

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Latar Belakang Perancangan**

Seiring dengan berkembangnya zaman dan taraf kehidupan yang lebih baik, maka meningkat pula citra lingkungan hidup manusia. Hal ini menarik para desainer untuk berkreasi demi memuaskan konsumen dalam perancangan kebutuhan barang-barang perabot semakin banyak dan meningkat, sehingga menimbulkan dampak signifikan terhadap pemenuhan kebutuhan manusia akan beragamnya fasilitas. Penyediaan fasilitas ini dapat dikelompokkan menurut kebutuhan, dan itu semua dibuat berdasarkan atas rancangan atau desain.

Semakin canggihnya perkembangan teknologi memudahkan kita dalam menemukan berbagai fasilitas untuk memenuhi kebutuhan. Sehingga dengan adanya perkembangan tersebut mengurangi adanya kendala dan berdampak positif pada perancangan. Para perancang dalam memusatkan perhatiannya pada interior ruangan mengutamakan kenyamanan dan sarana pendukung kenyamanan tersebut, salah satu produknya adalah rak hias dimana keberadaanya cukup dibutuhkan dalam sebuah hunian.

Penciptaan suatu karya merupakan proses kreatif dari desainer. Proses penciptaan suatu produk rak hias secara konsep harus bisa dipertahankan, karena suatu desain dianggap berhasil bila produk dapat berfungsi dengan baik sesuai

dengan tujuan penciptaan, mengingat fungsi desain mempunyai hubungan dengan kebutuhan manusia akan produk rancangan desainer.

Bentuk mebel dan faktor ergonomi harus diperhitungkan secara serius untuk menghasilkan karya dengan baik sehingga mampu memenuhi kebutuhan konsumen. Unsur warna dan aksesoris sebaiknya dirancang secara optimal karena itu juga menjadi tuntutan untuk ditampilkan dalam kombinasi dan komposisi menarik, sepadan dan harmonis. Pada masa modern fungsi menjadi titik tolak setiap benda pakai, termasuk mebel. Dalam desain terdapat prinsip bahwa setiap bentuk mengikuti fungsi. Logika fungsional bertujuan mencapai nilai kenyamanan, keselamatan, keamanan, efisiensi dan efektifitas bagi para pemakainya. Selain harus sesuai dengan suasana, aksesoris tersebut juga harus disesuaikan dengan selera pemilik, serta menata interior ruang agar memberi kenyamanan dan keindahan ruangan.

Dalam merancang rak hias harus benar-benar memahami masalah-masalah pemengaruh proses aktifitas tersebut, baik itu dari segi bentuk, warna dan fasilitas lainnya, sehingga akan menambah nilai lebih suatu produk. Selain itu kualitas produk dan desain haruslah mencerminkan keinginan konsumen. Desain harus ditetapkan berdasarkan tujuan dan sasaran pasar.

## **B. Tinjauan Umum**

Munculnya jenis dan spesifikasi baru dalam proyek arsitektur dan interior berimbas pada kebutuhan desain mebel jenis tertentu yang memiliki penambahan fungsi tertentu (Jamaludin, 2007: 153).

Konsep tersebut dapat digambarkan pada desain rak hias dengan lebih spesifik, karena pada umumnya jarang sekali ditemukan produk jenis rak hias, biasanya lebih sering ditemukan di pasaran adalah almari hias, ini dikarenakan kebutuhan desain mebel jenis tertentu memiliki penambahan fungsi.

Konsep perancangan rak hias mengedepankan aspek fungsional tanpa meninggalkan aspek nilai estetika. Dalam aspek fungsional, fungsi rak hias dibagi menjadi dua yaitu fungsi utama dan fungsi tambahan. Fungsi utamanya adalah sebagai tempat menyimpan atau memajang benda hiasan, souvenir, foto dan benda-benda pajangan lainnya, sehingga dapat memuaskan kebutuhan dan keinginan pemilik barang tersebut. Sedangkan fungsi tambahan merupakan fungsi tambah berdasarkan kebutuhan pengguna agar dalam aktifitasnya dapat lebih praktis dan efisien.

Berikut merupakan hasil tinjauan umum dalam penciptaan rak hias, sehingga dapat menjadi landasan teori dan mampu mendukung terciptanya karya tugas akhir ini.

## **1. Tinjauan Desain**

Secara etimologis kata “desain” berasal dari kata “*designo*”(italy) yaitu istilah eropa di masa lalu, artinya “gambar atau rancangan yang dibuat oleh pematung atau pelukis sebelum membuat patung atau lukisan (Jervis dalam Agus Sachari, 2003: 3).

Dalam konteks transformasi budaya terdapat beberapa pergeseran pengertian desain yang dirujuk. Di Indonesia kata desain baru populer sekitar

tahun 1970-an, kata Inggris “*design*” artinya “rancangan”. Kemudian diadopsi dan diterapkan oleh pemerintah sejak tahun 1950-an dengan pengertian generiknya; misalnya dalam penamaan Dewan Perancang Nasional, Badan perancang Nasional. Kata perancangan mengalami penyempitan makna dengan munculnya kata rancang bangun (Agus Sachari, 2001:10).

Dalam konteks budaya industri, desain adalah suatu upaya penciptaan model, kerangka bentuk, pola atau corak direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan pemakai. Seiring berjalannya waktu, sekarang desain memiliki arti lebih spesifik dan bermakna, yaitu kegiatan para desainer dalam rangkaian proses menciptakan berbagai jenis produk agar bermanfaat bagi kehidupan manusia.

Dengan ungkapan lain, kegiatan desain merupakan suatu kegiatan dimulai dari gagasan-gagasan inovatif, atau kemampuan untuk menghasilkan karya cipta yang benar-benar dapat memahami permintaan pasar (Eddy S. Marizar, 2005: 17-18).

Dalam merancang mebel selain beranjak dari berbagai pertimbangan praktis, ada pula pertimbangan rasa tentang bagaimana olahan estetik atau bentuk rancangan dari suatu mebel. Perancangan dapat berawal pula dari dorongan kebutuhan bersifat psikologis, seperti misalnya kebutuhan akan suatu tampilan indah, atau untuk memperlihatkan suatu respek terhadap alam, atau citra rancangan lembut. Bisa pula jatuh pada bentuk-bentuk maskulin, kokoh dan kekar. Sering kali sebuah status sosial turut menentukan bentuk sebuah

mebel. Mebel dirancang agar dapat mencerminkan sebuah kultur atau merupakan refleksi suatu zaman (*zeitgeist*) ataupun madzhab (Marizar, 2002: 5-6).

Berikut merupakan hasil tinjauan desain dalam penciptaan rak hias, sehingga dapat menjadi landasan teori dan mampu mendukung terciptanya karya tugas akhir ini.

a. *Mebel/Furniture*

Mebel atau *furniture* sendiri adalah perlengkapan rumah mencakup semua barang seperti kursi, meja, dan lemari. Mebel berasal dari kata “*movable*”, artinya bisa bergerak, karena pada zaman dahulu meja kursi dan lemari relatif mudah digerakkan dari batu besar, tembok, dan atap. Sedangkan kata *furniture* berasal dari bahasa Prancis “*fourniture*” (1520-1530 Masehi). *Furniture* mempunyai asal kata “*fournir*” 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 (<http://id.m.wikipedia.org/wiki/mebel>, juli 2017).

Dalam kata lain, mebel atau *furniture* adalah semua benda dalam sebuah rumah dan digunakan oleh penghuninya untuk duduk, berbaring, ataupun menyimpan benda kecil seperti pakaian atau cangkir. Mebel terbuat dari kayu, papan, kulit, sekrup, dan lain-lain. Mebel akan terasa fungsinya jika tidak ada di rumah. Kita akan terpaksa duduk berselonjor, tidur di lantai dan kedinginan, membuka laptop di lantai, pakaian tergeletak

di lantai, kaki cepat kesemutan, tidur dan bekerja juga tidak nyaman, barang-barang berantakan. Terasa manfaat mebel atau *furniture* membuat rumah kita nyaman untuk beristirahat, bekerja, serta membantu rumah kita menjadi lebih rapi. Itu sebabnya *furniture* atau mebel berumur sangat tua dan masih bertahan hingga sekarang. Mebel tertua ditemukan sampai saat ini adalah mebel pada situs di Oarkney, peninggalan zaman *neolithic* sekitar tahun 3100–2500 SM (Sebelum Masehi).

b. Rak Hias

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, rak merupakan lemari tidak berpintu atau kepingan atau papan bertiang untuk tempat penyimpanan buku, sepatu, dan barang-barang lainnya. Namun definisinya akan berbeda bila diberi keterangan spesifik ketika fungsinya lebih khusus seperti rak hias. Ada kalanya kita menyebutnya almari hias dengan susunan rak-rak berfungsi untuk menaruh hiasan, souvenir, koleksi, foto, dan untuk menyimpan benda-benda pajangan lainnya.

Ada kecenderungan peningkatan aktivitas manusia sehingga terkadang diharuskan melakukan beberapa kegiatan dalam waktu sama, sehingga desain suatu perabot mebel dituntut agar mampu menyesuaikan dengan tingkat aktivitas tersebut. Sehubungan dengan hal tersebut sering kali kita menjumpai rak hias ditambahkan laci dengan tujuan untuk menyimpan sesuatu di dalamnya, seperti majalah, buku atau benda lainnya. Adanya berbagai kegiatan manusia menuntut kemudahan dan kepraktisan

menjadikan perlunya penggabungan dari dua atau lebih fungsi ke dalam satu produk mebel.

c. Pena *Fountain*

Pena menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah alat untuk menulis dengan tinta, dibuat dari baja dan sebagainya yang runcing dan belah. Pena berbeda dengan pensil karena pada umumnya tintanya tidak dapat dihapus. Pena awalnya dibentuk dari bulu angsa, dipotong meruncing bagian ujungnya dan sebelum menulis harus dicelupkan ke dalam tinta terlebih dahulu.

Pena *fountain* adalah alat tulis dengan tinta yang dapat diisi ulang, memiliki komponen berbeda dengan pulpen jaman sekarang, seperti ujung pulpennya lancip dan ukurannya biasanya lebih besar. Pena *fountain* sempat menjadi jenis pena yang tenar sekitar tahun 1950-1980an (<https://hikmahyudi.wordpress.com>, maret 2018).

Berdasarkan sejarah perkembangannya pena dibedakan menjadi beberapa jenis, diantaranya:

1. Pena bulu

Sesuai dengan namanya pena bulu adalah pena terbuat dari bulu hewan unggas, atau lebih seringnya terbuat dari bulu burung besar.



Gambar 02. Pena bulu

(Sumber: <https://hibrkraft.com/2016/03/29/nyk-sejarah-pena/#more-399>)

## 2. Pena *fountain*

Pena jenis ini terkenal dengan bentuk ujungnya lancip dan terbuat dari baja, tidak seperti pena bulu penggunaannya harus selalu mencelupkan ujungnya untuk dapat menggunakannya. Ujung dari pena ini berbentuk tajam dan dilengkapi pegangan berisi kantong tinta diisi ulang. Pena jenis ini menggunakan tinta berbasis air. Dalam tubuh pena *fountain* sudah bisa menyimpan tinta namun pengisiannya sendiri tetap harus mencelupkannya ke wadah tinta kemudian menyedotnya seperti halnya sistem suntik.



Gambar 03. Pena *fountain*

(Sumber: <https://hibrkraft.com/2016/03/29/nyk-sejarah-pena/#more-399>)



### 3. *Ball point pen*

*Ball point pen* adalah jenis pena lebih modern dan lebih mudah dalam penggunaannya, tidak perlu bolak-balik mencelupkan mata pena ke dalam tinta untuk menulis karena tinta sudah aman berada pada tempat penyimpanannya. *Ballpoint pen* sering disebut juga dengan bolpen. Sesuai dengan namanya, pena ini memang menggunakan bola kecil pada ujungnya, berfungsi untuk mengotrol pengeluaran tinta. Bola kecil tersebut biasanya terbuat dari kuningan atau baja dengan diameter berbeda-beda. Oleh karena itu untuk menggunakan bolpen kita harus menekannya supaya tinta bisa keluar.



Gambar 04. *Ballpoint pen* atau yang sering disebut bolpen

(Sumber: <https://hiberkraft.com/2016/03/29/nyk-sejarah-pena/#more-399>)

Pada karya tugas akhir ini penulis menggunakan jenis pena *fountain* sebagai ide dasar perancangan. Pena *fountain* merupakan jenis pena berbeda dengan pena zaman sekarang pada umumnya. Pena *fountain* sudah ada sejak tahun 1700-an dan mudah dikenali dengan bagian ujungnya terbuat dari baja atau tembaga. Pena *fountain* sering dianggap sebagai barang mewah dan simbol dari status seseorang. Biasanya pena *fountain* digunakan untuk menandatangani dokumen penting atau sejenisnya. Bahkan di waktu sekarang ini banyak orang-orang berburu pena *fountain* untuk dikoleksi.

Pena fountain bila dipisah terdiri dari beberapa bagian, yaitu;

1) *Nib*

*Nib* merupakan kepala dari sebuah pena *fountain* yang bersentuhan langsung dengan kertas. Bahannya bisa terbuat dari baja, tembaga, *stainless steel* atau bahkan emas campuran. Ukuran nib bermacam-macam, ada yang *extra fine*, *fine*, *medium*, dan *broad*. Jenisnya ada berujung bulat dan ada berujung kotak.

2) *Feed*

Bagian pena penyangga badan *nib*, berfungsi sebagai penyalur aliran tinta dari wadah tinta ke ujung *nib*. Pada umumnya *feed* terbuat dari bahan plastik dan berwarna hitam.

### 3) *Section*

*Section* merupakan bagian penyambung dan penghubung antara *converter* dan *barrel* dengan *feed* dan *nib*.

### 4) *Converter*

*Converter* merupakan tempat penyimpanan tinta di dalam tubuh pena *fountain*. Masing-masing pena memiliki ciri khas dan sistem penyimpanan dan pengisian berbeda-beda.

### 5) *Cap* atau tutup

Seperti pena pada umumnya pena *fountain* juga memiliki tutup, berfungsi agar tinta tidak mengering dan macet saat penggunaannya.

### 6) *Barrel*

Barrel adalah bagian tubuh luar pembungkus wadah tinta atau *converter*.



Gambar 05. Bagian-bagian pena fountain

(Sumber: <https://www.pinterest.com/burke1386/fountain-pen/>)

#### d. Ergonomi dan Antropometri

Istilah “ergonomi” berasal dari bahasa latin yaitu “ergon” (kerja) dan “nomos” (hukum alam) dan dapat didefinisikan sebagai studi tentang aspek-aspek manusia dalam lingkungan kerjanya yang ditinjau secara anatomi, psikologi, fisiologi, *engineering*, manajemen dan perancangan. Ergonomi berkenaan pula dengan optimasi, efisiensi, kesehatan, keselamatan dan kenyamanan manusia di tempat kerja, dirumah, dan rekreasi (Nurmianto, 2004: 1).

Sedangkan istilah antropometri berasal dari kata “anthropos” yang berarti manusia dan “metron” yang berarti ukuran. Antropometri adalah suatu kumpulan data numerik yang berhubungan dengan karakteristik tubuh manusia seperti ukuran, bentuk, dan kekuatan serta penerapan dari data tersebut untuk penanganan masalah desain (Nurmianto, 2004: 3).

Setiap manusia memiliki ukuran berbeda-beda. Antropometri sangat diperlukan sebagai pedoman dalam membuat sebuah desain mebel berkaitan dengan tubuh manusia secara fisik. Terdapat dua cara pengukuran dalam antropometri yaitu antropometri statis dan antropometri dinamis.

##### 1) Antropometri statis

Pengukuran manusia pada posisi diam dan linier pada permukaan tubuh. Faktor-faktor mempengaruhi anatomi tubuh manusia adalah sebagai berikut:

a) Umur

Ukuran tubuh manusia akan berkembang mulai saat lahir sampai sekitar 15 tahun untuk pria dan 12 tahun untuk wanita.

b) Jenis kelamin

Pria pada umumnya memiliki ukuran tubuh lebih besar, kecuali pada bagian dada dan pinggul.

c) Suku bangsa (Etnik)

Setiap suku atau bangsa memiliki karakteristik fisik berbeda satu dengan lainnya.

d) Sosial, ekonomi dan konsumsi gizi

2) Antropometri dinamis

Pengukuran keadaan dan ciri-ciri fisik manusia dalam keadaan bergerak atau memperhatikan gerakan-gerakan mungkin terjadi saat melakukan kegiatan.

DIMENSI TUBUH	PRIA				WANITA			
	5%	X	95%	S.D	5%	X	95%	S.D
1. Tinggi Tubuh Posisi berdiri Tegak	1.532	1.632	1.732	61	1.464	1.563	1.662	60
2. Tinggi Mata	1.425	1.520	1.615	58	1.350	1.446	1.542	58
3. Tinggi Bahu	1.247	1.338	1.429	55	1.184	1.272	1.361	54
4. Tinggi Siku	932	1.003	1.074	43	886	957	1.028	43
5. Tinggi Genggaman Tangan ( <i>Knuckle</i> ) pada Posisi Relaks ke bawah	655	718	782	39	646	708	771	38
6. Tinggi Badan pada Posisi Duduk	809	864	919	33	775	834	893	36
7. Tinggi Mata pada Posisi Duduk	694	749	804	33	666	721	776	33
8. Tinggi Bahu pada Posisi Duduk	523	572	621	30	501	550	599	30
9. Tinggi Siku pada Posisi Duduk	181	231	282	31	175	229	283	33
10. Tebal Paha	117	140	163	14	115	140	165	15
11. Jarak dari Pantat ke Lutut	500	545	590	27	488	537	586	30
12. Jarak dari Lipat Lutut ( <i>popliteal</i> ) ke Pantat	405	450	495	27	488	537	586	30
13. Tinggi Lutut	448	496	544	29	428	472	516	27
14. Tinggi Lipat Lutut ( <i>popliteal</i> )	361	403	445	26	337	382	428	28
15. Lebar Bahu ( <i>bideltoid</i> )	382	424	466	26	342	385	428	26
16. Lebar Panggul	291	330	371	24	298	345	392	29
17. Tebal Dada	174	212	250	23	178	228	278	30
18. Tebal Perut ( <i>abdominal</i> )	174	228	282	33	175	231	287	34
19. Jarak dari Siku ke Ujung Jari	405	439	473	21	374	409	287	34
20. Lebar Kepala	140	150	160	6	135	146	157	7
21. Panjang Tangan	161	176	191	9	153	168	183	9
22. Lebar Tangan	71	79	87	5	64	71	78	4
23. Jarak Bentang dari Ujung Jari Tangan Kanan ke Kiri	1.520	1.663	1.806	87	1.400	1.523	1.646	75
24. Tinggi Pegangan Tangan ( <i>grip</i> ) pada Posisi Tangan Vertikal ke Atas & Berdiri Tegak	1.795	1.923	2.051	78	1.713	1.841	1.969	79
25. Tinggi Pegangan Tangan ( <i>grip</i> ) pada Posisi Tangan Vertikal ke Atas & Duduk	1.065	1.169	1.273	63	945	1.030	1.115	52
26. Jarak Genggaman Tangan ( <i>grip</i> ) ke Punggung pada Posisi Tangan ke Depan ( <i>horisontal</i> )	649	708	767	37	610	661	712	31

Gambar 06. Ukuran dimensi tubuh masyarakat Indonesia

(Sumber :Ergonomi, Eko Nurmiyanto, 2008)

## e. Konstruksi

Struktur dan konstruksi merupakan elemen desain mebel berkaitan dengan faktor kesatuan dari berbagai komponen mebel. Pertimbangan struktur dan konstruksi ini dilakukan dengan tujuan memberikan kekuatan pada produk dan menjamin keselamatan pemakai.

Ada dua struktur dan konstruksi dikenal dalam desain mebel, yaitu:

1) Sistem *build-in furniture*

Sistem *build-in furniture* adalah suatu sistem konstruksi mebel memanfaatkan dinding, lantai, atau langit-langit pada bangunan sebagai bidang penguat konstruksi.

2) Sistem *build-up furniture*

Sistem *build-up furniture* adalah suatu sistem konstruksi tidak terikat oleh bangunan sebagai penguat konstruksi. Konstruksi dibuat lepas bebas dari struktur bangunan.

Konstruksi dipisahkan menjadi tiga kelompok, yaitu: konstruksi dengan materi sejenis tanpa pengikat tambahan, konstruksi antara dua materi atau lebih, dan konstruksi dengan pengikat khusus.

B.Suprpto (1979) telah mengklasifikasikan jenis-jenis konstruksi berdasarkan jenis, sistem atau sifat konstruksinya.

- a) Konstruksi antara materi dengan materi secara permanen, tak berubah, atau disebut *fix construction*.
- b) Konstruksi antara materi dengan materi atau antara elemen dengan elemen, sehingga dapat dilepas atau disebut juga dengan *knocked down system*.

## 2. Standarisasi Produk

Hasil sebuah karya diterapkan dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari, oleh sebab itu diperlukan standarisasi produk bertujuan memenuhi unsur kenyamanan pemakai. Hal ini berkaitan dengan unsur ergonomi, dimana dalam penggunaannya suatu produk harus mempunyai kenyamanan. Standarisasi memiliki arti sebagaimana disimpulkan oleh Suharso: standarisasi produk adalah ukuran produk berdasarkan norma-norma, norma adalah aturan ukuran atau kaidah dipakai sebagai tolak ukur dalam merancang suatu produk. dan norma-norma tersebut diantaranya yaitu norma tubuh manusia, norma benda, norma ruang. Semua itu diperlukan dalam mewujudkan suatu produk dengan baik serta tercapainya fungsi yang tepat (Suharso, 2005: 228).

Proses perancangan suatu perabot mebel seharusnya mampu memenuhi kriteria dengan mempertimbangkan unsur-unsur ergonomi dan antropometrinya. Di dalam ergonomi dibutuhkan studi tentang sistem dimana manusia, fasilitas kerja, dan lingkungannya saling berinteraksi dengan tujuan utama yaitu menyesuaikan suasana kerja dengan manusia. Ergonomi juga sering disebut sebagai *human factors* yaitu disiplin ilmu tentang mempelajari perilaku manusia secara fisik dan psikologi serta hubungannya dengan suatu lingkungan atau teknologi khusus bisa berupa produk, pekerjaan, jasa dan sebagainya.

Standarisasi dalam pembuatan suatu produk sangatlah penting untuk mencapai sasaran kebutuhan ruang, produk maupun pemakainya, 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, dan fungsional (M. Gani, 1993: 64).

Standarisasi produk mebel merupakan upaya untuk memenuhi unsur kenyamanan pemakai dalam menggunakan suatu perabot mebel. Hal ini berkaitan dengan unsur ergonomi, dimana suatu produk harus mempunyai kenyamanan untuk digunakan atau dipakai. Desain produk diterapkan dan digunakan untuk kehidupan sehari-hari harus mempertimbangkan kenyamanan, keamanan, dan kesesuaian pemakai, berkaitan pula dengan unsur-unsur kualitas produk yaitu sesuai penggunaan, aman, dan tahan lama.

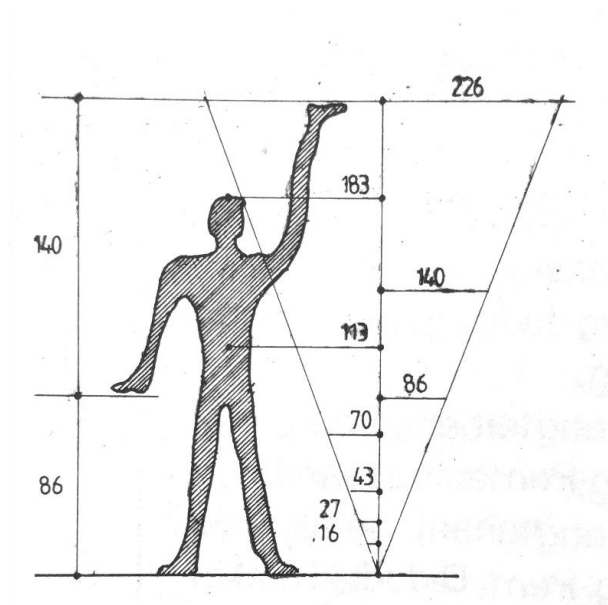
Hal lain sesuai dengan proporsi dan anatomi tubuh adalah ukuran bagian-bagian benda pakai disesuaikan secara teliti dengan ukuran bagian-bagian tubuh pemakainya, terutama langsung dengan benda pakai tersebut. Dalam pengerjaan tugas akhir ini penulis mendesain produk mengikuti ukuran standar dimana ukuran-ukuran dimaksud adalah sebagai berikut:

a. Norma Anatomi

Norma anatomi atau norma tubuh membutuhkan dimensi atau ruang gerak dalam melakukan aktifitas. Ketentuan norma anatomi sangat banyak, penulis hanya merangkum serta mempelajari norma-norma berkaitan dengan produk sebagai tempat menyimpan dan menaruh benda agar tujuan perabot sebagai penunjang aktivitas dapat berfungsi dengan baik.

Norma ukuran gerak ini digunakan untuk memberikan batas-batas minimal yang diperlukan dalam aktivitas sehingga prinsip pemanfaatan ruang bisa terpenuhi. Ruang yang kecil tetapi berfungsi maksimal (Gani Kristianto, 1993: 59).

Dalam penelusuran data penulis hanya menyajikan norma-norma berhubungan dengan perancangan rak dan almari. Di bawah ini penulis menyajikan gambar-gambar berkaitan dengan norma-norma anatomi manusia secara umum dan khusus langsung berkaitan dengan dimensi tubuh manusia.



Gambar 07. Norma tubuh manusia

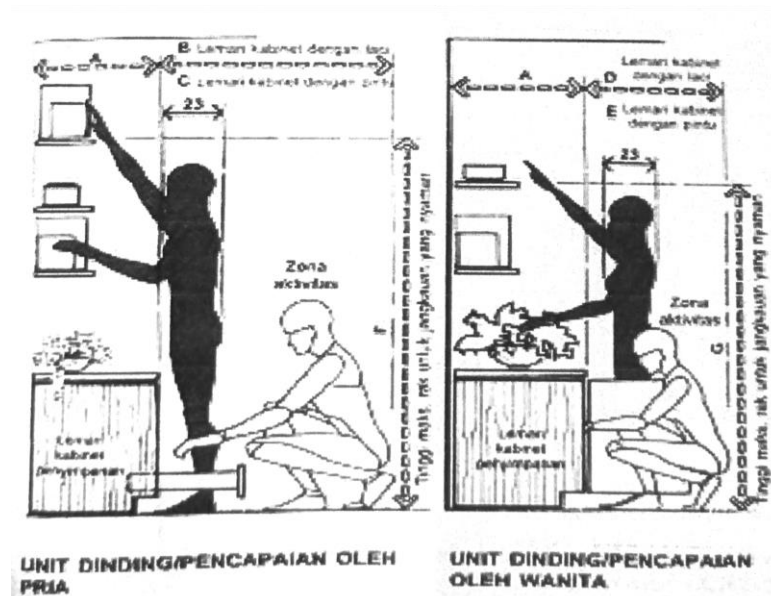
(Sumber: Teknik mendesain perabot yang benar, M. Gani K. 1993)

b. Norma Benda

Dalam merancang sebuah perabot sebaiknya kita memanfaatkan ruangan sebaik mungkin sehingga benda atau barang ketika dimasukkan ke dalam ruangan sesuai dengan keinginan, hal ini akan menghemat bahan serta memberi fungsi secara maksimal.

c. Norma Perabot

Perabot akan dibuat adalah rak hias untuk ditempatkan di ruang keluarga. Dengan ketebalan tertentu rak hias dapat dirancang dengan desain ruang rak terbuka ataupun dengan menggunakan pintu sehingga menyerupai *buffet* atau almari dengan desain dua muka. Rak hias berfungsi untuk menaruh hiasan, souvenir, koleksi, foto, dan lain-lain.



Gambar 08. Norma perabot

(Sumber: Dimensi manusia dan ruang interior, Julius Panero dan Martin Zelnik. 1979)

### 3. Referensi

Referensi merupakan sumber acuan sebagai pedoman dasar dalam menciptakan produk. Dalam perencanaan suatu produk mebel, sumber referensi merupakan hal paling penting. Untuk memperkuat perencanaan tersebut diperoleh dari sumber buku-buku ilmiah, katalog mebel, observasi langsung, maupun dari internet. Sebagaimana disebutkan perencanaan pembuatan produk karya tugas akhir ini didasari oleh data data terarah dan mengacu pada permasalahan terfokus sehingga karya tersebut lebih berkualitas dan dapat dipertanggung jawabkan keberadaannya.

Referensi sangat diperlukan dalam proses penyusunan sebuah karya desain, dengan adanya referensi akan memudahkan perancang dalam menuangkan idenya. Dalam penyusunan Tugas Akhir Program Studi Desain Produk, penulis menggunakan referensi bersumber baik dari buku, majalah, dan foto-foto mebel dan menjadi landasan untuk penyusunan tugas akhir ini.

Adanya sumber referensi memudahkan dalam proses perencanaan hingga ke hasil akhir dan bisa jauh lebih terarah sesuai dengan pokok permasalahan serta dapat dipertanggung jawabkan.

Adapun sumber referensi tersebut yaitu;

#### a. Buku Kepustakaan

Dalam hal ini sumber mengenai teori-teori, pengertian, standarisasi dan lain sebagainya. Dalam pemuatan karya ini beberapa diambil dari

sumber kepustakaan yaitu produk rak hias, tinjauan gaya modern dan hal mengenai proses penciptaan produk.

b. Gambar

Penyajian tugas akhir perlu didukung dengan adanya gambar-gambar visual untuk lebih mempermudah pembaca memahami maksud dan tujuan penyusun. Sumber referensi diperoleh berupa foto, gambar dari internet, katalog majalah atau sumber lain berhubungan dengan penciptaan karya tersebut.



Gambar 09. Rak hias dinding

(Sumber: <http://rumahcor.com/wp-content/uploads/2016/08/Hiasan-dinding.jpg>)



Gambar 10. Rak hias perahu

(Sumber: <https://s0.bukalapak.com/img/52759876/large/The-Mediterranean-style.jpg>)



Gambar 11. Rak hias parabola

(Sumber: Dokumentasi penulis, 2017)



Gambar 12. Rak hias botol

(Sumber: Dokumentasi penulis, 2017)

#### 4. Kerangka Berpikir

Dalam perjalanannya desain melibatkan berbagai proses dan harus bisa menghargai sifat dasar seni dan sains serta melibatkan proses perancangan itu sendiri. Proses tersebut dipadukan dengan proses mental secara teroganisir dan bisa memanipulasi berbagai informasi, mencampurnya menjadi satu set ide dan pengetahuan, sampai pada akhirnya menghasilkan realisasi dari ide-ide tersebut.

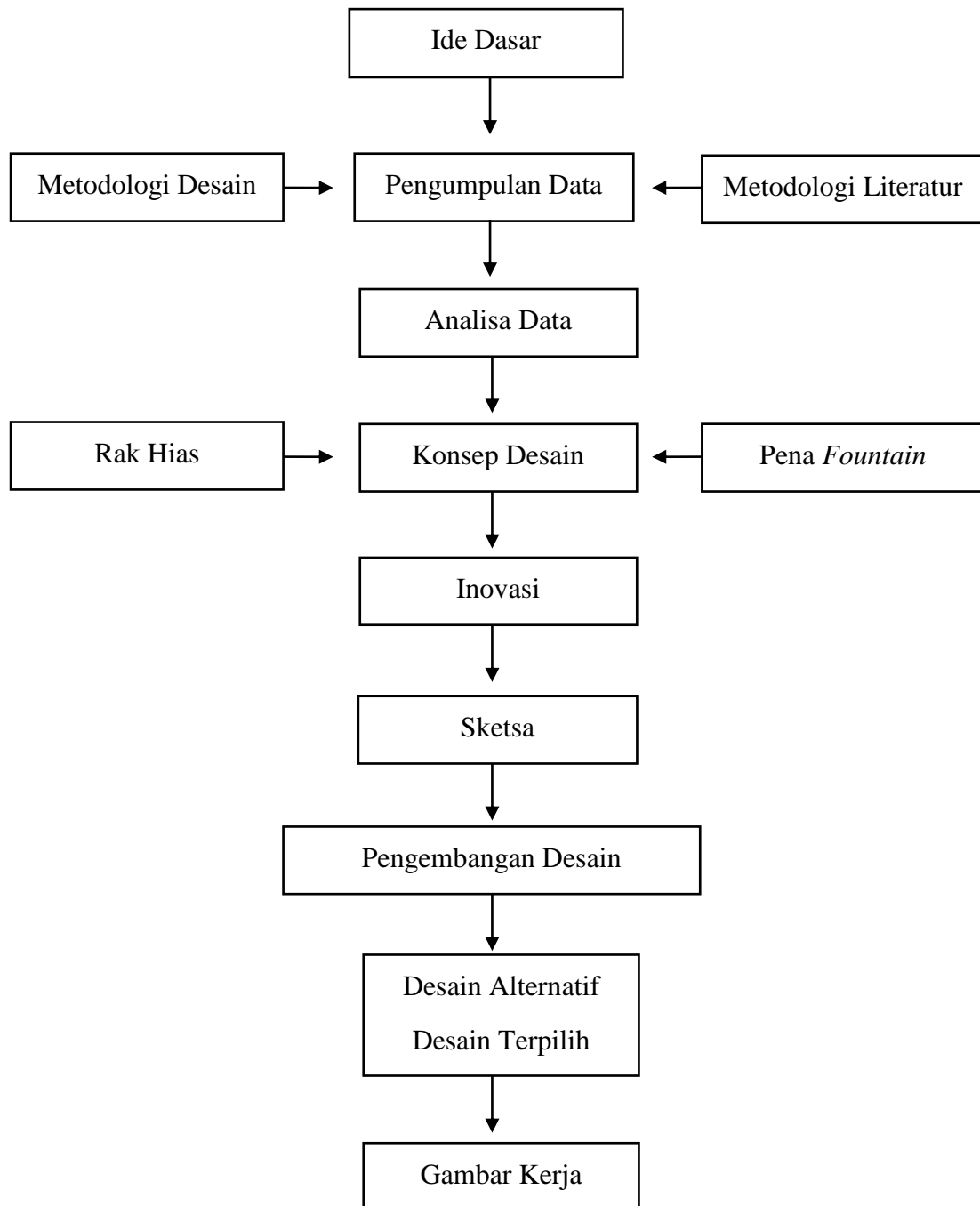
Mendesain adalah kegiatan memecahkan masalah (*problem Solving*), didasarkan pada metode sistematis dan saintifik serta rasional. Oleh karena itu untuk menghindari subjektivitas maka seorang pendesain (desainer)

memerlukan proses dan kecermatan dalam mengurai dan mendefinisikan problema, sehingga hasil desain akan semakin obyektif.

Sesuai dengan kegiatan mendesain adalah kegiatan manusia untuk meningkatkan kehidupan manusia agar lebih baik, desain ditantang untuk menjawab perkembangan masyarakat dan memberi nilai tambah untuk hidup manusia. Secara sederhana bagaimana desain berperan dalam kehidupan bangunan, ruang tamu, kamar tidur, tempat pakaian dan sebagainya, sebagaimana merupakan contoh terdekat bagaimana kita membangun makna melalui desain. Berbagai pemahaman mengenai desain telah diuraikan oleh para pemikir-pemikir dalam bidang desain khususnya referensi penciptaan desain rak hias dengan desain baru fungsional, ergonomis dan estetik.

Dalam pembuatan produk rak hias dengan judul “Ujung Pena Sebagai Ide Dasar Penciptaan Rak Hias” kerangka pemikiran menjadi dasar acuan penulis untuk menciptakan produk tersebut. Dimulai dari proses pemunculan ide, sketsa dan tinjauan-tinjauan umum terhadap produk untuk menuju sketsa gambar desain akhir.





Gambar 13. Skema Kerangka Pemikiran

(Sumber: Dokumentasi Penulis)