

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman modern terjadi karena banyaknya kebutuhan yang harus di penuhi yang salah satunya adalah kebutuhan mebel. Dari segi desain yang sederhana hingga yang memiliki kerumitan tertentu. Hal ini selaras dengan pendapat (Marizar 2005 : 2) yaitu keberlangsungan hidup manusia terjadi berbagai tantangan yang harus di hadapi baik secara prima dan emosional dalam memiliki tuntutan kebutuhan aktivitas manusia yang dapat di ungkapkan melalui desain.

Mebel merupakan prabot yang paling banyak dibutuhkan manusia untuk menunjang segala aktivitas dalam ruangan atau bahkan di luar ruangan. Dalam kehidupan sehari-hari keberadaan perabot berperan sebagai fasilitas atau sarana bagi berbagai kegiatan manusia di dalam ruangan (Jamaludin, 2007: 9).

Estetika pada suatu produk dan desain, bertujuan untuk menampilkan citra simbolis, sehingga bentuk visual yang ditampilkan memiliki nilai status sosial bagi para pemakainya. Salah satu tujuan desain yaitu nilai penghargaan (status sosial) yang dapat dicapai melalui nilai estetika rupa yang diwujudkan secara optimal dalam karakteristik desain mebel (Eddy, 2005: 25). Dengan

demikian nilai status sosial bisa naik bagi pemakai produk yang memiliki estetika yang bagus.

Mebel adalah semua benda yang ada di rumah dan digunakan oleh penghuninya untuk duduk, berbaring, ataupun menyimpan benda kecil mencakup semua barang seperti kursi, meja, dan lemari. Mebel berasal dari kata *movable*, artinya bisa bergerak. Sedangkan kata *furniture* berasal dari bahasa Prancis *fourniture*. *Furniture* mempunyai asal kata *fournir* yang artinya *furnish* atau perabot rumah atau ruangan. Walaupun mebel dan *furniture* punya arti yang beda, tetapi yang ditunjuk sama yaitu meja, kursi, lemari, dan seterusnya. Mebel terbuat dari kayu, papan, kulit, sekrup, dan lain-lain. Mebel akan terasa fungsinya jika tidak ada di rumah. Manfaat mebel atau furniture membuat rumah kita nyaman untuk beristirahat, bekerja, serta membantu rumah menjadi lebih rapi

Desain mebel atau furniture termasuk dalam kategori desain fungsional, yaitu desain memberikan pelayanan atau fasilitas pada kegiatan hidup manusia. Dalam perancangan mebel, manusia merupakan faktor utama dan aspek penting. Membuat desain mebel diperlukan persyaratan dan prinsip berorientasi pada seluruh anatomi dan ukuran manusia, keadaan jasmani, cara bergerak, bersikap dan tuntutan selera manusia. Diperlukan pemikiran konseptual baik dari sisi fungsi maupun estetis agar desain dapat memenuhi permintaan konsumen.

Kursi dan meja teras merupakan perabot mebel yang setiap hari dijumpai dalam aktifitas kehidupan manusia seperti duduk, bersantai. Perlu adanya desain sederhana dan unik sehingga memberikan rasa nyaman bahkan akan memperindah teras rumah dan di sekitar area rumah. Dalam penciptaan produk mebel penulis mengambil referensi mengacu pada sebuah bentuk hewan panda yang memiliki ciri warna hitam belang di area mata panda, dan area telinga, lengan dan kaki memiliki warna hitam, selebihnya warna putih. Maka dari itu penulis menginginkan desain kursi teras dengan ide dasar panda dikreasikan kedalam sebuah mebel.

Panda adalah mamalia yang biasanya diklasifikasikan ke dalam keluarga beruang *Ursidae*, yang hewan asli Tiongkok tengah. Panda tinggal di wilayah pegunungan, seperti Sichuan dan Tibet. Nama Cinanya adalah ‘mao-xiong’, artinya ‘kucing- beruang’. Sedangkan di Barat, mamalia yang termasuk ke dalam keluarga beruang *Ursidae* ini dikenal dengan nama latin *Ailuropoda Melanoleuca*, atau Panda, yang artinya “Kaki-Kucing Hitam- Putih”.

Kursi teras panda yang dirancang oleh penulis memiliki bentuk sederhana, yaitu kursi dengan sandaran berbentuk kepala panda dan pada bagian tangan kursi berbentuk menyerupai lengan panda dan kaki depan kursi menyerupai seperti kaki panda. Dengan corak warna hitam pada bagian sandaran memiliki mata belang, telinga sandaran kursi, tangan kursi dan kaki kursi, selebihnya warna putih

B. Pembatasan Masalah

Dengan adanya batasan-batasan ini akan mempermudah untuk di pahami, sehingga akan muncul suatu anggapan produk tersebut praktis dan sederhana, penulis sengaja membatasi permasalahan pada bentuk yang diharapkan supaya pembahasan tidak terlalu meluas, dan menghindari salah pengertian tentang masalah yang dibahas. Adapun batasan utama masalah pada tugas akhir adalah:

1. Binatang yang digunakan sebagai struktur bentuk kursi teras sebagai ide dasar yaitu jenis Giant Panda yang akan menjadi solusi akan produk mebel yang memiliki nilai orisinalitas.
2. Perwujudan karya kursi teras menggunakan bahan kayu mahoni karena harga kayu tidak terlalu mahal dan mudah di cari. Selain itu, kayu mahoni juga mudah diproses seperti dipotong, diserut, dibentuk dan diampelas.
3. Menggunakan finishing duco warna hitam dan putih, untuk kursi dan meja yang akan dibuat.

C. Perumusan Masalah

Dari latar belakang dan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu :

1. Bagaimana membuat desain kursi teras dengan ide dasar binatang panda ?
2. Bagaimana proses produksi kursi teras dari bentuk panda ?

D. Telaah Pustaka

Penyusun melakukan telaah pustaka berupa pengumpulan data-data literatur yang bersumber dari buku, majalah, makalah seminar dan informasi dari *website* yang berhubungan dengan materi pembahasan. Sebagian data-data tersebut antara lain:

1. Pengantar Desain Mebel. 2007. Karya Jamaludin

Masalah mebel dalam hubungannya dengan fungsi utamanya sebagai pelengkap fungsi ruang. Selain itu deskripsi mengenai pengelompokan jenis mebel berdasarkan fungsinya mempermudah mengidentifikasi suatu produk mebel dan dijelaskan pula alat dan bahan yang digunakan serta konstruksi yang biasa digunakan untuk perabot mebel.

2. Designing Furniture. 2005. Karya Eddy S. Marizar

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.

3. Teknik Mendesain Perabot Yang Benar. 1993. Karya M. Gani Kristianto.

Kanisius yang bekerjasama dengan PIKA Semarang yang berjudul Teknik Mendesain Perabot Yang Benar mengupas tentang dasar-dasar mendesain yang baik dan benar serta langkah-langkah mendesain perabot pesanan.

Dalam buku Teknik Mendesain Perabot Yang Benar juga berisikan tentang faktor-faktor dasar dalam mendesain yang meliputi fungsi, konstruksi, dan proporsi.

4. Tata Ruang. 1987. Karya Fritz Wilkening.

Pedoman tata bentuk hingga mengupas tentang ruangan dalam sebuah rumah hunian. Dalam buku Tata Ruang dapat dipelajari tentang bagaimana menata perabot dalam rumah tinggal. Selain itu buku Tata Ruang juga berisi tentang bentuk- bentuk dasar sebuah kursi dan produk mebel lainnya.

5. Ergonomi, Konsep Dasar dan Aplikasinya. 2004. Karya Eko Nurmianto.

Analisa hubungan fisik antara manusia dengan fasilitas yang mendukung pekerjaannya. Dalam kaitan dengan perancangan suatu produk, buku ini juga membahas tentang antropometri dan sikap tubuh dalam beraktivitas kerja.

6. Reka Oles Mebel Kayu. 1997. Karya Agus Sunaryo.

Proses reka oles atau aplikasi finishing pada mebel kayu. pengaplikasian finishing pada media kayu dapat menjadikan sebuah produk menjadi lebih estetis dan juga menambah nilai ekonomis dari produk itu sendiri. Berbagai jenis *finishing* yang umum serta tekniknya dijelaskan dalam buku ini, diantaranya: teknik *finishing melamine*, *finishing duco*, polistur serta berbagai macam efek dapat dihasilkan dari bahan-bahan disekitar kita seperti sabun dan lain sebagainya.

E. Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah, maka tujuan yang hendak di capai harus sesuai dengan apa yang menjadi pokok pembahasan. Tujuan tersebut antara lain dapat di rumuskan sebagai berikut :

1. Menciptakan produk mebel kursi teras yang berbeda dan mampu diterima masyarakat luas.
2. Mampu menciptakan produk yang fungsional dan memperhatikan estetika serta kenyamanan pengguna.
3. Sebagai perangsang ide bagi pemula dalam menciptakan karya-karyanya.
4. Sebagai syarat kelulusan memenuhi tugas akhir jenjang strata satu program studi Desain Produk Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Nahdlatul Ulama'.

F. Manfaat dan Sasaran

Berdasarkan tujuan yang di jabarkan di atas, maka diharapkan proses penciptaan ini mempunyai manfaat dan sasaran sebagai berikut :

1. Manfaat :
 - a. Dengan adanya karya produk diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas dan imajinasi dalam membuat suatu produk dengan ide dasar yang menarik.
 - b. Melalui karya produk yang diharapkan dapat bermanfaat bagi konsumen maupun masyarakat pada umumnya dalam rangka memenuhi kebutuhan akan desain produk mebel, serta dapat

memotivasi para pengrajin untuk lebih berfikir kreatif, inovatif dalam menciptakan sebuah produk mebel.

- c. Bagi akademisi penciptaan tugas akhir yang penulis buat dapat digunakan sebagai penambah wawasan dalam visualisasi bentuk ke dalam wujud produk mebel, dan dapat dijadikan sebagai referensi.

2. Sasaran :

- a. Menjawab akan kekurangan atau permasalahan akan produk meja kursi teras yang kreatif di pasaran.
- b. Memunculkan desain meja kursi teras yang inovatif dan berbeda sehingga sesuai dengan bentuk dan fungsinya.
- c. Mampu mengaplikasikan bentuk yang inovatif terhadap produk mebel dari kayu.

G. Sistematika

Sistematika penulisan laporan karya tugas akhir dengan judul “PANDA SEBAGAI IDE DASAR PENCIPTAAN KURSI TERAS” terdiri atas :

1. Bab I PENDAHULUAN

Pada bab I pendahuluan berisi tentang: Latar Belakang masalah, Pembahasan Masalah, Rumusan Masalah, Telaah Pustaka, Tujuan, Manfaat dan Sasaran, Sistematika.

2. Bab II LANDASAN TEORI

Pada bab II berisi tentang: Latar Belakang Penciptaan, Tinjauan Umum (Tinjauan Desain, Standarisasi Produk, Referensi, Kerangka pikir)

3. Bab III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab III berisi tentang: Pendekatan Penelitian, Desain Penelitian, Fokus Penelitian, Data dan Sumber Penelitian (Pemilihan Informasi, Pemilihan Lokasi), Teknik Pengumpulan Data(Observasi, Wawancara, Penggunaan Data).

4. Bab IV KONSEP DESAIN

Pada bab IV berisi tentang: Proses Desain, Diagram Proses, Kriteria Desain, Ketepatan Desain.

5. Bab V PENGEMBANGAN DESAIN

Pada bab V berisi tentang : Sketsa awal, Keputusan Desain, Gambar Desain, Proses Pengerjaan Produk, Teknik Pengerjaan, Finishing, Display Produk, Kalkulasi.

6. Bab VI PENUTUP

Pada bab VI berisi tentang : Simpulan dan Saran.