahagia karena

telur-telur milik mereka akan segera menetas. Itu artinya mereka berdua akan segera menjadi orang tua. Namun sebelum kebahagiaan itu terwujud ternyata ada seekor ikan ganas yang ingin menjadikan telur-telur mereka sebagai santapannya. Naluri seorang ibu membuat pasangan dari Marlin mencoba melindungi telur-telur miliknya. Marlin sendiri juga melakukan usaha yang sama.

Namun sayangnya, Marlin terkena serangan dari ikan tersebut hingga pingsan. Ketika ia terbangun, dia menyadari bahwa telur-telur dan pasangannya sudah tidak ada. Hal tersebut membuat Marlin sangat sedih. Hingga kemudian dia melihat satu telur yang ternyata masih selamat. Marlin kemudian berjanji bahwa dia akan melindungi anaknya tersebut dari apapun. Dan Marlin memberi nama anaknya adalah Nemo.

Bertahun-tahun kemudian, Nemo sudah tumbuh dewasa. Namun Marlin masih menyimpan trauma tentang masa lalu. Sehingga dia sering kali melarang Nemo melakukan berbagai hal yang menurutnya berbahaya. Satu larangan paling keras yang diberikan Marlin kepada Nemo adalah jangan sekali-kali Nemo keluar dari terumbu karang. Karena Marlin yakin banyak sekali bahaya yang menunggu anaknya disana.

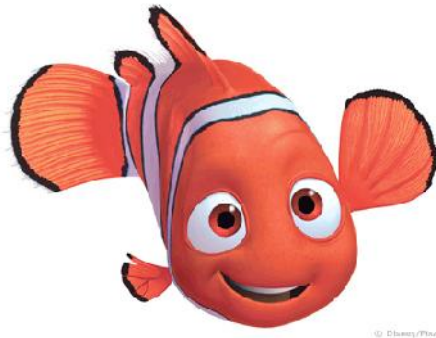
Suatu kali ketika Nemo tengah bermain dengan teman-teman sekolahnya ternyata Nemo melakukan tindakan nekat yaitu keluar dari terumbu karang. Hal tersebut dilakukan Nemo karena dia sudah tidak

tahan dengan berbagai larangan dari ayahnya yang menurutnya sudah berlebihan.

Hingga ketika Nemo sudah keluar dari terumbu karang ternyata ada seorang penyelam yang menangkapnya. Hal tersebut tentu saja membuat Marlin langsung mengejar penyelam tersebut. Namun sayangnya, penyelam tersebut sudah naik ke kapal yang tentunya sudah tidak bisa lagi dikejar oleh Marlin.

Marlin begitu terpuruk ketika tahu Nemo diambil oleh seseorang di depan matanya. Dia merasa gagal untuk menepati janjinya agar bisa melindungi Nemo dari apapun. Marlin kembali menemukan harapan ketika kacamata selam milik orang yang mengambil Nemo ternyata terjatuh. Dari kacamata tersebut tertulis sebuah alamat. Dari alamat tersebutlah, kemudian Marlin melakukan sebuah perjalanan panjang sekaligus mengharukan untuk bisa menemukan Nemo.

Pengambilan konsep Nemo dalam "*Finding Nemo*" karena dalam film tersebut memiliki pesan moral penting yaitu pentingnya nasehat orang tua. Nemo yang tidak menuruti nasehat orang tuanya hingga akhirnya tersesat jauh. Namun karena rasa kasih sayang orang tua, mereka akhirnya bisa bersama kembali. Sehingga, rak buku yang ber ide dasar Nemo tersebut sebagai mediatornya.



Gambar 02 : Tokoh Nemo dalam film *Finding Nemo*
(Sumber : www.sikpas.com, 3 Mei 2017)

D. Standarisasi Produk

Mebel sudah selayaknya dirancang berdasarkan ukuran yang tepat untuk menghindari ketidaknyamanan. Selain itu, perancangan juga mampu mengurangi gerakan fisik dalam penggunaannya. Oleh karena itu pemahaman terhadap ukuran tubuh manusia pemakai sangat penting dalam merancang sebuah produk mebel yang memiliki fungsi optimal (Marizar, 2005:118).

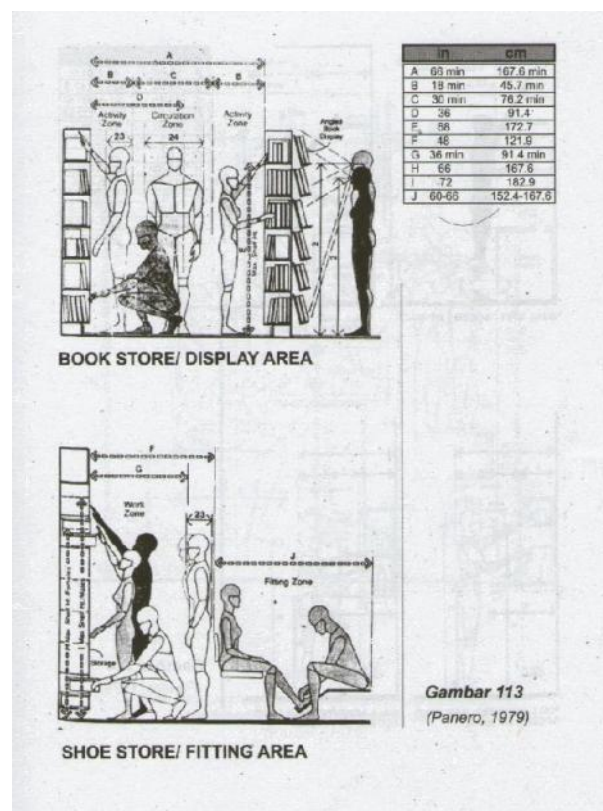
Standarisasi dalam pembuatan suatu produk sangatlah penting untuk mencapai sasaran kebutuhan ruang, produk maupun pemakaiannya, sehingga tujuan pembuatan produk sebagai penunjang aktivitas benar-benar berfungsi dengan baik. Untuk mencapai standarisasi produk harus disesuaikan dengan proporsi dan anatomi manusia supaya nyaman, serasi dengan fungsional (Gani, 1993:64).

Perancangan rak buku dengan proporsi dan anatomi tubuh adalah ukuran bagian-bagian benda pakai yang disesuaikan secara teliti dengan ukuran tubuh pemakai.

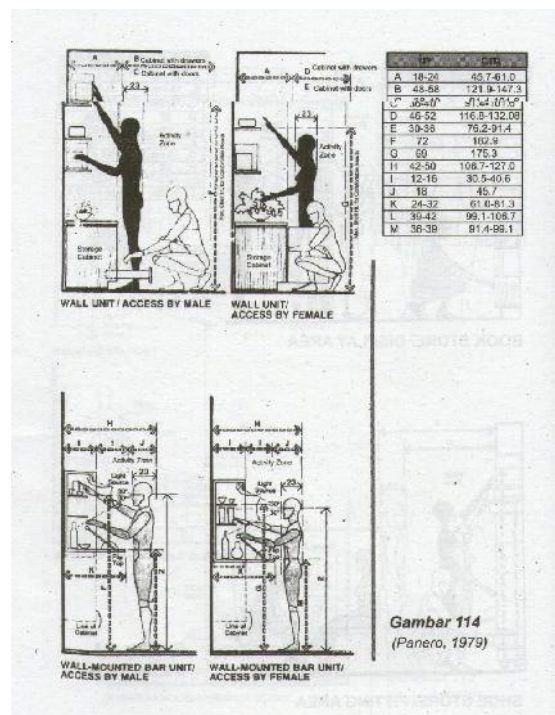
1. Norma Anatomi

Norma anatomi atau norma tubuh membutuhkan dimensi atau ruang gerak dalam melakukan aktivitas. Ketentuan norma anatomi sangat banyak, penyusun dalam penelusuran data hanya menyajikan norma-norma yang berhubungan dengan penciptaan “*Ikan Nemo sebagai Konsep Desain Penciptaan Rak Buku*”. Hal ini bertujuan agar perabot sebagai penunjang aktivitas benar-benar dapat berfungsi dengan baik.

Dibawah ini adalah gambar-gambar yang berkaitan dengan norma-norma anatomi manusia yang berkaitan dengan dimensi tubuh manusia.



Gambar 03: Diagram Norma Anatomi I
Sumber: Designing Furniture. (Panero dalam Marizar, 2005: 125)

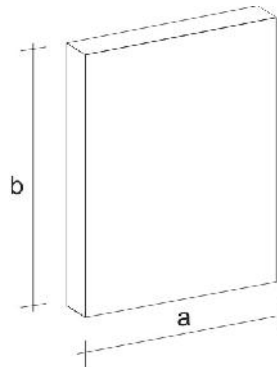


Gambar 04: Diagram Norma Anatomi II
 Sumber : Designing Furniture (Panero dalam Marizar, 2005:126)

2. Norma Benda.

Norma benda berhubungan erat dengan pemakai dengan ruang yang diperlukan dalam menempatkan perabot nantinya, untuk itu perlu dipelajari proporsi yang sesuai dan seimbang antara perabot dan ruangan. Perabot memiliki ukuran-ukuran yang berbeda-beda tergantung pada jenis dan fungsinya, untuk itu diperlukan pemahaman yang tepat pada saat proses perencanaan. Dalam proses perencanaan tersebut desainer atau perancang dapat melakukan analisis norma benda baik secara langsung maupun tidak langsung seperti mengamati secara langsung perilaku manusia maupun bersumber dari referensi buku.

Dalam merancang sebuah perabot sebaiknya mampu memanfaatkan ruangan secara maksimal sehingga barang atau benda yang akan kita masukkan ke ruangan sesuai dengan keinginan yang dicapai, hal ini akan menghemat bahan serta memberi fungsi yang maksimal.



JENIS	UKURAN mm		LEBAR PPN LETAK
	a	b	
Buku saku	120	180	140
Literatur/ hiburan	150	220	180
Buku pegangan/ kamus	190-200	250	220-250
Album	250	290	250-260
Buku seni	300	370	320

Gambar 05 : Norma Benda

(sumber : Teknik Mendesain Perabot yang Benar, M. Gani K. 1993:66)

Nama	Panjang(cm)	Lebar(cm)
Kertas Postcard	12,7	8,9
Kertas A5	21	14,8
Kertas Kuarto	25,4	20,3
Kertas Letter	27,9	21,6
Kertas A4	29,7	21
Kertas Folio (F4)	33	21,5
Kertas Legal	35,6	21,6
Kertas A3	42	29,7
Kertas Tabloid	43	27,9
Kertas A3+	48,3	32

Tabel 03 : Standar Ukuran Kertas Nasional

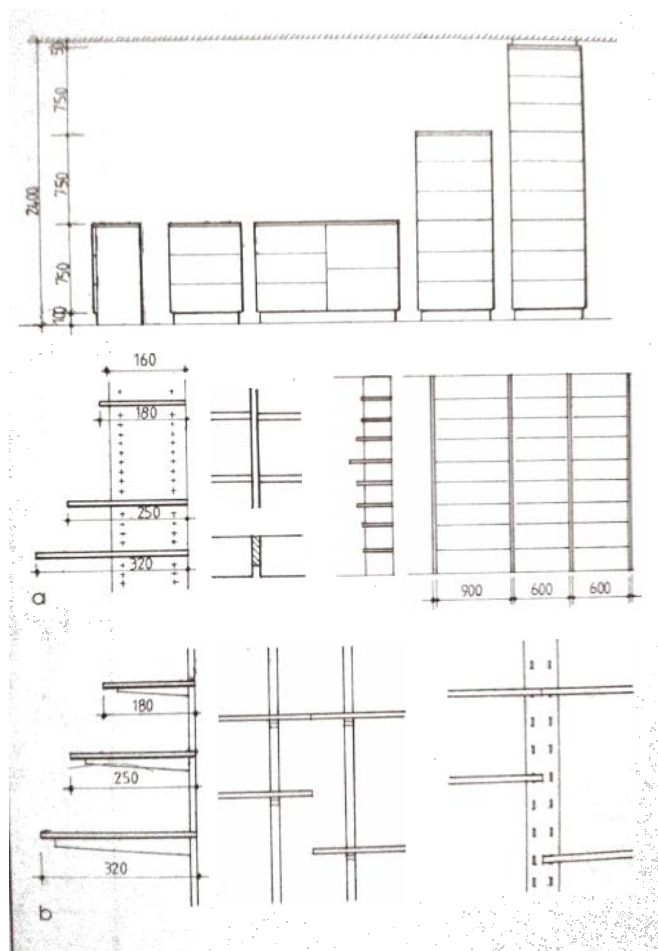
(sumber : <http://digitalsense.co.id/news/ukuran-kertas-internasional-dan-nasional>,
31 Maret 2018)

3. Norma Perabot

Norma perabot berhubungan dengan kenyamanan yang dapat dicapai melalui bentuk yang sesuai dengan fungsi dan juga anatomi tubuh manusia. Dengan mempertimbangkan norma perabot maka akan memperoleh bentuk perabot yang sesuai dengan fungsi dan kenyamanan saat digunakan. Perabot yang akan dibuat berupa produk rak buku yang berfungsi sebagai sarana peletakan buku.



Gambar 06: Standar ukuran rak buku ideal
 Sumber: Merancang Rak Buku Kreatif (Wirania, 2010: 8)



Gambar 07: Norma Perabot Rak Buku
 Sumber: Teknik Mendesain Perabot Yang Benar (M. Gani, 1993: 67)

E. Referensi

Adanya referensi sangatlah penting dalam penciptaan suatu karya karena sebagai masukan gagasan kreatif dan inovatif bagi penulis itu sendiri. Sehingga penulis dapat lebih mudah dalam mengembangkan ide-ide kreatif tanpa meninggalkan aspek fungsional, kenyamanan dan keindahan.

Sumber referensi merupakan hal yang mutlak dalam desain karena untuk memperkuat dalam penciptaan suatu karya desain dan dapat dipertanggung jawabkan keabsahannya, seperti data referensi pada gambar di bawah ini :



Gambar 08 : Rak buku
(Sumber : www.sikpas.com, 3 Mei 2017)



Gambar 09 : Rak buku
(Sumber : www.sikpas.com, 3 Mei 2017)



Gambar 10 : Rak buku
(Sumber : www.sikpas.com, 3 Mei 2017)



Gambar 11 : Rak buku
(Sumber : www.sikpas.com, 3 Mei 2017)



Gambar 12 : Rak buku
(Sumber : www.sikpas.com, 3 Mei 2017)



Gambar 13 : Rak buku ikan paus
(Sumber : www.sikpas.com, 3 Mei 2017)

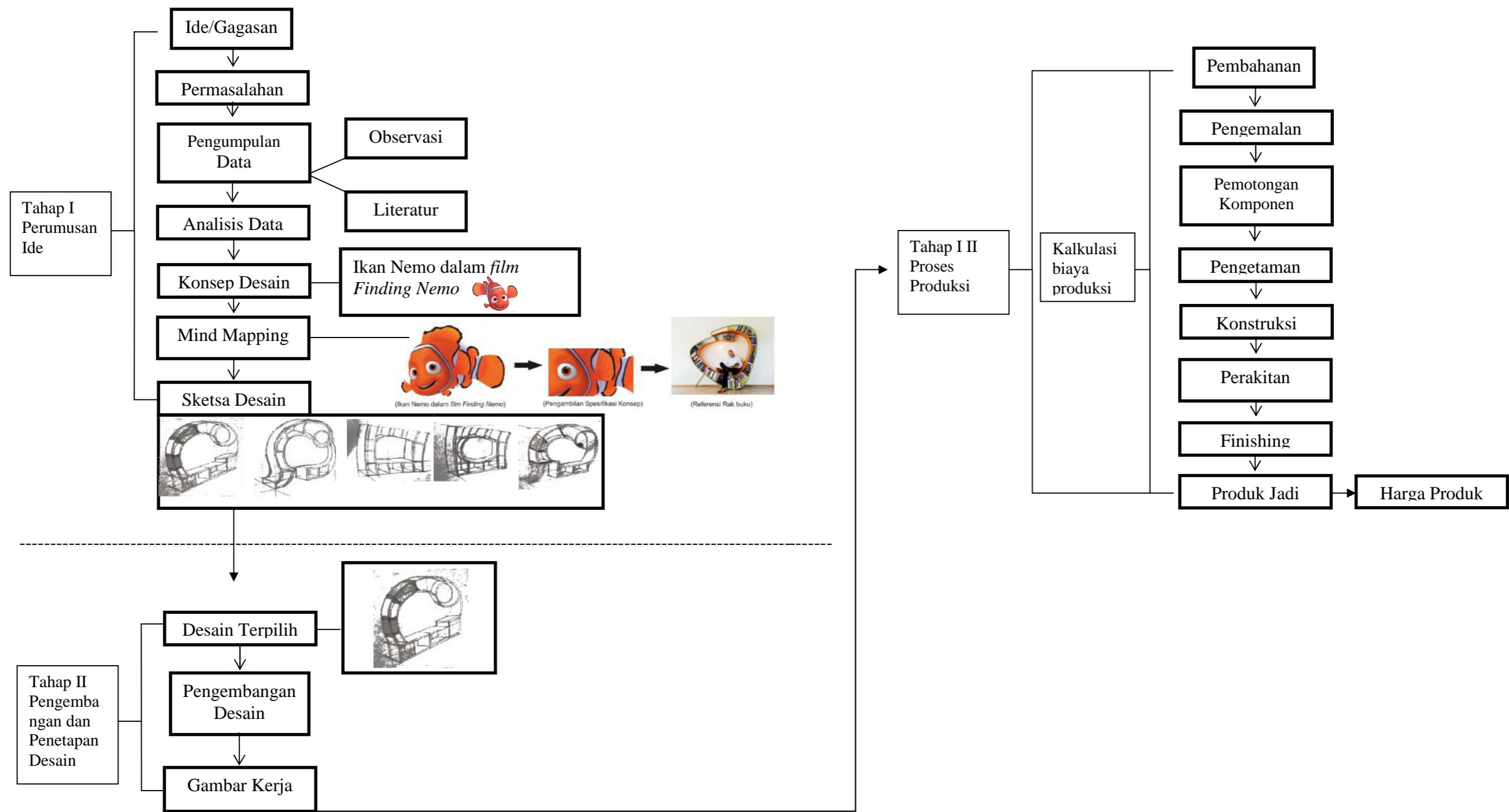


Gambar 14: Rak buku apel
(Sumber : www.desainrumahtips.blogspot.com, 3 Mei 2017)

F. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan sintesa tentang hubungan antara variable yang disusun dari berbagai teori yang telah didiskripsikan. Selanjutnya dianalisis secara kritis dan sistematis, sehingga menghasilkan sintesa tentang hubungan antara variable penelitian. Sintesis tentang hubungan variabel tersebut, selanjutnya digunakan untuk merumuskan hipotesis.

Kerangka pemikiran menjadi acuan penulis untuk menciptakan produk yang dimulai dari proses eksplorasi di lapangan, identifikasi masalah, pencetusan ide, pengembangan desain dan desain final. Maka penulis mengaitkan ide-ide menjadi skema model kerangka pemikiran sebagai berikut:



Skema 01 : Kerangka Pikir
(Sumber : Penulis)