

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat cepat mempengaruhi peradaban manusia menjadikan kegiatan yang terjadi pada masyarakat berjalan dinamis. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sarana kehidupan yang menjadi kebutuhan primer dan sekunder berkembang. Salah satunya adalah kebutuhan akan benda mebel yang dibutuhkan untuk menunjang tata ruang.

Mebel merupakan produk yang terus mengalami perkembangan. Kreativitas serta inovasi untuk menciptakan produk mebel mampu memberikan kemudahan serta memenuhi tuntutan gaya hidup.

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: 2)

Meja merupakan salah satu *furniture* yang permukaannya datar dan memiliki kaki sebagai penyokong, Sedangkan meja kantor merupakan meja yang digunakan direktur atau pegawai sebagai alas untuk menyelesaikan atau mengerjakan pekerjaannya. Fungsi dari meja tidak sekedar sebagai alas kerja, tapi memiliki fungsi lain yaitu sebagai media bersantai untuk pekerja tersebut. Begitu juga dengan kursi sebagai fasilitas istirahat atau relaksasi membutuhkan kenyamanan sesuai fungsinya.

Santai adalah aktivitas seseorang yang bebas dari ketegangan. santai dapat dilakukan dengan 3 hal yaitu: olahraga, membaca buku, mendengarkan musik, dan berlibur ke pantai. Pantai bisa digunakan sebagai salah satu tempat untuk bersantai dan menikmati deburan ombak serta pohon-pohon kelapa yang rindang sehingga menjadikan tubuh lebih *relax* setelah seharian bergulat dengan pekerjaan.

Banyaknya tuntutan pekerjaan yang harus diselesaikan seringkali membuat para pekerja jenuh di meja kerjanya. Kelelahan dan kejenuhan mengakibatkan turunnya tingkat produktivitas atau semangat kerja. Bersantai merupakan salah satu aktivitas yang sangat diidam-idamkan para pekerja yang seharian hanya menatap meja kerja serta pekerjaannya saja. Sehingga penulis memiliki ide guna menunjang kebutuhan tersebut dengan menciptakan sebuah karya desain *furniture* meja kantor yang tidak hanya berfungsi sebagai media kerja tapi juga bisa digunakan sebagai tempat bersantai.

B. Batasan Masalah.

Berdasarkan latar belakang di atas 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 diinginkan.

Adapun batasan masalah pada penulisan tugas akhir *relax office table* adalah:

1. Desain produk meja kantor ditempatkan di kantor pribadi
2. Santai sebagai ide penciptaan
3. Pohon kelapa, papan selancar, dan *hammock* sebagai struktur bentuk
4. Produk *relax office table* menggunakan kayu mahoni
5. *Finishing* yaitu NC Enamel (duco) dengan warna biru, putih dan coklat

C. Rumusan Masalah.

Dari latar belakang dan batasan masalah tersebut dapat dirumuskan permasalahannya yaitu:

1. Bagaimana membuat desain produk yang sesuai dengan kebutuhan pemakainya?
2. Bagaimana membuat desain meja kantor yang mampu meningkatkan produktivitas kerja?
3. Bagaimana membuat meja kantor yang tepat guna?

D. Telah Pustaka.

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

a. Pengantar Desain Mebel (Jamaludin)

Pengantar desain mebel membicarakan masalah mebel dalam hubungannya dengan fungsi utamanya sebagai pelengkap fungsi suatu ruang. Selain itu diskripsi mengenai pengelompokan jenis mebel berdasarkan fungsinya mempermudah identifikasi suatu produk mebel dan dijelaskan pula tentang alat dan bahan pembuat mebel, konstruksi yang sering digunakan serta teknologi yang berkembang saat ini dalam industri permebelan.

b. *Designing Furniture, Teknik Merancang Mebel Kreatif* (Eddy S Marizar)

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

- c. Teknik mendesain perabot yang benar (M. Gani Kristianto)

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

- d. Tata Ruang (Fritz Wilkening).

Tata ruang adalah buku yang membahas tentang perancangan dan standarisasi dalam desain mebel, hal tersebut dapat dijadikan dasar untuk menganalisa dimensi suatu produk mebel sehingga memudahkan dalam proses penataan ruang. Reaksi warna terhadap ruang dan pengguna juga dibahas sebagai bahan pertimbangan dalam memilih warna.

- e. Ergonomi, Konsep Dasar Dan Aplikasinya (Eko Nurmianto)

Buku ergonomi, konsep dasar dan aplikasinya berisi tentang 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.

- f. Antropometri Terapan, *Untuk Perancangan Sistem Kerja* (Wowo Sunaryo Kuswana)

Buku antropometri terapan berisi tentang tujuan dan manfaat antropometri yang erat kaitannya dengan kepentingan praktik ergonomik, terutama untuk bahan pertimbangan perencanaan produk suatu barang.

- h. Jurnal Pengukuran Psikologi dan Pendidikan Indonesia vol.5 No.2, 127-152
“Memahami *Mood* Dalam Konteks Indonesia”, (Indro Adinugroho 2016)
Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya

Menjelaskan pengertian *mood* serta pembagiannya dalam empat dimensi begitu juga dengan definisi dari emosi rileks (tenang) yang sering dirasakan oleh manusia. Dalam ranah psikologi sebagai ilmu yang mempelajari perilaku manusia, emosi menjadi salah satu kajian penting. Hal ini dikarenakan emosi menjadi penanda perilaku manusia.

- i. Artikel “*Feeling Good After a Day at the Beach*”, (Ashley Collman 2013)
University of Exeter

Artikel penelitian yang digunakan untuk mengetahui beberapa manfaat kesehatan yang bisa didapatkan ketika seseorang menghabiskan waktu di pantai. Selain itu juga terdapat penelitian yang memperkuat tentang pantai yang merupakan tempat bersantai.

- j. Kelapa, (Mawardin, Aditya k)

Buku kelapa menjelaskan tentang sejarah pohon kelapa berikut manfaat, prospek ekonomis dan peningkatan nilai tambah produk turunan kelapa serta berbagai hal tentang pohon kelapa sebagai salah satu ikon yang sering ditemui di pantai.

- k. Artikel “Hammock, Warisan Ribuan Tahun Sebelum Masehi”, (Ade Surya Tawalapi 2017)

Artikel “Hammock, Warisan Ribuan Tahun Sebelum Masehi” berisi tentang sejarah *hammock* beserta perkembangannya sampai bisa dikenal oleh banyak orang. Beberapa model hammock di setiap negara yang berbeda juga sedikit diulas sehingga sampai di negara Indonesia dan diminati oleh banyak kalangan.

- l. Artikel “Selancar (*Surfing*)”, (Yuswo Supadmo)

Artikel “Selancar (*Surfing*)” menjelaskan tentang sejarah *surfing* beserta manfaatnya serta beberapa teknik yang digunakan untuk berselancar. Sehingga menambah wawasan tentang selancar yang sering disebut sebagai olahraga air.

- m. Mengenal Sifat-Sifat Kayu Indonesia dan Penggunaannya (PIKA, 1996).

Buku Mengenal Sifat-Sifat Kayu Indonesia dan Penggunaannya menjelaskan nama, jenis, dan sifat-sifat kayu di Indonesia berdasarkan berat jenis, kelas awet, kelas kuat, dan kegunaannya sehingga tidak terjadi kesalahan dalam pemilihan dan penggunaan kayu.

- n. Reka Oles Mebel Kayu (Agus Sunaryo, 1997).

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

o. **Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Suharsimi Arikunto)**

Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik merupakan buku yang membahas tentang jenis metode-metode yang digunakan dalam proses penelitian suatu karya ilmiah, baik metode observasi langsung maupun tidak.

E. Tujuan.

Tujuan dari pembuatan produk *relax office table* sebagai karya Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat desain produk yang sesuai dengan kebutuhan manusia
2. Membuat desain meja kantor yang mampu meningkatkan produktivitas kerja
3. Membuat meja kantor yang tepat guna

F. Manfaat dan Sasaran.

Manfaat dari pembuatan *office table* sebagai Tugas Akhir adalah sebagai berikut :

a. Manfaat:

- 1) Diharapkan dapat menambah referensi perkembangan desain produk khususnya sebagai wacana pengembangan desain mebel.
- 2) Mampu mendukung aktivitas manusia dan meningkatkan produktivitas kerja.
- 3) Dapat bermanfaat bagi perkembangan industri mebel khususnya meja dan kursi kantor
- 4) Melalui desain yang penulis buat dapat dijadikan tahapan dalam mewujudkan dan mengembangkan ide, gagasan imajinasi yang ada menjadi sebuah produk

- 5) Melalui desain yang penulis buat diharapkan dapat bermanfaat bagi konsumen maupun masyarakat dalam rangka memenuhi kebutuhan akan desain produk mebel, serta dapat memotivasi para pengrajin untuk lebih berfikir kreatif, inovatif dalam menciptakan sebuah produk mebel
- 6) Bagi akademisi perancangan desain penulis dapat di gunakan sebagai penambah wawasan dalam memvisualisasikan bentuk kedalam wujud produk mebel, dan dapat dijadikan sebagai referensi.

b. Sasaran:

- 1) Diharapkan dapat menjadi tambahan referensi sebagai bahan pustaka yang dikoleksi oleh univesitas.
- 2) Diharapkan dapat memberi wacana kepada masyarakat tentang perkembangan dunia mebel khususnya meja kantor.

G. Sistematika.

Sistematika penulisan laporan karya tugas akhir dengan judul “*Relax Office Table*” terdiri atas:

BAB I . PENDAHULUAN

Pada bab I membahas tentang: Latar Belakang Masalah, Batasan masalah, Rumusan Masalah, Telaah Pustaka, Tujuan, Manfaat dan sasaran, Sistematika.

BAB II. LANDASAN TEORI

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

BAB III. METODELOGI PENELITIAN

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

BAB IV. KONSEP DESAIN

Pada bab IV berisi tentang: Proses desain, diagram proses, kriteria desain, dan ketetapan desain.

BAB V. PENGEMBANGAN DESAIN

Pada bab V membahas tentang: sketsa awal, keputusan desain, gambar kerja, proses pengerjaan produk, teknik pengerjaan, *finishing*, *display* produk dan kalkulasi.

BAB VI. PENUTUP

Pada bab VI berisi tentang: simpulan dan saran