

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi, industri dan desain yang pesat pada era globalisasi sekarang ini berdampak pada gaya hidup masyarakat yang semakin modern dan dinamis. Di jaman sekarang semua orang butuh hiburan guna sekedar menghilangkan penat dan stres akibat kegiatan sehari-hari. Dengan sekedar menghibur diri dengan karaoke ataupun menonton film pilihan ataupun menonton siaran televisi regular ataupun acara konser hal ini bisa sedikit menjauhkan dan menghilangkan kepenatan dan lelah akibat kesibukan aktifitas kerja. Konsep hiburan berbasis home theater bisa menjadi solusi untuk masalah-masalah itu.

Home theater (Bioskop rumah), bukan menjadi barang baru lagi sekarang ini, banyak orang mengaplikasikannya sebagai hiburan murah dikala waktu luang saat berada di rumah. Dengan sedikit konsep tata ruang yang baik, kita bisa menciptakan ruang hiburan yang baik, kita bisa menciptakan ruang hiburan sendiri dirumah kita, hanya dengan perangkat *home theater*. Semakin maju tingkat kehidupan masyarakat semakin meningkat pula pola pikir masyarakat dalam mencapai kebutuhan dan memiliki kelengkapan hidup.

Manusia memiliki kebutuhan primer yang bersifat mutlak harus dipenuhi untuk kelangsungan hidup, kebutuhan sekunder adalah kebutuhan

pelengkap kebutuhan pokok, dan kebutuhan tersier untuk menunjukkan kelas sosial seperti perhiasan.

Mebel merupakan bagian dari kebutuhan tersier yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan manusia, bahkan saat ini seiring perkembangan zaman, mebel sudah menjadi kebutuhan pokok manusia, baik sebagai sarana penunjang aktifitas, sebagai perabot pelengkap maupun untuk menunjukkan kelas sosial.

Mebel adalah suatu benda pakai yang dapat dipindahkan, berguna bagi kegiatan hidup manusia, mulai dari duduk, tidur, bekerja, makan bermain dan sebagainya yang memberikan kenyamanan dan keindahan bagi para pemakainya (Bayley dalam marizar, 2005)

Kehidupan di daerah perkotaan masyarakatnya cenderung memilih tempat tinggal yang nyaman dan dapat memenuhi segala kebutuhannya, baik sekedar untuk hobi maupun untuk menunjang pekerjaan agar lancar. Ruang dalam rumah sangat diperhatikan khususnya kaum urban, mereka dari desa menuju ke kota dengan harapan mengubah hidupnya agar lebih baik. Akan tetapi karena terbatasnya luas lahan dan harganya yang mahal, di perkotaan rumah tinggal kelas menengah hingga kelas bawah dibuat berbagai ukuran hunian model yang tidak cukup luas untuk menyediakan ruang tamu. Ruang tamu kemudian digabung dengan ruang keluarga yang juga digabung dengan ruang kerja sehingga dibutuhkan rancangan produk mebel yang dapat mengakomodir kebutuhan pemilik rumah seperti halnya produk mebel *home theater* yang simple dengan desain menarik. Dalam

mendisplay *home theater* tidak terlepas dari sebuah mebel yaitu *TV Cabinet* yang dapat menambah sentuhan estetika interior ruangan.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka perlu mengkaji permasalahan yang muncul sehingga permasalahan yang sedang dikaji dapat terfokus dan tidak melebar dalam pembahasan yang lain, serta desain yang tercipta sesuai dengan kriteria yang di inginkan. Adapun batasan masalah pada penulisan tugas akhir ini adalah desain produk *TV Cabinet* dalam bentuk pesawat terbang siluman F22.

C. Rumusan Masalah

Biasanya alasan orang untuk memenuhi kebutuhan tersier ini didasarkan atas segi fungsi atau kegunaan benda tersebut. Semakin kompleks fungsi atau kegunaan yang diberikan akan semakin diminati benda yang ditawarkan. Dari latar belakang dan batasan masalah tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana desain *TV Cabinet* dalam bentuk Pesawat Terbang siluman F22?

D. Kajian Pustaka

Penulis melakukan telaah pustaka berupa pengumpulan data-data literatur yang bersumber dari buku, majalah, buletin desain, makalah

seminar dan informasi dari *website* yang berhubungan dengan materi pembahasan. Sebagian data- data tersebut antara lain:

1. Taufiq Hidayat 2015 Perancangan Furniture Multifungsi Sebagai Solusi Permasalahan Ruang Perumahan Griya Kembang Putih Tipe 36 Kasihan Bantul Yogyakarta.

Menjelaskan tentang perancangan dilakukan melalui tahap *brainnstorming*, *layout* ruang, dan alternatif desain, perancangan mencakup keseluruhan ruang yaitu ruang tamu, ruang dapur, kamar mandi, kamar tidur utama, dan kamar tidur anak. Hasil perancangan berupa tersusunnya konsep perancangan furniture multifungsi yang menerapkan bentuk minimalis yang menekankan pada aspek fungsional dengan menggabungkan beberapa fungsi berbeda menjadi satu unit furnitur. Perancangan furnitur disesuaikan dengan kebutuhan fasilitas dalam ruang dengan penataannya mempertimbangkan aspek tata letak yang disesuaikan dengan alur kegiatan dan sifat ruang. Perwujudan karya jadi berupa satu set furnitur multifungsi ruang tamu yaitu sofa, almari TV, dan meja kursi tamu.

2. Harumi Kartini 2014 Perancangan Mebel Multifungsi untuk Rumah Kecil yang Memiliki Satu Ruang Serbaguna. Jurnal ilmiah desain produk industri (2014), Universitas Paramadina

Penelitian ini dilakukan untuk mencari solusi desain yang tepat bagi masyarakat yang tinggal di rumah kecil, berupa produk mebel multifungsi. Mereka hanya memiliki satu ruangan kecil untuk berbagai kegiatan sehari-hari seperti: makan, menonton tv, membaca,

dan sebagainya. Selama ini mereka hanya menggunakan mebel kecil seadanya serta dilengkapi tikar/karpet/kasur tipis. Terjadi ketidaknyamanan karena penggunaan mebel yang tidak tepat serta ruangan yang tidak tertata dengan baik. Hasil penelitian berupa produk mebel multifungsi dengan konfigurasi fitur dan bentuk yang tepat yang ditujukan sebagai solusi dari masalah yang dihadapi.

3. Ivi Claudya Kuswara, Mariana Wibowo 2015 Perancangan Mebel *Compact Multifungsi* untuk Tempat Tinggal Berukuran Kecil. Jurnal *intra* Vol. 3, No. 2, (2015) 208-219, Universitas Kristen Petra.

Menjelaskan Kendala finansial cenderung menanamkan pola pikir disetiap individu bahwa membeli atau membangun rumah secara permanen merupakan hal yang tidak efektif. Hal ini akan membawa dampak pada turunnya standar bangunan dan aspek-aspek sebuah rumah terpaksa dikesampingkan. Hal ini menyebabkan meningkatnya tingkat pembelian apartemen terutama untuk apartemen-apartemen dengan harga yang murah. Dengan *budget* yang terbatas tentu saja kesulitan untuk membeli perabot yang lengkap dan berkualitas. Berdasarkan fakta tersebut, sangat diperlukan sebuah konsep perabot yang compact sekaligus multifungsi yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna nya secara maksimal. Konsep ini diberi nama "*Neutral Chameleon*" dimana perabot ini harus mencapai beberapa kualitas, yaitu ekonomis dan ergonomis namun dapat menyesuaikan diri dengan keadaan *layout* hunian pengguna.

4. Yuvensius Kevin Constantine dan Adi Santosa 2015 Perancangan Mebel Multifungsi Untuk *Home Office*. Jurnal intra Vol. 3, No. 2, (2015) 163-166, Universitas Kristen Petra.

Menjelaskan Kemudahan mobilitas serta efisiensi kerja saat ini sangat dibutuhkan, sehingga banyak perusahaan yang mulai berdiri memulainya dari *home office*. Aktivitas bekerja dan aktivitas yang lain saat tidak bekerja menjadi kebutuhan yang harus dapat tercukupi yang didapat dari mebel. Umumnya, mebel kerja hanya memenuhi aktivitas bekerja saja, sedangkan aktivitas lainnya belum terpenuhi. Dengan hal tersebut, diperlukan mebel multifungsi yang dapat digunakan aktivitas bekerja atau lainnya. Bentuk dan warna dari mebel menggunakan warna-warna *universal* agar dapat menyatu dengan ruangan. Segi ergonomis dan material juga berpengaruh dalam menunjang aktivitas bekerja pengguna.

5. Ni Made Emmi Nutrisia, ST. MT 2014 Kajian Interior Elemen Pembentuk dan Pelengkap Pembentuk Ruang. Jurnal desain interior Vol. 1, No. 1, (2014) 1-17, Sekolah Tinggi Desain Bali

Menjelaskan tentang ruang yang merupakan bagian pokok yang menjadi objek dalam perancangan interior. Hal ini dikarenakan segala sesuatu yang berada di dalam sebuah ruang memerlukan suatu rancangan interior yang sesuai dengan kebutuhan. Salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam suatu perancangan interior yaitu perancangan elemen pembentuk ruang yaitu lantai, dinding dan plafon serta pelengkap pembentuk ruang yaitu pintu, jendela dan ventilasi. Maka

dari itu sebelum merancang elemen-elemen tersebut, diperlukan suatu kajian yang menjelaskan apa saja bagian-bagian yang perlu dirancang dan diperhatikan. Kajian tersebut berisi mengenai penjelasan masing-masing elemen tersebut yang terdiri dari bahan/material, jenis-jenis, kesan atau suasana yang ditimbulkan serta contoh-contoh visual desainnya. Kajian mengenai elemen pembentuk dan pelengkap pembentuk ruang ini bertujuan menambah pengetahuan didalam merancang bagian-bagian suatu interior bangunan sehingga dapat menghasilkan suatu desain yang bermanfaat dan memiliki nilai estetika.

6. Burhan Leonardi Poetra 2016 Perancangan Perobot Multifungsi untuk Ruang Huni Terbatas. Jurnal intra Vol. 4, No. 2, (2016) 790-797, Universitas Kristen Petra.

Menjelaskan Tingginya kebutuhan masyarakat akan hunian menyebabkan keterbatasan lahan di kota-kota besar, oleh karena itu pembangunan hunian-hunian vertical terus bertambah. Masalahnya adalah luasan hunian pada hunian vertikal sangat terbatas mengingat penyediaannya yang begitu banyak. Perancangan ini diharap dapat memenuhi kebutuhan pengguna yang tinggal pada hunian dengan luasan sempit atau terbatas seperti: *apartment*, *indekos*, rumah susun, dan ruang huni lainnya untuk melakukan beberapa aktivitas yang terkait dengan fungsi perabot yang akan dirancang. Hingga fungsi perabot multifungsi yang terkait mencakup fungsi fasilitas berbaring,

fasilitas bekerja, dan wadah penyimpanan, yang berorientasi pada efisiensi efektivitas, kesesuaian bentuk terhadap fungsi, dan praktis.

7. Tagor Sean Reinhard, dan Drs. Taufik Hidayat MT. 2014 Desain Furnitur Meja dan Kursi Multifungsi untuk Apartemen Tipe Studio. Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS).

Pengamat agen properti berpendapat bahwa jumlah unit apartemen sudah *over supply*, artinya sekarang ini, banyak unit apartemen yang masih ditawarkan kepada masyarakat. Namun furnitur *existing* khususnya pada tipe studio memiliki beberapa kekurangan, terutama dalam hal dimensi yang besar, dan hanya memiliki fungsi tunggal. Di antara sekian banyaknya furniture apartemen yang ada dipilih beberapa yang memiliki tingkat prioritas tertinggi, yaitu meja dan kursi makan, meja dan kursi kerja, serta meja dan kursi tamu. Desain furnitur yang multifungsi dapat mengurangi jumlah penggunaan furniture sehingga menghemat *space*, namun tidak mengurangi fungsinya. Dari keseluruhan hasil yang dicapai, diharapkan memberikan nilai lebih pada apartemen di Surabaya.

8. Eddy S. Marizar 2005 *Designing Furniture*, Media Pressindo Yogyakarta.

Buku *Designing Furniture* membahas tentang desain dan permasalahannya yang dikemukakan oleh para ahli, di antaranya adalah Eddy S Marrizar yang telah mengemukakan mengenai gaya desain, contoh desain, metode dengan ide kreatif dan inovatif dalam

mendesain sebuah mebel, dan konsep desain mebel, desain alternatif, gambar kerja, gambar presentasi, gambar *blow up*, *prototype*, dan pedoman mengenai latihan mendesain mebel.

9. M. Gani Kristianto, 1993 Teknik mendesain perabot yang benar, Kanisius Yogyakarta

Buku Teknik mendesain perabot yang benar membahas mengenai faktor-faktor dasar dalam mendesain dan menjelaskan tentang langkah-langkah dalam mendesain mebel serta konsep pemikiran tentang desain perabot yang khas Indonesia.

10. Fritz Wilkening, 1997 Tata Ruang, Kanisius Yogyakarta

Buku Tata Ruang membahas tentang perancangan dan standarisasi dalam mendesain mebel yang dapat dijadikan dasar untuk menganalisa dimensi pada suatu produk mebel agar dapat memudahkan dalam proses penataan ruang.

11. Eko Nurmiyanto, 2004 Ergonomi, Konsep Dasar dan Aplikasinya

Buku Ergonomi, Konsep Dasar dan Aplikasinya membahas tentang hubungan fisik antara manusia dengan fasilitas yang mendukung pekerjaannya dan membahas tentang antropometri dengan sikap tubuh dalam aktifitas kerjanya.

12. Agus Sunaryo, 1997 *Reka Oles Mebel Kayu*, Kanisius Yogyakarta

Buku Reka Oles Mebel Kayu menjelaskan jenis jenis reka oles dan pengaplikasiannya pada media kayu yang menjadikan sebuah produk menjadi lebih estetis dan juga menambah nilai ekonomis dari produk itu sendiri.

E. Tujuan

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

1. Menambah ragam desain produk mebel.
2. Memunculkan ide untuk memecahkan masalah dari permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya, sehingga menciptakan desain baru yang inovatif dan kreatif.
3. Mendapatkan pangsa pasar baru di bidang desain produk industri mebel dengan karakter dan sasaran konsumen yang lebih umum.
4. Mampu menciptakan produk yang kreatif, inovatif dan mampu diterima masyarakat luas.
5. Sebagai syarat memenuhi Tugas Akhir jenjang Strata I program studi Desain Produk Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Nahdlatul ulama (UNISNU) Jepara.

F. Manfaat dan Sasaran

Berdasarkan tujuan yang di jabarkan di atas, maka diharapkan proses penciptaan ini dapat bermanfaat :

1. Manfaat :
 - a. Melalui karya produk ini dapat dijadikan tahapan dalam mewujudkan dan mengembangkan ide, gagasan imajinasi yang ada menjadi sebuah produk.

- b. Melalui karya produk ini 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 ini dapat di gunakan sebagai penambah wawasan dalam memvisualisasikan bentuk kedalam wujud produk mebel, dan dapat dijadikan sebagai referensi.

2. Sasaran :

- a. Memunculkan desain produk yang inovatif sehingga menghasilkan bentuk dan fungsi yang lebih.
- b. Mampu mengaplikasikan bentuk yang inovatif terhadap produk mebel dari kayu.
- c. Menjawab akan kekurangan atau permasalahan produk yang ada dalam kehidupan manusia.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan karya tugas akhir dengan judul '*TV Cabinet*' ini terdiri atas :

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I membahas tentang: Latar Belakang masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Kajian 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.

4. BAB IV KONSEP DAN PENGEMBANGAN DESAIN

Pada bab IV berisi tentang: Proses Desain, Diagram Proses, Gambar Desain, Proses Pengerjaan Produk, Finishing, Display Produk, Kalkulasi.

5. BAB V PENUTUP

Pada bab V Berisi tentang: Kesimpulan dan Saran.