

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Latar Belakang Perancangan

Industri mebel merupakan salah satu sektor industri yang terus berkembang di Indonesia. Kebutuhan akan produk-produk dari industri mebel terus meningkat karena sektor industri mebel memberikan desain interior serta nilai artistik yang dapat memberikan kenyamanan sehingga menunjang berbagai aktifitas.

Mebel Indonesia berperan penting sebagai sumber devisa bagi negara karena peminat produk tidak hanya di dalam negeri tetapi juga di luar negeri. Perkembangan mebel membuat para produsen mebel bersaing untuk menghasilkan produk yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan konsumen.

Dalam kehidupan sehari-hari konsumen memiliki dua jenis kebutuhan, yaitu primer dan sekunder. Kebutuhan primer sangat diutamakan dalam kelangsungan hidup, sebagai contoh rumah. Rumah sangat penting dalam kelangsungan hidup, didalam sebuah rumah terdapat tata ruang yang baik.

Mebel adalah salah satu benda pakai yang dapat dipindahkan dan berguna dalam kegiatan manusia sehari-hari melakukan aktifitas mulai dari tidur, makan, bekerja, bermain, bersantai dan sebagainya yang memberikan kenyamanan serta keindahan bagi pemakainnya (Baryl dalam Marizar, 2005: 20).

Pembuatan sebuah rumah tidak ada aturan mendasar yang mengharuskan mengenai sebuah ruangan harus berkonsep kaku dan tidak menarik. Bayangkan jika ruangan tersebut hanya berisi sederetan meja dan kursi standar. Sifatnya yang fleksibel serta berkarakter membuat ruangan harus lebih berwarna, terkesan ceria dan tentunya menarik. Dari hasil pertimbangan tersebut muncullah ide kreatif dari penulis untuk merancang sebuah rak buku dengan menampilkan beberapa inovasi dengan tujuan menimbulkan kesan distorsi (merusak) kekakuan suatu ruangan melalui sebuah produk mebel rak buku dengan bentuk kartu remi sebagai dekoratifnya.

Bentuk suatu rak buku tak hanya kotak atau persegi, tetapi dapat dihasilkan bentuk yang unik dan variatif. Keberagaman bentuk dimungkinkan jika memiliki pengetahuan yang cukup mengenai karakteristik buku, jenis material yang digunakan, penempatan yang tepat, dan segala hal yang berkaitan dengan perancangan rak buku (Swasty, 2010: 4).

Dalam sebuah proses perancangan suatu produk mebel secara konsep harus dapat dipertahankan. Suatu desain dianggap baik jika produk yang dihasilkan dapat berfungsi dengan baik sesuai dengan tujuan penciptaan, mengingat fungsi desain mempunyai hubungan dengan kebutuhan manusia tentang produk yang dirancang oleh para desainer. Begitu juga dalam menciptakan suatu karya yang merupakan proses kreatif dari desainer.

B. Tinjauan Umum

1. Tinjauan Desain

Bagi sebagian besar penduduk Indonesia istilah desain mungkin masih merupakan kata asing yang sulit dicerna. Tetapi sebagian kegiatan itu barangkali sudah sangat akrab dengan masyarakat kita. Sachari (2001: 6) menyatakan bahwa menata, merancang, menempa, mengukir, menghias, membangun, menyusun, merencana, me-reka, menggambar, memahat, dan seterusnya, bahkan istilah itu telah mengakrab dengan penduduk Indonesia sehari-hari.

Secara etimologi kata desain berasal dari kata *designo* dalam bahasa Italia, dan diterjemahkan sebagai desain atau menggambar (Lucie-Smith dalam Marizar 2005: 17).

Istilah *designo* yang dikenal di Eropa, mempunyai arti gambar rancangan pematung atau pelukis sebelum membuat patung atau karya lukisannya (Imam, Yasraf, dan Jamaludin dalam Marizar 2005: 17).

Penggunaan kata desain secara historis, tidak bisa dipisahkan dari kegiatan seni rupa dalam arti luas. Istilah desain mulai dipakai di Indonesia awalnya untuk menggantikan istilah jurusan seni interior di ITB pada tahun 1969. Kemudian sejalan dengan tuntutan zaman, istilah desain dipakai sebagai penamaan jurusan baru pada tahun 1971, yaitu jurusan Desain Interior, jurusan Desain Grafis, jurusan Desain Tekstil, dan jurusan Desain Produk (Sachari, 2001: 4-5).

Terdapat beberapa pengertian yang digunakan sebagai acuan dalam penciptaan karya tugas akhir yang penulis buat, antara lain:

- a. Desain merupakan pemecahan masalah dengan satu target yang jelas (Acher dalam Sachari, 2001: 5).
- b. Desain adalah tindakan dan inisiatif untuk mengubah karya manusia (Jones dalam Sachari, 2001: 5).

Memang agak berat bagi negara kita untuk bersaing dengan negara-negara lain yang sudah terlebih dahulu mencuat dalam hal desain. Kesulitan bersaing dapat kita atasi dengan banyaknya desainer muda dan desain-desain baru.

Desain baru merupakan kesatuan unsur yang lama dengan unsur baru. Unsur yang lama dapat berupa kebudayaan, era zaman, teknik pengerjaan dan unsur baru merupakan perkembangannya, keduanya dikombinasikan dalam bentuk dan fungsi yang mampu menimbulkan kesan elegan, indah, artistik.

Seiring berjalannya waktu, desain memiliki arti yang lebih spesifik dan bermakna, yaitu kegiatan para desainer dalam rangkaian proses menciptakan aneka produk yang bermanfaat bagi kehidupan manusia.

Setiap tampilan bahasa desain memiliki manfaat yang berbeda, namun memiliki tujuan yang sama yaitu keindahan, kenyamanan, keselamatan, keamanan, penghargaan, efisiensi, dan efektivitas bagi para pemakainya (Marizar, 2005: 27).

Ada beberapa unsur dan prinsip desain yang harus dipelajari agar desain yang dihasilkan menarik. Semua unsur tersebut tidak harus dimasukkan seluruhnya dalam sebuah desain, karena ada sebagian desain yang menuntut salah satu dari unsur tersebut harus diprioritaskan sehingga terdapat penekanan dalam setiap unsur.

a. Unsur Desain

1) Garis (*Line*)

Gabungan antara satu titik poin dengan titik poin yang lain sehingga bisa berbentuk gambar garis lengkung (*curve*), lurus (*straight*) maupun zigzag. Garis adalah unsur dasar untuk membangun bentuk atau konstruksi desain.

2) Bidang atau Bentuk (*Shape*)

Segala yang memiliki diameter tinggi dan lebar. Bentuk dasar yang dikenal orang adalah kotak (*rectangle*), lingkaran (*circle*), dan segitiga (*triangle*).

3) Tekstur (*Texture*)

Nilai raba dari permukaan suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Pada prakteknya, tekstur sering dikategorikan sebagai corak dari suatu permukaan benda, misalnya permukaan karpet, kulit kayu, baju, cat dan lain sebagainya.

4) Ruang (*Space*)

Jarak antara suatu bentuk dengan bentuk lainnya, pada praktek desain dapat dijadikan unsur untuk memberi efek estetika desain dan

dinamika desain grafis. Dalam bentuk fisiknya pengidentifikasian ruang digolongkan menjadi dua unsur, yaitu obyek (*figure*) dan latar belakang (*background*).

5) Ukuran (*Size*)

Unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu obyek. Anda dapat menciptakan kontras dan penekanan pada suatu obyek desain dengan menggunakan unsur ini, sehingga orang akan tahu mana yang akan dilihat atau dibaca terlebih dahulu.

6) Warna (*Color*)

Unsur penting dalam suatu obyek desain. Karena melalui warna orang bisa menampilkan identitas suatu produk desain, menyampaikan pesan atau membedakan sifat dari bentuk-bentuk bentuk *visual* secara jelas.

b. Prinsip desain

1) Keselarasan (*harmony*)

Gabungan dari unit-unit yang memiliki kemiripan dalam satu atau beberapa hal. Contoh mudah keselarasan di dapatkan pada alam, misalnya dedaunan, buah-buahan, pepohonan dan lain-lain.

2) 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.

3) Keseimbangan (*balance*)

Desain harus memiliki keseimbangan, agar kelihatan lebih bagus, tenang dan tidak berat sebelah. Dalam merancang sebuah produk desain pemilihan keseimbangan yang akan digunakan harus ditetapkan terlebih dahulu, apakah akan menggunakan keseimbangan simetris atau asimetris. Pemilihan keseimbangan nantinya akan berhubungan dengan karakter desain yang ingin diciptakan.

4) Penekanan (aksentuasi)

Dimaksudkan untuk menarik perhatian, sehingga terdapat satu titik pandang yang menonjol. Penekanan sering pula disebut *center of interest*.

5) Perbandingan (proporsi)

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.

6) Kesederhanaan (*simplicity*)

Kesederhanaan artinya tidak lebih dan tidak kurang. Contohnya dalam suatu susunan produk desain kita perlu mengurangi obyek atau perlu menambah obyek kemudian rasakan apakah pas atau tidak, jika terasa rumit maka obyek tersebut sebaiknya dihilangkan.

7) Irama (repetisi)

Pengulangan dari unsur-unsur pendukung karya seni atau desain. Irama merupakan selisih antara dua wujud yang terletak pada

ruang, serupa dengan interval waktu antara dua nada musik beruntun yang sama. Desain mementingkan interval ruang, kekosongan atau jarak antar obyek.

2. Tinjauan Mebel

Dalam bahasa Inggris, perabotan disebut *furniture*, sedang kata mebel yang kita kenal sekarang berasal dari bahasa Belanda, *meuble*. Di Eropa kontinental, dikenal juga istilah *meubles* (Perancis), *möbler* (Jerman), *møbler* (Denmark), *mobili* atau *mobilia* (Italia) (Jamaludin, 2007: 9).

Adapun mebel menurut Baryl, 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).

Dari segi kegunaan atau fungsi, menurut Karl Mang dalam *History of Furniture* (1978) dan Edward Lucie-Smith dalam *Furniture: a Concise History* (1993) sesungguhnya bisa dikategorikan ke dalam empat jenis saja, yaitu tempat untuk menyimpan sesuatu di dalamnya seperti lemari dan rak, tempat menyimpan sesuatu di atasnya seperti segala macam meja, tempat untuk menyimpan tubuh kita selama tidur yaitu tempat tidur, dan mebel untuk duduk alias kursi beserta turunannya seperti bangku, sofa, kursi makan atau jok (Jamaludin, 2007: 9).

Mebel tidak bisa dipisahkan dengan kebutuhan manusia, karena manusia akan membutuhkan mebel dalam aktivitasnya. Mebel hadir dengan

desain-desain baru yang lebih kreatif, inovatif sesuai dengan kebutuhan dan menyesuaikan gaya hidup manusia.

3. Tinjauan Rak Buku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), rak buku adalah rak tempat menaruh buku (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/rak%20buku> diakses pada April 2017).

Bertambahnya koleksi buku dirumah tentu diperlukan rak buku untuk menampungnya. Selain koleksi buku menjadi lebih rapi, rak buku juga bisa dirancang dengan berbagai model yang unik dan atraktif. Kreativitas tak hanya terbatas pada bentuk, tetapi juga dapat diterapkan pada aplikasi materialnya. Rak buku juga merupakan salah satu media yang dapat memberikan perlindungan buku agar lebih terawat.

Rak buku pada umumnya merupakan rangkaian ambalan untuk menaruh barang, rak buku ada yang terbuka dan tertutup. Pertimbangan utama dipilihnya rak buku model tertutup agar buku-buku dan barang lain yang tersimpan didalamnya tidak mudah berdebu dan rusak.

Jamaludin (2007: 37-38) mengatakan fungsi rak buku selain tempat untuk menyimpan buku juga dapat dipakai menyimpan benda lain sepanjang ukurannya mencukupi. Terdapat rak yang dapat dipindahkan (*movable*) terdapat juga rak tetap (*fixed*) yang ditanam pada lokasi tertentu.

Dalam merancang sebuah rak buku ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar rak tersebut layak untuk digunakan.

- a. Kuat, rak buku harus kuat menyangga buku di atasnya. Kuat atau tidak rak buku terkait dengan bahan pembuatan.
- b. Estetis, rak buku yang enak dipandang mata akan menjadi daya tarik untuk mendatangi dan menyentuh buku tersebut.
- c. Terlihat, percuma jika buku tak dapat dilihat oleh calon pembacanya kecuali buku khusus yang tak boleh banyak orang tahu isi buku tersebut.

Banyak manfaat yang diperoleh dengan adanya rak buku, diantaranya:

- a. Memberikan perlindungan buku dari debu
- b. Menjaga buku dari kelembaban
- c. Mengatur buku tersimpan pada tempatnya sehingga mudah ditemukan jika suatu saat nanti akan digunakan kembali
- d. Memberikan fungsi estetika dalam sebuah ruang tempat buku terpampang
- e. Sebagai sarana untuk menghormati isi otak penulis agar tetap terjaga sehingga pesan yang disampaikan dapat abadi sepanjang masa

Rak buku merupakan salah satu *storage* utama di rumah, di samping lemari pakaian dan kabinet dapur. Selain harus serasi dengan tampilan *interior*, desain rak buku juga harus terencana dengan baik dan memadahi (Swasty, 2010: 6).

Beberapa keuntungan dari desain rak buku yang terencana dengan baik adalah sebagai berikut:

- a. Koleksi buku lebih rapi
- b. Koleksi buku lebih teratur dan mudah dicari
- c. Koleksi buku lebih awet
- d. Menciptakan efisiensi waktu

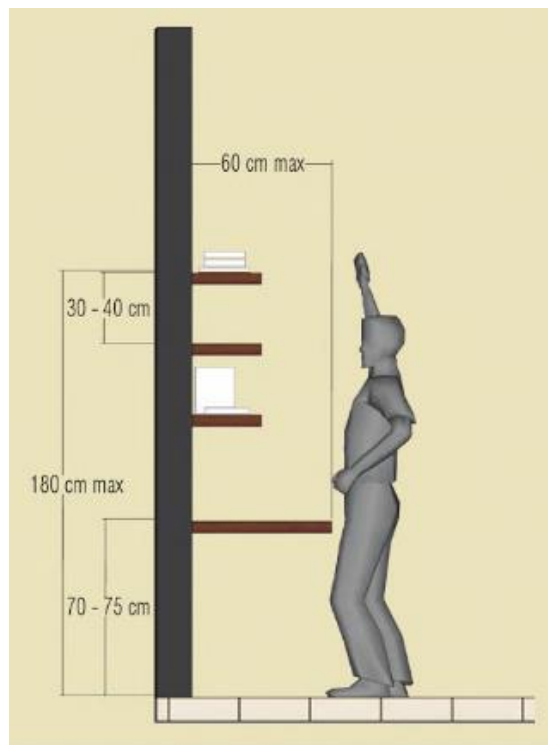
Sebelum memilih, membeli, atau membuat rak buku. Perlu diketahui terlebih dahulu ukuran ideal rak buku serta ketinggian buku yang akan disimpan. Ada berbagai kemungkinan jenis buku yang dapat disimpan dalam rak buku, seperti novel, komik, kamus, dan sebagainya. Setiap buku memiliki berbagai variasi ukuran. Variasi ukuran buku ini biasanya disesuaikan dengan ukuran kertas yang digunakan (Swasty, 2010: 7).

NAMA	Panjang (mm)	Lebar (mm)
Kertas <i>Postcard</i>	127	89
Kertas A5	210	148
Kertas Kuarto	254	203
Kertas <i>Letter</i>	279	216
Kertas A4	297	210
Kertas folio (F4)	330	215
Kertas <i>Legal</i>	356	216
Kertas A3	420	297
Kertas tabloid	430	279
Kertas A3+	483	320

Tabel 2.1: Standar Ukuran Kertas Nasional

(Sumber: <https://digitalsense.co.id/news/ukuran-kertas-internasional-dan-nasional>, diakses pada Maret 2018)

Selain ukuran buku yang akan disimpan, hal lain yang perlu diperhatikan dalam perancangan rak buku adalah sisi ergonomisnya. Dalam hal ini perlu diperhatikan ketinggian ideal rak buku agar mudah dalam menjangkau isi rak. Perancangan yang cermat pada rak buku dapat membuatnya lebih fungsional dan proporsional. Rak buku dapat dimanfaatkan optimal sesuai fungsinya. Selain itu proporsi bentuk dari hasil rancangan lebih pas dengan ukuran buku dan ruang interior secara keseluruhan (Swasty, 2010: 8)



Gambar 2.1: Sisi ergonomis dan ketinggian ideal rak buku
(Sumber: Swasty, 2010: 8)

4. Tinjauan Kartu Remi

Kartu remi adalah sekumpulan lembaran kertas yang disusun secara khusus, karton tipis, kertas berlapis plastik, campuran katun-kertas, atau plastik tipis, yang ditandai dengan motif yang berbeda dan digunakan satu set untuk bermain permainan kartu. Kartu biasanya berukuran seukuran tangan untuk memudahkan dalam permainan kartu (https://en.wikipedia.org/wiki/Playing_card diakses pada Maret 2018).

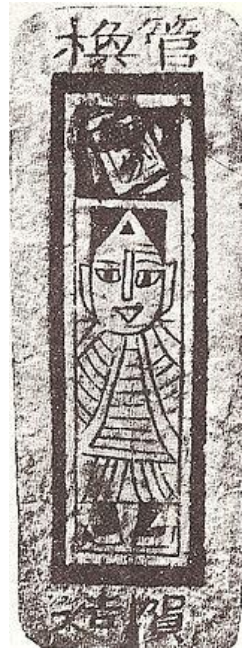
Secara etimologi, kartu remi diartikan *playing cards* atau lebih dikenal dengan *bridge*. Kartu remi berisi 52 lembar dan dibagi menjadi 4 jenis kartu yaitu *Spade* (♠), *Heart* (♥), *Diamond* (♦), *Club* (♣), masing-masing terdiri atas 13 kartu dari *Ace* (A), *King* (K), *Queen* (Q), *Jack* (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, dan 2. Ada kartu tambahan berupa 2 kartu Joker, hitam dan merah (id.m.wikipedia.org/wiki/Kartu_remi diakses pada April 2017).

Playing cards telah ditemukan selama dinasti Tang sekitar abad ke-9M sebagai hasil dari penggunaan teknologi pencetakan *woodblock*. Referensi pertama untuk *playing cards* berasal dari tulisan abad ke-9 yang dikenal sebagai koleksi *Miscellanea di Duyang*, yang ditulis oleh penulis Dinasti Tang, Su E. Menggambarkan Putri Tongchang, putri Kaisar Yizong dari Tang, yang memainkan “*leaf game*” di 868 dengan anggota klan Wei Baoheng, keluarga suami sang putri. Buku yang pertama diketahui tentang “*leaf game*” disebut *Yezi Gexi* dan diduga ditulis oleh seorang wanita dinasti Tang yang mendapat komentar dari para penulis dinasti berikutnya. Dinasti Song (960-1279) sarjana Ouyang Xiu (1007-1072) menegaskan

bahwa “*leaf game*” itu ada setidaknya sejak pertengahan dinasti Tang dan menghubungkan penemuannya dengan pengembangan lembaran cetak sebagai media tulis. Namun, Ouyang juga mengklaim bahwa “*leaf game*” adalah halaman buku yang digunakan dalam permainan papan yang dimainkan dengan dadu dan bahwa aturan mainnya hilang pada 1067.

Contoh game yang paling awal yang berisi kartu dengan gambar dan angka terjadi pada tanggal 17 Juli 1294 ketika Yan Sengzhu dan Zheng Pig-Dog tertangkap sedang bermain kartu (*Zhi Pai*) dan blok kayu untuk mencetaknya telah disita, bersama dengan sembilan dari kartu yang sebenarnya.

William Henry Wilkinson mengemukakan bahwa kartu pertama mungkin merupakan mata uang kertas aktual yang berlipat ganda karena keduanya merupakan alat permainan dan taruhan yang dimainkan, mirip dengan permainan kartu perdagangan. Menggunakan uang kertas tidak nyaman dan berisiko sehingga diganti dengan uang bermain yang dikenal sebagai “*Money Cards*”. Salah satu permainan paling awal di mana kita tahu aturannya adalah *Madio*, permainan *trick-taking*, yang berasal dari Dinasti Ming (1368-1644). Ilmuwan abad ke-15 Lu Rong menggambarkan bahwa permainan kartu dimainkan dengan 38 kartu “*Money Cards*” yang terbagi dalam empat set: 9 koin, 9 senar koin (yang mungkin telah disalahartikan sebagai tongkat dari gambar mentah), 9 perhiasan (koin atau senar), dan 11 *myriads* (10.000). Dua bagian terakhir memiliki karakter *Water Margin* dengan huruf Cina untuk menandai pangkat dan set mereka.



Gambar 2.2: Kartu remi Cina

(Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Playing_card diakses pada Maret 2018)

Playing cards kemudian berkembang ke daratan Persia dan India dengan sebutan kartu Mamluk. Michael Dummett berspekulasi bahwa kartu Mamluk mungkin telah turun dari set kartu sebelumnya yang terdiri dari 48 kartu dibagi menjadi empat set masing-masing dengan sepuluh kartu *pip* dan dua kartu *court*.



Gambar 2.3: Kartu remi Mamluk

(Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Playing_card diakses pada Maret 2018)

Pada abad ke-11, *playing cards* menyebar ke seluruh benua Asia dan kemudian masuk ke Mesir. Kartu tertua yang masih ada di dunia adalah empat fragmen yang ditemukan di Koleksi Keir dan satu di Museum Benaki. Mereka bertanggal abad ke-12 dan 13 (almarhum Fatimiyah, Ayyubiyah, dan periode Mamluk awal).

Sebuah satu set kartu ditemukan pada abad ke 15 dengan penampilan serupa tampilan kartu mamluk ditemukan oleh Leo Aryeh Mayer di Istana Topkapi, Istanbul pada tahun 1939 namun bukan satu set. Terdiri dari tiga tampilan yang berbeda, mungkin untuk mengganti kartu yang hilang. Satu set kartu versi Istana Topkapi awalnya berisi 52 kartu yang terdiri dari empat setelan: tongkat polo, koin, pedang, dan cangkir. Setiap set berisi sepuluh kartu *pip* dan tiga kartu *court*, yang disebut malik (raja), *nā'ib malik* (wakil raja), dan *thānī nā'ib* (wakil kedua atau di bawah wakil). *Thānī nā'ib* adalah gelar yang tidak ada, jadi mungkin tidak pada versi paling awal. Set kartu Mamluk secara struktural sama dengan set Ganjifa.

Sebenarnya, kata “Kanjifah” muncul dalam bahasa Arab mengenai raja pedang dan masih digunakan di bagian Timur Tengah untuk menggambarkan kartu remi modern.

Kartu Mamluk menunjukkan desain abstrak atau kaligrafi yang tidak menggambarkan orang-orang karena alasan agama dalam Islam Sunni, meskipun mereka memang memberi peringkat pada kartu-kartu Mamluk. *Nā'ib* akan dipinjam ke bahasa Perancis (*nahipi*), bahasa Italia (*naibi*), dan bahasa Spanyol (*naipes*), kata yang terakhir masih digunakan secara umum.

Panel pada kartu *pip* dalam dua setelan menunjukkan bahwa mereka memiliki peringkat terbalik, fitur yang ditemukan di Madio, Ganjifa, dan permainan kartu Eropa kuno seperti *Ombre*, *Tarot*, dan *Maw*.

Sebuah fragmen dari dua lembar kartu bergaya *Moor* yang tidak dipotong dengan gaya serupa namun jelas ditemukan di Spanyol dan bertanggal pada awal abad ke 15. Ekspor kartu dari Kairo, Alexandria, dan Damaskus berhenti setelah jatuhnya Mamluk di abad 16. Aturan untuk memainkan permainan kartu hilang tapi mereka diyakini sebagai permainan trik sederhana tanpa mengalahkannya.

4 set kartu pertama kali dibuktikan di Eropa Selatan pada tahun 1365 dan kemungkinan berasal dari set kartu Mamluk berupa cangkir, koin, pedang, dan tongkat polo yang masih digunakan di gelaran tradisional Latin. Karena polo adalah olahraga yang tidak jelas bagi orang Eropa, tongkat polo menjadi pentungan atau tongkat gantung. Kehadiran mereka dibuktikan di Catalonia pada tahun 1371, 1377 di Swiss, dan 1380 di banyak tempat termasuk Florence dan Paris.





Dalam buku catatan Johanna, Duchess of Brabant dan Wenceslaus I, Duke of Luxemburg, sebuah entri bertanggal 14 Mei 1379 berbunyi: “*Given to Monsieur and Madame four peters, two forms, value eight and a half moutons, wherewith to buy a pack of cards*” Dalam bukunya tahun 1392 atau 1393, Charles atau Charbot Poupart, bendahara rumah Charles VI dari Perancis, mencatat pembayaran untuk lukisan tiga set kartu.

Sekitar tahun 1418-1450 pembuat kartu profesional di Ulm, Nuremberg, dan Augsburg membuat dek tercetak. *Playing Cards* bahkan berkompetisi dengan citra devosional sebagai penggunaan paling umum untuk potongan kayu pada periode ini. Kebanyakan dari semua jenis potongan kayu diwarnai setelah dicetak, baik dengan tangan atau stensil dari sekitar 1450 dan seterusnya.

Kartu yang disebarkan dari Italia ke negara-negara Jerman, setelah Latin diganti dengan set Daun (atau *Shields*), *Hearts* (atau *Roses*), *Bells*, dan *Acorns*. Sekitar tahun 1480 kombinasi gambar, nama Latin dan *Germanic* menghasilkan bahasa Perancis, *trèfles* (*clovers*), *carreaux* (*ubin*), *cœurs* (hati), dan *piques* (tombak). Nama “*piques*” dan “*spade*” mungkin berasal dari *sword* (*spade*) set Italia. Di Inggris, pakaian Perancis akhirnya digunakan, meskipun tampilan paling awal yang tersebar mungkin memiliki pakaian Latin. Alasan mengapa set kartu Inggris disebut sekop “*club*” dan tombak “*spade*”.

Pada akhir abad ke-14 orang Eropa mengubah kartu *court* Mamluk untuk mewakili bangsawan dan pelayan Eropa. Dalam deskripsi dari 1377, kartu *court* pada awalnya adalah seorang raja yang duduk, seorang marshal atas yang memegang simbol set nya, dan seorang marshal rendah yang menahannya. Dua yang terakhir sesuai dengan kartu Ober dan Unter yang ditemukan dalam kartu set Jerman dan Swiss. Orang Italia dan Iberia mengganti sistem Ober/Unter dengan “*Knight*” dan “*Fante*” atau “*Sota*” sebelum 1390, mungkin untuk membuat kartu lebih terlihat secara visual.

Di Inggris, kartu *court* terendah disebut “*Knave*” yang aslinya berarti anak laki-laki, jadi karakternya bisa mewakili pangeran (*Prince*), raja (*King*) dan ratu (*Queen*). *Queen* muncul secara sporadis dalam kemasan sejak tahun 1377, terutama di Jerman. Meskipun Jerman meninggalkan *Queen* sebelum tahun 1500an, orang Perancis secara permanen memungutnya dan meletakkannya di bawah *King*. Paket dari 56 kartu yang berisi setelan masing-masing *King*, *Queen*, *Knight*, dan *Knave* (seperti dalam tarot) pernah terjadi pada abad ke-15. Pada pertengahan abad ke-16, pedagang Portugis mengenalkan kartu remi ke Jepang. Dek Jepang asli pertama adalah karen *Tenshō* yang dinamai periode *Tenshō*.

English	Hearts 	Diamonds 	Clubs 	Spades 
French	Hearts 	Tiles 	Clovers 	Pikes 
Italian	Cups 	Coins 	Clubs 	Swords 
Spanish	Cups 	Coins 	Clubs 	Swords 
Swiss-German	Roses 	Bells 	Acorns 	Shields 
German	Hearts 	Bells 	Acorns 	Leaves 

Gambar 2.4: Perkembangan 4 Jenis Kartu Remi
(Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Playing_card diakses pada Maret 2018)

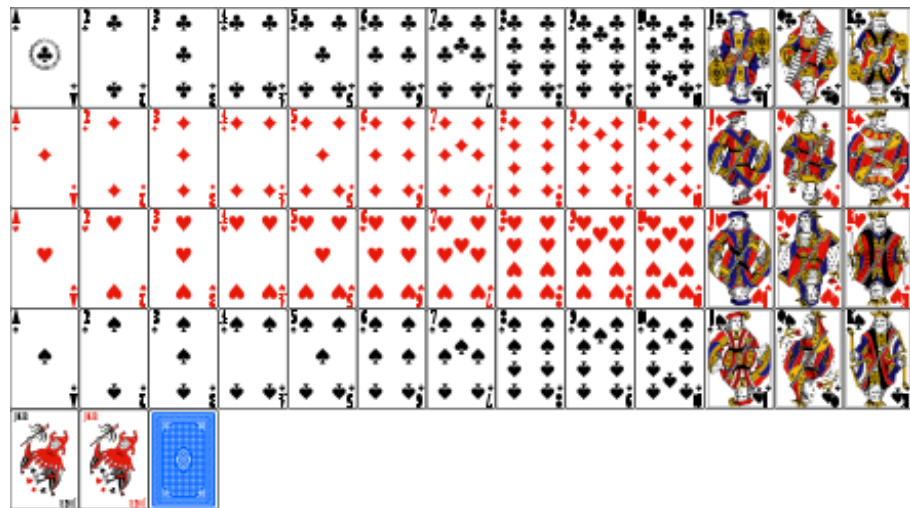
Set kartu dengan tampilan nilai kartu yang tercetak dipojok kartu memungkinkan pemain untuk memegang kartu mereka dengan satu tangan (bukan dua tangan yang sebelumnya digunakan). Set pertama yang dikenal dengan set Latin dicetak oleh Infirerra tahun 1693, namun sudah biasa digunakan dari akhir abad ke-18. Dek Anglo-Amerika pertama dengan inovasi nilai kartu tercetak dipojok adalah *Paten Saladee*, dicetak oleh Samuel Hart pada tahun 1864. Pada tahun 1870, Samuel Hart dan sepupunya di Lawrence & Cohen menindaklanjuti dengan Squeezers, kartu pertama dengan tampilan yang memiliki difusi besar. Inovasi nilai kartu tercetak dipojok juga diikuti dengan inovasi kartu pengadilan yang bisa dibalik.

Namun pada tahun 1745 pemerintah Perancis, yang mengendalikan rancangan kartu remi, melarang pencetakan kartu dengan inovasi nilai kartu tercetak dipojok juga diikuti dengan inovasi kartu pengadilan yang bisa dibalik. Di Eropa Tengah (kartu *Trappola*) dan Italia (*Tarocco Bolognese*), inovasi diadopsi pada paruh kedua abad ke-18. Di Inggris set kartu dengan kartu *court reversibel* dipatenkan pada tahun 1799 oleh Edmund Ludlow dan Ann Wilcox. Set kartu Anglo-Amerika dengan desain nilai kartu tercetak dipojok dan kartu *court* yang bisa dibalik dicetak sekitar tahun 1802 oleh Thomas Wheeler.

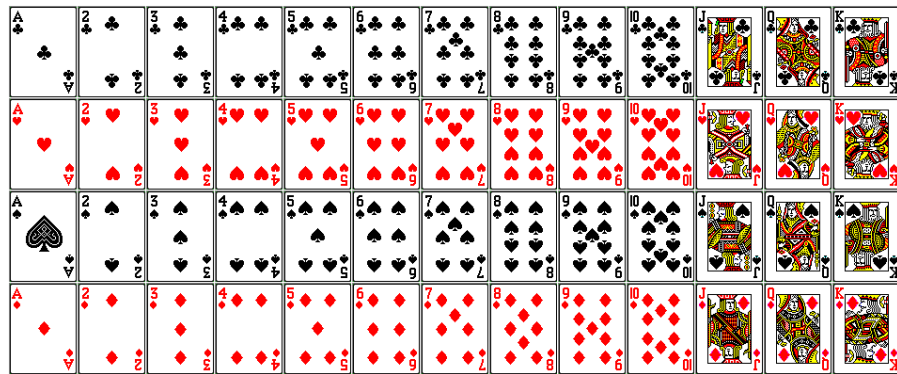
Sudut tajam lebih cepat habis dan mungkin bisa mengungkapkan nilai kartu itu, jadi mereka diganti dengan sudut yang membulat. Sebelum pertengahan abad ke-19, pemain Inggris, Amerika, dan Perancis memilih

panggung kosong. Kebutuhan untuk menyembunyikan keausan dan mencegah menulis pada kartu yang diputar kembali untuk memiliki desain gambar, foto, atau iklan secara terbalik.

Amerika Serikat adalah yang memperkenalkan *Joker* ke dalam set kartu remi. *Joker* dirancang untuk permainan *Euchre*, yang menyebar dari Eropa ke Amerika dimulai tak lama setelah Perang Revolusi Amerika. Di permainan *Euchre*, kartu *truf* tertinggi adalah *Jack* dari setelan *truf*, yang disebut *bower* (dari *Bauer*) kartu kedua tertinggi adalah *Jack* dari jenis dan warna yang sama dengan mengalahkannya. *Joker* ditemukan pada tahun 1860 sebagai *truf* ketiga, nama kartu *Joker* diyakini berasal dari *Juker*, nama varian untuk *Euchre*. Referensi paling awal untuk *Joker* berfungsi sebagai kartu liar pada tahun 1875 dengan variasi poker.



Gambar 2.5: Kartu remi Perancis dengan *Joker*
(Sumber: google.co.id diakses pada April 2018)



Gambar 2.6: Kartu remi Inggris tanpa *Joker*
(Sumber: google.co.id diakses pada April 2018)

Jadi perlu diketahui bahwa di zaman dahulu kartu remi hanya bisa dimainkan oleh kaum bangsawan saja. Karena dibuat oleh tangan dan gambarnya berupa lukisan tangan sehingga kartu remi mahal dan sulit dijangkau oleh kalangan bawah. Sampai pada awal tahun 1800-an mesin cetak ditemukan dan kartu remi hadir dengan tampilan yang lebih cantik. Dengan harga yang terjangkau sehingga kartu remi semakin populer dan banyak dimainkan oleh masyarakat dari berbagai kalangan.

Ada banyak hal menarik yang terkandung dalam kartu remi. Bahkan bisa dikatakan sebagai filosofi yang terkandung didalamnya. Beberapa sumber mengatakan bahwa:

- a. Setumpuk kartu remi berjumlah 52 buah (tanpa *Joker*). Angka 52 dapat diartikan sebagai jumlah minggu dalam 1 tahun (52 minggu). Dengan kata lain 1 kartu itu mewakili 1 minggu.
- b. 52 adalah $5+2 = 7$ yang artinya jumlah hari dalam 1 minggu.
- c. Jumlah kartu dari setiap simbol ada 13 yang berarti $1+3 = 4$ (banyaknya musim di Inggris).

d. 4 simbol yang melambangkan masing- masing musim:

(♠) *Spade* mewakili musim dingin.

(♥) *Heart* mewakili musim gugur.

(♦) *Diamond* mewakili musim semi.

(♣) *Club* mewakili musim panas.

e. Selain mewakili ke-4 musim diatas, 4 lambang ini juga menggambarkan

4 pilar utama dizaman abad pertengahan

(♠) *Spade* yang menggambarkan kekuatan militer.

(♥) *Heart* menggambarkan tempat ibadah.

(♦) *Diamond* menggambarkan perdagangan.

(♣) *Club* menggambarkan agrikultur atau pertanian

f. 13 yang dapat diartikan 13 minggu lamanya dalam 1 musim.

g. Terdapat 2 warna, merah dan hitam. Yang artinya merah untuk siang dan hitam untuk malam.

5. Tinjauan Kombinasi Kartu Remi

Setiap orang pernah mengalami masa kecil yang menyenangkan, ada banyak hal yang terjadi pada saat-saat tersebut. Salah satu permainan yang cukup populer dan dikenal sejak masa kecil kita adalah permainan kartu remi. Banyak sebutan-sebutan yang berbeda untuk memanggilnya, namun secara internasional permainan kartu remi yang umum adalah *poker*. Dalam permainan *poker* ada macam-macam kombinasi kartu remi untuk meraih kemenangan, dan berikut urutan dari yang terbaik hingga terendah:

a. *Royal Flush*



Gambar 2.7: Kombinasi *Royal Flush*

(Sumber: <http://www.republikseo.my.id/2016/04/urutan-kombinasi-kartu-kemenangan-dalam-permainan-poker.html> diakses pada april 2017)

“*Royal Flush*” merupakan “*Straight Flush*” tapi nilainya tertinggi. Dengan kata lain merupakan kombinasi *Straight and Flush* yang paling baik, kombinasi kartu ini juga merupakan kombinasi tertinggi dan terbaik dalam permainan kartu remi. Misalnya, 5 kartu Hati (*Heart*) dan nilainya 10-J-Q-K-A

b. *Straigh Flush*



Gambar 2.8: Kombinasi *Straight Flush*

(Sumber: <http://www.republikseo.my.id/2016/04/urutan-kombinasi-kartu-kemenangan-dalam-permainan-poker.html> diakses pada april 2017)

5 kartu kombinasi antara kartu yg ada di tangan dengan di meja merupakan kartu sejenis dan berurutan. Misal kartu 8-9-10-J-Q dan semua jenisnya sama (*Straight and Flush*)

c. *4 of a Kind*Gambar 2.9: Kombinasi *4 of a kind*

(Sumber: <http://www.republikseo.my.id/2016/04/urutan-kombinasi-kartu-kemenangan-dalam-permainan-poker.html> diakses pada april 2017)

Terdiri dari empat kartu kembar dan satu kartu sebagai *kicker*. Bila ada pemain lain memiliki kartu *Four of a Kind*, maka angka tertinggi kartu *kicker* yang menang. Misal kartu K-8-8-8-8 dalam kartu ini kartu K *Spade* sebagai kartu *kicker*.

d. *Full House*Gambar 2.10: Kombinasi *Full house*

(Sumber: <http://www.republikseo.my.id/2016/04/urutan-kombinasi-kartu-kemenangan-dalam-permainan-poker.html> diakses pada april 2017)

Terdiri dari tiga kartu kembar dan dua kartu lainnya juga kembar. Pemilik tiga kartu kembar yang lebih tinggi nilainya akan menjadi pemenang. Misal A-A-A-K-K

e. *Flush*Gambar 2.11: Kombinasi *Flush*

(Sumber: <http://www.republikseo.my.id/2016/04/urutan-kombinasi-kartu-kemenangan-dalam-permainan-poker.html> diakses pada april 2017)

Kombinasi lima kartu dengan corak atau jenis yang sama namun tidak berurutan. Kemenangan ditentukan dari nilai kartu tertinggi dari kombinasi ini. Misal 3-6-9-J-A *Diamond*.

f. *Straigh*Gambar 2.12: Kombinasi *Straigh*

(Sumber: <http://www.republikseo.my.id/2016/04/urutan-kombinasi-kartu-kemenangan-dalam-permainan-poker.html> diakses pada april 2017)

Kombinasi kartu dengan angka berurutan namun memiliki corak berbeda. Pemenang ditentukan dari kartu bernilai paling tinggi. Misal A-2-3-4-5

g. *3 of a Kind*Gambar 2.13: Kombinasi *3 of a Kind*

(Sumber: <http://www.republikseo.my.id/2016/04/urutan-kombinasi-kartu-kemenangan-dalam-permainan-poker.html> diakses pada april 2017)

Kombinasi tiga kartu kembar dan dua kartu lainnya acak. Kemenangan bagi pemilik *3 of a Kind* tertinggi, penentunya ada pada nilai dua kartu yang acak. Misal A-A-A-10-K

h. *2-Pair*Gambar 2.14: Kombinasi *2-Pair*

(Sumber: <http://www.republikseo.my.id/2016/04/urutan-kombinasi-kartu-kemenangan-dalam-permainan-poker.html> diakses pada april 2017)

Kombinasi dua pasang kartu kembar dan satu kartu samping acak. Misal A-A-Q-K-K

i. *Pair (2 of a Kind)*



Gambar 2.15: Kombinasi *Pair*

(Sumber: <http://www.republikseo.my.id/2016/04/urutan-kombinasi-kartu-kemenangan-dalam-permainan-poker.html> diakses pada april 2017)

Kombinasi sepasang kartu kembar dan tiga kartu lainnya bernilai acak. Misal 2-4-6-K-K

j. *High Card*



Gambar 2.16: Kombinasi *High Card*

(Sumber: <http://www.republikseo.my.id/2016/04/urutan-kombinasi-kartu-kemenangan-dalam-permainan-poker.html> diakses pada april 2017)

Kombinasi kartu yang tidak memenuhi salah satu diantara kombinasi lain diatas. *High Card* adalah nilai atau angka kartu itu sendiri. Kombinasi *High Card* merupakan kombinasi terendah dalam permainan kartu remi.

C. Standarisasi Produk

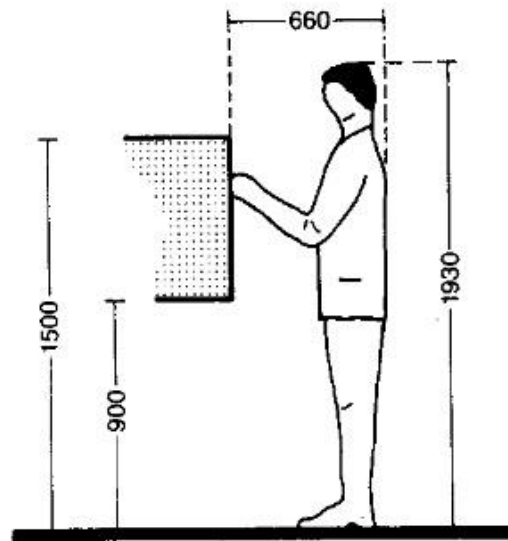
Mebel sudah selayaknya dirancang berdasarkan ukuran yang tepat untuk menghindari ketidaknyamanan dan mampu mengurangi gerakan fisik didalam penggunaannya. Oleh karena itu pemahaman terhadap ukuran tubuh manusia pemakai sangat penting dalam merancang sebuah produk mebel yang memiliki fungsi optimal (Marizar,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

Dalam proses standarisasi produk mebel penulis perlu memenuhi beberapa kriteria yang paling penting, yaitu nilai Ergonomi dan Antropometri.

Menurut Bridger, 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 (Bridger dalam Marizar, 2005: 106).

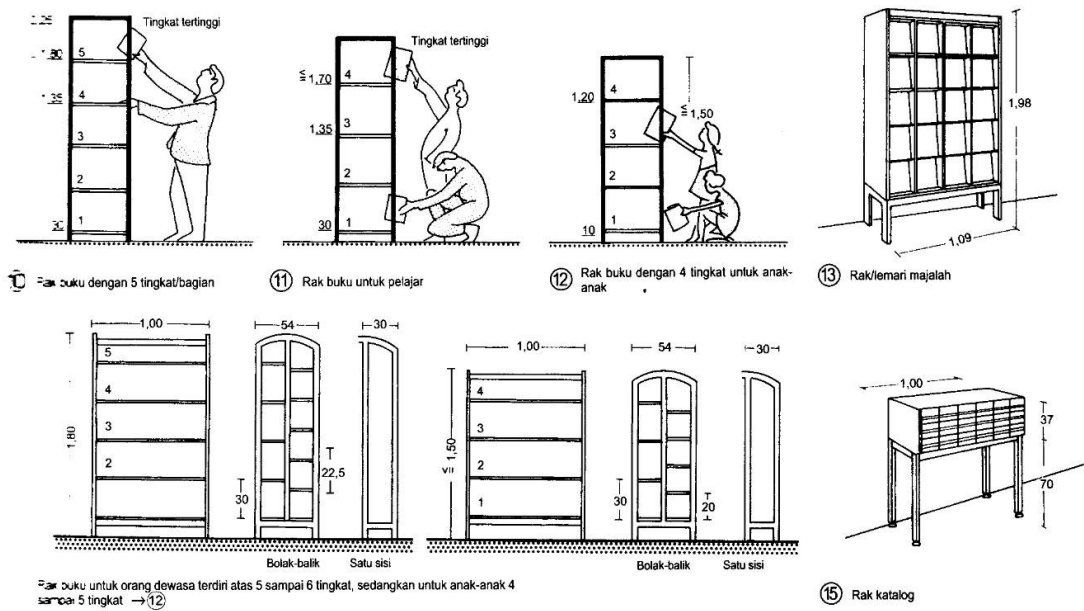
Antropometri berasal dari bahasa Yunani yaitu *anthropos* yang berarti manusia dan *metron* yang berarti mengukur. Jadi, Antropometri adalah ukuran-ukuran tentang manusia, karena setiap manusia memiliki ukuran yang berbeda-beda (Marizar, 20015: 118).

Untuk mencapai standarisasi, suatu produk yang diciptakan haruslah sesuai dengan dengan proporsi dan anatomi tubuh manusia agar nyaman, serasi dan fungsional (Kristianto, 1993: 65).



Bekerja sambil berdiri

Gambar 2.17: Dasar Perbandingan Ukuran Sesuai Kebutuhan
(Sumber: Neufert, 1996: 26)



Gambar 2.18: Ukuran Rak Buku Berdasarkan Usia
(Sumber: Neufert, 2002: 3)

Dalam aktivitas membaca, rak buku merupakan tempat yang paling efektif agar buku-buku tertata rapi dan tidak kotor. Sehingga aktivitas membaca terasa nyaman apabila buku-buku tersebut mempunyai tempat khusus dalam penataannya. Desain rak buku yang unik dan bermacam-macam juga dapat meningkatkan minat baca seseorang. Bahan yang digunakan dalam pembuatan rak buku juga berbagai macam, penataan buku yang rapi pada rak buku juga dapat menambah nilai keindahan suatu rak buku, sehingga dalam suatu ruangan perlu adanya rak buku.

D. Referensi

Sebagai masukan dalam penulisan Tugas Akhir Program Studi Desain Produk, penulis menggunakan beberapa referensi baik dari buku, internet, katalog, majalah dan foto-foto mebel interior yang menjadi acuan untuk tugas akhir yang penulis buat. Bahan-bahan referensi tadi dapat membantu sekaligus merupakan dasar landasan teoritik sehingga diharapkan Tugas Akhir yang dibuat penulis menjadi baik.

Data yang diperoleh merupakan kumpulan dari produk-produk yang dibutuhkan dalam menyusun karya tugas akhir ini, berbagai macam desain rak buku yang dijadikan referensi bagi penulis dalam proses perancangan rak buku ini dapat mempermudah dalam proses penciptaan. Dengan desain yang berbeda dan unik mampu mewujudkan nilai estetika pada produk. Berikut adalah beberapa contoh produk rak buku yang ada dipasaran:



Gambar 2.19: Anca *Bookcase low*
(Sumber: PT Jaya Indah *Furniture*, 2017)



Gambar 2.20: Jun *low Bookcase*
(Sumber: PT Jaya Indah *Furniture*, 2017)



Gambar 2.21: Jun *low Bookcase set*
(Sumber: PT Jaya Indah *Furniture*, 2017)



Gambar 2.22: Alto *Bookcase I*
(Sumber: Wintonsteak.com, diakses pada Mei 2017)

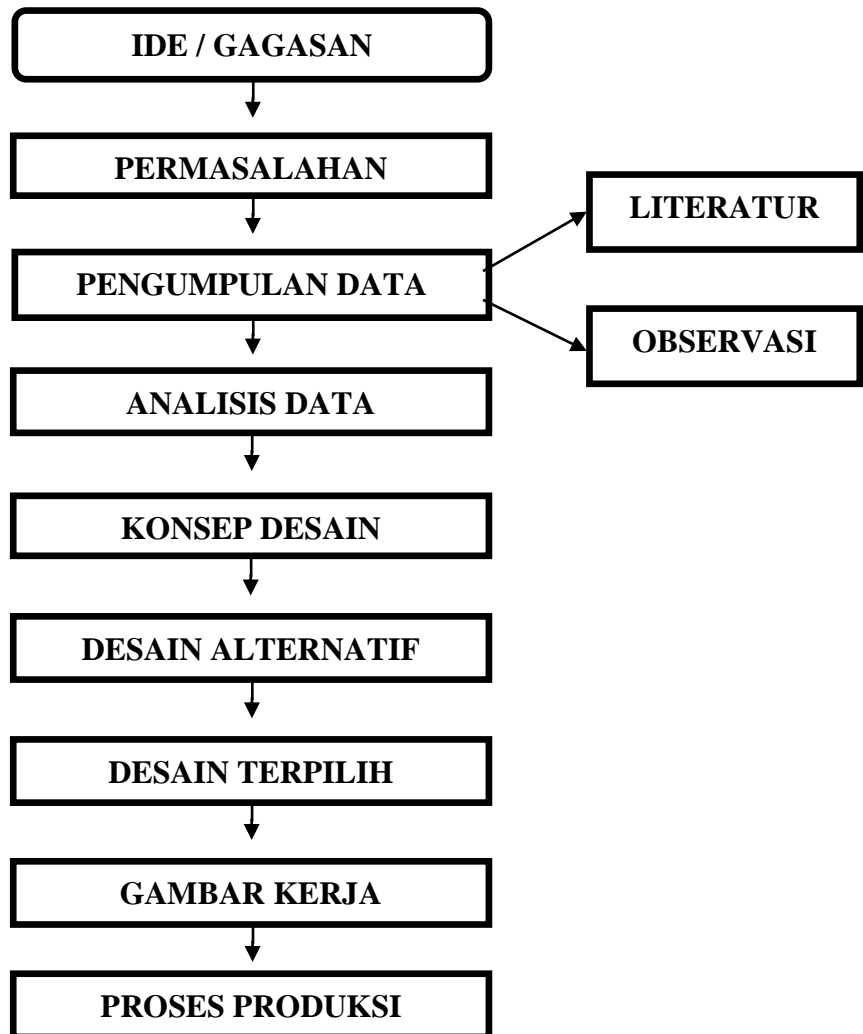


Gambar 2.23: Rak Buku Batman
(Sumber: Google.com, diakses pada Mei 2017)

E. Kerangka Pikir

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

Adapun kerangka pemikiran yang dirangkum oleh penulis setelah mengadakan pengumpulan data dari suatu pengamatan baik dari observasi dilapangan, data kepustakaan, literatur, dan *website*, kemudian data-data tersebut dirangkum sebagai langkah untuk mengurangi yang tidak perlu, memilah-milah, menyederhanakan, menajamkan dari data-data yang diperoleh kemudian menarik suatu kesimpulan, maka penulis membuat suatu skema model kerangka berfikir seperti dibawah ini:



Skema 2.1: Kerangka Pemikiran
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

1. Ide atau Gagasan

Merupakan langkah awal dimana penulis akan menentukan produk apa dan seperti apa produk yang akan dibuat.

2. Permasalahan

Suatu keadaan yang ditemukan penulis dari sekitar lingkungan yang membutuhkan suatu pemecahan masalah

3. Pengumpulan Data

Suatu proses mencari informasi atau data baik dari studi literatur maupun observasi yang dilakukan penulis sebagai acuan dalam pembuatan suatu produk desain

4. Analisi Data

Setelah melakukan penelitian dan pengumpulan data sebagai sumber referensi, penulis akan mengolah dan memilah-milah data sehingga data yang didapatkan dapat dipahami dengan mudah

5. Konsep Desain

Suatu pemikiran seseorang untuk merancang dan menciptakan suatu produk desain

6. Desain Alternatif

Suatu proses menuangkan berbagai gagasan atau ide kreatif ke dalam bentuk gambar kasar, penulis melakukan beberapa percobaan dalam menuangkan idenya atau gagasan awal yaitu bentuk kartu remi sebagai dekoratif kedalam bentuk rak buku

7. Desain Terpilih

Kelanjutan dari desain alternatif pada proses ini penulis sudah menentukan desain mana yang akan diproduksi nantinya

8. Pengembangan Desain

Jika penulis sudah menentukan desain mana yang akan diproduksi nantinya maka desain akan dikembangkan menjadi gambar kerja sebagai acuan pada proses produksi

9. Gambar Kerja

Uraian gambar maupun penjelasan gambar dari produk yang dibuat bertujuan untuk mempermudah perealisasiian produk agar sesuai dengan desain yang dibuat penulis

10. Proses Produksi

Tahapan atau langkah-langkah yang harus ditempuh untuk mewujudkan desain ke dalam bentuk produk. Seorang desainer dikatakan berhasil jika produk yang dibuat sesuai dengan gambar kerja dari desain terpilih