

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Sejalan dengan berkembangnya zaman, meningkat pula taraf hidup masyarakat yang berdampak pada peningkatan citra lingkungan hidup yaitu semakin meningkatnya kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga, melestarikan dan merawat lingkungan sekitar. Peningkatan tersebut memberi kontribusi yang signifikan akan perancangan baik gedung, ruangan, maupun kebutuhan akan perabot mebel.

Desain hadir sebagai upaya kreatif manusia untuk memenuhi tuntutan kebutuhan manusia. Tuntutan kebutuhan manusia bukan hanya tuntutan terhadap selera yang berkaitan dengan secara emosional saja, tetapi desain hadir untuk menjawab atau menutupi apa yang menjadi kebutuhan manusia yang di rasakan kurang, desain atau kreasi merupakan ruang suatu kebebasan yang tidak ada batasnya. Hal paling penting bagaimana kreasi dan berimajinasi itu menjadi sebuah produk. Kreasi dan imajinasi saja tidak cukup harus ada faktor realita dan logika, jika unsur kreasi, realita dan logika tidak berjalan sejajar akan terciptalah produk yang tidak rasional dengan tanpa memepertimbangkan dari segi ergonominya bahkan susah dalam proses produksinya. Tetapi jika ketiga unsur dapat berjalan sejajar maka terciptalah produk baru yang memiliki banyak keunggulan baik dari segi fungsi, bentuk, ergonomi, dan menjawab kekurangan produk yang sudah ada, selain kreasi (imajinasi), realita dan logika juga terdapat unsur estetika (keindahan) untuk mencapai produk yang mendekati sempurna.

Oleh karena itu dalam penciptaan proses suatu produk perlu menentukan tema atau ide yang akan di ambil. Tema merupakan gagasan yang hendak di komunikasikan desainer kepada khalayak yang menyangkut masalah sosial, pendidikan, ekonomi, dan pasar. Sehingga proses penciptaan dapat berjalan dengan sistematis dan terarah, dan memenuhi kriteria desain yang baik, hal itu tercermin dengan terciptanya desain yang kreatif dan inovatif, dengan desain yang mudah di terima di pasar nasional dan pasar global.

## **B. Tinjauan Umum**

### **1. Tinjauan Desain**

Kata *design* (bahasa inggris) memiliki banyak pengertian, sehingga pemahamannya di batasi sesuai dengan konteksnya. Pengertian desain secara harfiah diterjemahkan menjadi bentuk, model, pola, mode atau maksud yang berhubungan dengan perencanaan bentuk.

Desain dalam ejaan bahasa Indonesia, secara umum di kenal dengan istilah *design* dalam bahasa Indonesia. Sementara istilah *design* dalam bahasa inggris ini disusun atas dua suku kata, yaitu suku kata *de* dan suku kata *sign*. Suku kata *de* bermaksud : dilakukannya pengubahan, perubahan, pengalihan, mengubah, atau mengalihkan. Sementara suku kata *sign* mempunyai makna : tanda, menandai, memberi tanda, atau hasil dari proses memberi tanda. Istilah *sign* dalam bahasa inggris ini berasal dari istilah *signum* dalam bahasa latin, yang berarti tanda. Dengan demikian istilah desain dalam bahasa Indonesia, atau istilah *design* dalam bahasa inggris, berarti : mengubah tanda (melakukan pengubahan tanda) (palgunadi, 2007:2).

Istilah desain akan muncul apabila terjadi pertemuan antara seni dengan industri, dan apabila orang mulai membuat keputusan untuk memproduksi benda atau produk yang di butuhkan (baylay dalam marizar, 005: 27). Desain merupakan proses berfikir kreatif, dengan berbagai gagasan baru dan hadir sebagai pemecah masalah.

Desain mebel termasuk dalam kategori desain fungsional, yaitu desain yang banyak memberikan pelayanan dan fasilitas dalam aktifitas kehidupan manusia. Untuk membuat desain mebel diperlukan persyaratan dan prinsip-prinsip yang berorientasi pada seluruh anatomi dan ukuran standar pada manusia. Keadaan jasmani, cara bergerak, cara bersikap dan tuntutan cara manusia sebagai pemakai produk mebel atau furnitur.

Dalam sebuah mebel terdapat dua bahasa desain yang sangat di butuhkan dalam konsep merencanakan sebuah mebel. Bahasa desain yang pertama adalah bahasa emosional yang berpijak pada elemen-elemen estetika rupa, bahasa yang kedua adalah bahasa rasional yang berpedoman pada logika fungsional. Memang tidak mudah membahasakan atau memvisualisasikan keduanya dalam bentuk benda tiga dimensi.

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

## 2. Tinjauan Umum Mebel

Mebel adalah perlengkapan rumah yang mencakup semua barang seperti kursi, meja, dan lemari. Mebel berasal dari kata *movable* yang artinya bisa bergerak. Pada zaman dahulu meja, kursi, dan lemari relatif mudah digerakkan. Sedangkan kata *furnitur* berasal dari bahasa Prancis *fourniture* (1520-30 Masehi). *Fourniture* mempunyai asal kata *fourni* yang artinya furnish atau perabot rumah atau ruangan. Walaupun mebel atau *furnitur* mempunyai arti yang berbeda, tetapi yang ditunjuk sama yaitu meja, kursi, lemari, dan seterusnya.

Mebel adalah perabot yang di gunakan dan di perlukan, berguna, atau disukai, seperti barang atau benda yang dapat dipindah-pindah, dan digunakan untuk melengkapi rumah, kantor, dan sebagainya.

## 3. Tinjauan Umum Ruangan dan Ruang Kantor

### 1. Tinjauan Ruangan

Ruangan adalah suatu tempat yang tertutup dengan langit-langit yang berada di rumah atau bentuk bangunan lainnya. Ruangan biasanya memiliki pintu dan beberapa jendela yang berfungsi sebagai tempat masuknya cahaya, aliran udara, dan akses menuju ruangan tersebut.

### 2. Tinjauan Ruang Kantor

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia kantor memiliki arti balai (gedung, rumah, ruang) atau tempat untuk mengurus sesuatu mengenai pekerjaan (perusahaan), tempat menjalankan pekerjaan. Kemudian pengertian lainnya dari kantor adalah sebuah unit lembaga atau organisasi yang terdiri dari tempat, personil serta operasi ketatausahaan.

Dari pengertian tersebut bisa di simpulkan bahwa kantor adalah wadah atau tempat bagi sekelompok orang atau organisasi yang melakukan kegiatan tata usaha.

#### 4. Tinjauan Umum Meja

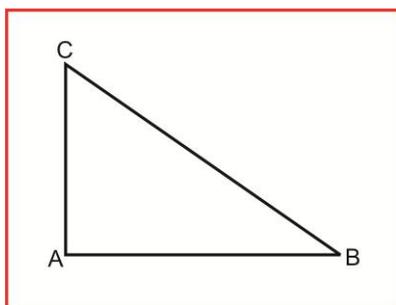
Meja adalah sebuah mebel atau perabot yang memiliki permukaan datar dan kaki-kaki sebagai penyangga, yang bentuk dan fungsinya bermacam-macam. Meja sering dipakai untuk menaruh barang dan makanan. Meja umumnya dipasangkan dengan kursi atau bangku. Sedangkan yang di maksud meja kerja sendiri adalah meja yang di gunakan sebagai alas untuk menyelesaikan, mengerjakan suatu pekerjaan baik itu di rumah atau di kantor. Selain digunakan sebagai alas, meja kerja berfungsi juga sebagai tempat meletakkan peralatan kerja seperti kertas, buku, pena, laptop dan lain sebagainya.

#### 5. Tinjauan Umum Segitiga

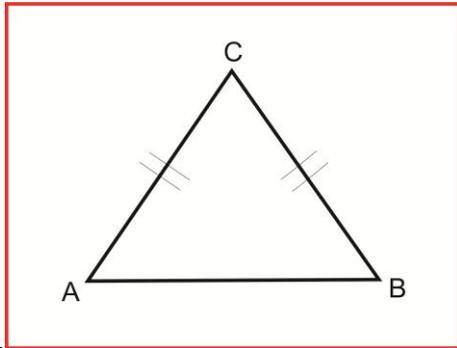
**Segitiga** adalah bangunan datar yang di batasi oleh tiga buah sisi dan mempunyai tiga buah titik sudut.

Jenis-jenis segitiga di tinjau berdasarkan panjang sisi-sisinya :

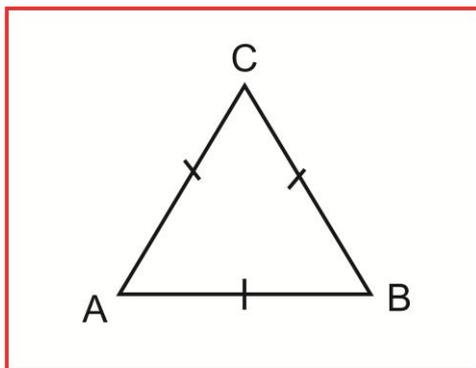
**Segitiga sembarang**, segitiga sembarang adalah segitiga yang sisi-sisinya tidak sama panjang.



**Segitiga sama kaki**, segitiga sama kaki adalah segitiga yang mempunyai dua buah sisi sama panjang



**Segitiga sama sisi**, segitiga sama sisi adalah segitiga yang memiliki tiga buah sisi sama panjang dan tiga buah sudut sama besar



## 6. Tinjauan Umum *Finishing*

*Finishing* mebel adalah proses pengerjaan terakhir pada suatu proses pembuatan mebel yang akan menentukan penampilan dari suatu produk mebel. Proses *finishing* meliputi proses pengamplasan, pengecatan, pemolesan dan penggosokan yang bertujuan untuk menghasilkan suatu mebel yang memiliki penampilan yang menarik dan disukai oleh pemakainya. Proses *finishing* dilakukan untuk memberi nilai tambah pada suatu produk mebel dengan cara membuat produk mebel yang mempunyai penampilan menarik dan indah sehingga memiliki nilai jual yang tinggi.

Fungsi dari proses *finishing* dapat di jelaskan menjadi dua yaitu fungsi keindahan dan fungsi perlindungan. Maksud dari fungsi keindahan adalah bahwa suatu *finishing* harus dapat membuat suatu produk mebel menjadi indah dan menarik bagi orang yang ingin memakainya. Fungsi keindahan dari *finishing* menjadi semakin diperlukan bagi suatu produk mebel, karena produk mebel saat ini tidak hanya dilihat dari fungsinya saja, tetapi semakin lama semakin dibutuhkan untuk dapat memenuhi selera dari pemakainya.

Furnitur *finishing* harus cukup kuat sehingga produk mebel itu dapat menjalankan fungsinya sebagai alat-alat untuk rumah tangga. Kekuatan yang diharapkan oleh suatu produk mebel sangat tergantung dari kegunaan dari produk tersebut. Misalnya suatu *finishing* untuk produk outdoor mebel diharapkan dapat tahan terhadap cuaca udara luar seperti: panas, dingin, hujan. *Finishing* untuk indoor furnitur produk mebel bertujuan mempermudah perawatan dan membersihkan produk.

### **C. Standarisasi produk**

Standarisasi produk berkaitan erat dengan faktor ergonomi atau kenyamanan, dengan berpedoman pada standarisasi ukuran suatu produk maka produk yang di hasilkan akan nyaman dan fungsional bahkan memiliki fungsi lebih. Standarisasi produk mencakup berbagai macam ukuran ukuran produk secara terperinci melalui proses pengamatan dan analisis berdasarkan norma-norma yang ada. Yang di maksud dengan norma adalah aturan ukuran atau kaidah yang di pakai sebagai tolok ukur menentukan sesuatu (Suharso dan Ana Retnoningsih, 2005: 228) dan

norma-norma tersebut diantaranya norma anatomi, norma benda atau perabot.

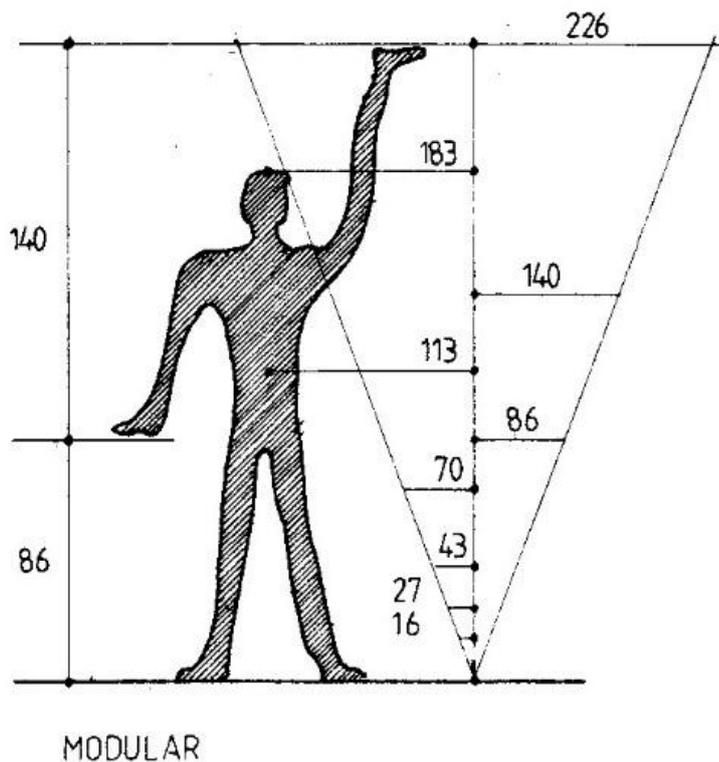
Standarisasi dalam pembuatan suatu produk sangatlah penting untuk mencapai sasaran kebutuhan ruang, produk maupun pemakaiannya, sehingga tujuan pembuatan produk sebagai penunjang aktivitas benar-benar berfungsi dengan baik. Untuk mencapai standarisasi produk harus disesuaikan dengan proporsi dan anatomi manusia supaya nyaman, serasi dan fungsional (M. Gani, 1993: 64).

Hal lain sesuai dengan proporsi dan anatomi tubuh adalah ukuran bagian-bagian benda pakai itu disesuaikan secara teliti dengan ukuran bagian-bagian tubuh pemakainya terutama yang langsung dengan benda pakai itu. Untuk pencapain produk yang sesuai dengan keinginan penulis memakai beberapa norma dan ukuran-ukuran manusia sebagai berikut :

#### **a. Norma Anatomi**

Norma anatomi atau norma tubuh membutuhkan dimensi atau ruang gerak dalam melakukan aktivitas. Ketentuan norma anatomi sangat banyak, Penulis dalam penelusuran data hanya menyajikan norma-norma yang berhubungan dengan penciptaan sebuah meja kerja. Hal ini bertujuan agar perabot sebagai penunjang aktivitas benar-benar dapat berfungsi dengan baik.

Di bawah ini adalah gambar-gambar yang berkaitan dengan norma-norma anatomi manusia secara umum dan khusus langsung berkaitan dengan dimensi tubuh manusia.



Gambar 01: Norma Anatomi

Sumber: Teknik Mendesain Perabot Yang Benar, M. Gani Kristianto , 1993: 92).

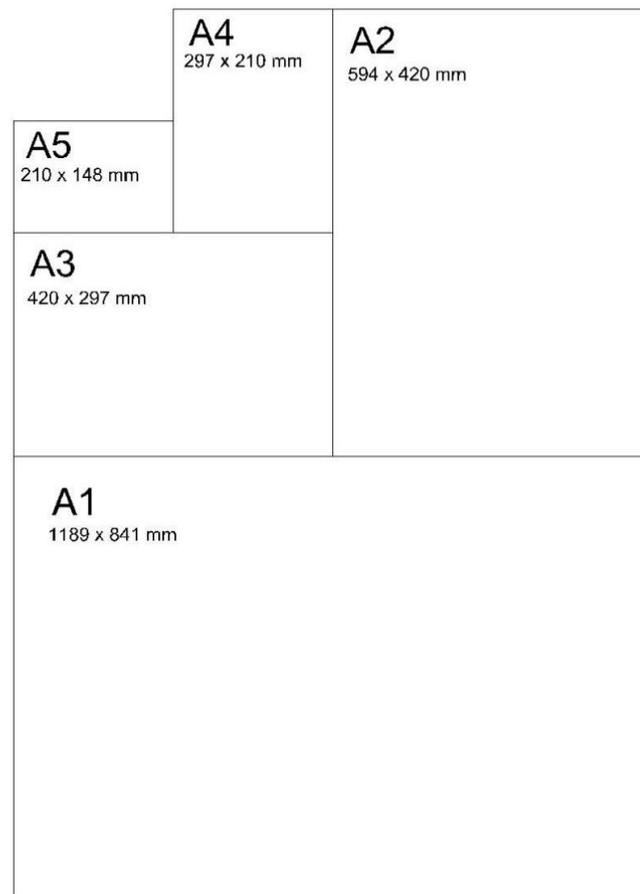
### b. Norma Benda

Norma benda berhubungan erat dengan pemakai dengan ruang yang diperlukan dalam menempatkan prabot nantinya, untuk itu perlu di pelajari proporsi yang sesuai dan seimbang antara perabot dan ruangan. Perabot memiliki ukuran-ukuran yang berbeda-beda tergantung pada jenis dan fungsinya, untuk itu diperlukan pemahaman yang tepat pada saat proses perencanaan. Dalam proses perencanaan tersebut perancang dapat melakukan analisis norma benda baik secara

langsung maupun tidak langsung seperti mengamati secara langsung perilaku manusia maupun bersumber dari referensi buku.

Dalam merancang sebuah perabot sebaiknya kita memanfaatkan ruangan secara maksimal sehingga barang atau benda yang akan kita masukkan ke ruangan sesuai dengan keinginan yang dicapai, hal ini akan menghemat bahan serta memberi fungsi yang maksimal

Ukuran-ukuran benda seperti ukuran kertas sangat diperlukan untuk perancangan meja kerja.



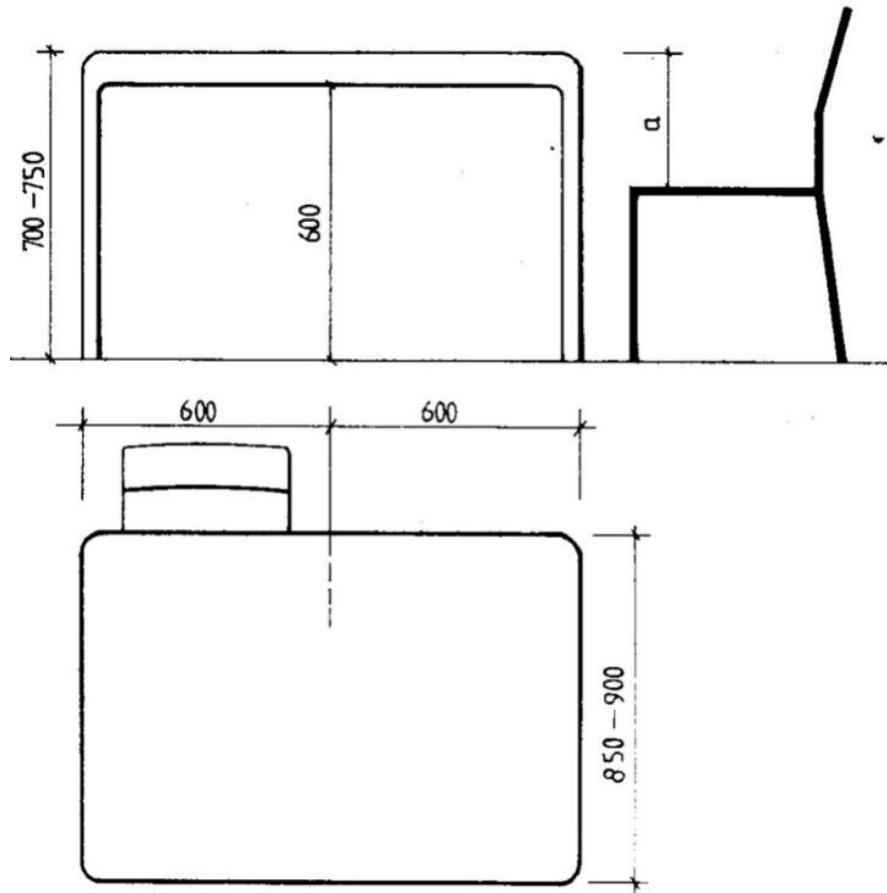
Gambar 02 : Ukuran Kertas

Sumber : Dokumentasi Pribadi

### **c. Norma Perabot**

Norma perabot berhubungan dengan kenyamanan yang dapat dicapai melalui bentuk yang sesuai dengan fungsi dan juga anatomi tubuh manusia. Dengan mempertimbangkan norma perabot maka akan memperoleh bentuk perabot yang sesuai dengan fungsi dan kenyamanan saat digunakan.

Perabot yang akan dibuat berupa produk meja kerja yang berfungsi sebagai sarana untuk melakukan atau menyelesaikan sebuah pekerjaan. Meja kerja umumnya digunakan untuk menyelesaikan tugas pekerjaan, serta untuk menyimpan peralatan pekerjaan seperti buku-buku, alat tulis, laptop, dan keperluan yang berhubungan dengan pekerjaan lainnya.



Gambar 03 : Ukuran Meja

(Sumber : Teknik Mendesain Perabot Yang Benar M. Gani Kristianto, 1993: 72).

#### D. Referensi

Sebagai masukan gagasan kreatif dan inovatif, referensi sangat penting dan berarti, karena adanya referensi buku, foto-foto mebel, majalah mebel dan survey langsung di lapangan akan didapatkan hasil yang terarah dan tidak terlepas dari konsep pemikiran sehingga membuat penulis lebih mudah dalam mengembangkan dan menghasilkan ide-ide kreatif dan inovatif, dan yang paling utama yaitu fungsi, keindahan dan kenyamanan.

Meghadapi arus kompetisi dunia yang semakin ketat dengan perpacuan kualitas dan inovasi, untuk desain-desain tertentu tidak bisa lagi hanya mengandalkan pemecahan-pemecahan secara seporadis semata. Produk yang di buat harus memiliki nilai keunggulan tertentu yang dapat menjadi daya kompetitif. Oleh karena itu proses desain menjadi ‘wujud’ riset itu sendiri yang setiap langkahnya harus memiliki argumen-argumen yang obyektif.

Beberapa desain produk meja kerja yang sudah diciptakan sebagian memiliki bentuk yang berbeda, tapi besar kemungkinan kalau diamati secara detail saling ada kemiripan, walaupun bentuk desain meja kerja yang ada hampir sama, tetapi setiap produk memiliki perbedaan baik dari segi ukuran, teknik kontruksi, teknik finishing dan unsur lainnya seperti sentuhan teknologi.

Beberapa desain meja kerja dibawah ini yang dijadikan referensi penulis baik dari internet dan sohroom dalam memvisualisasikan bentuk apapun menjadi desain produk meja kerja yang fungsional, indah dan nyaman.



Gambar 04 : meja kerja fungsional

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 05 : meja kerja fungsional

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 06 : meja kerja umum

Sumber: Dokumentasi penulis

#### **E. Kerangka Pikir**

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

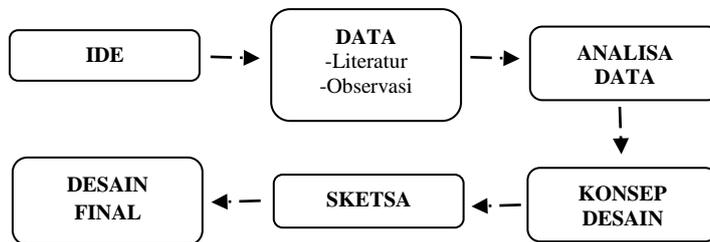
Adapun kerangka pikir penulis dalam menciptakan produk mebel yang berjudul “**TRANSFORMASI BENTUK SEGITIGA MENJADI MEJA KERJA**” adalah seperti dibawah ini :

Tahap I : PROSES DESAIN

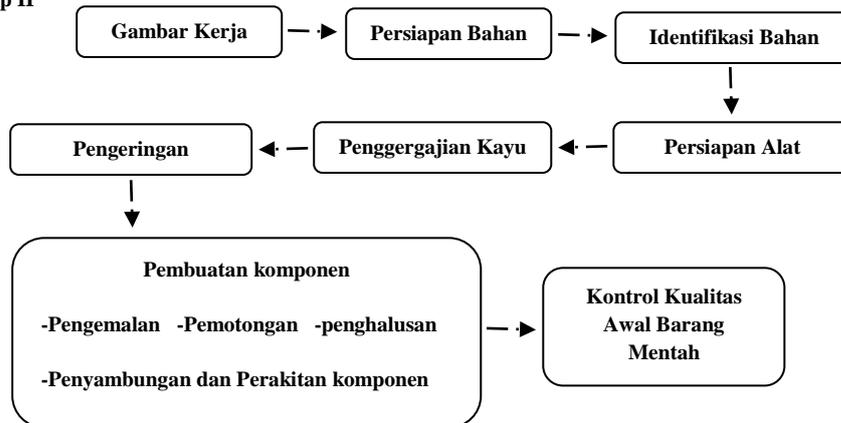
Tahap II : PROSES Pengerjaan

Tahap III : PROSES FINISHING

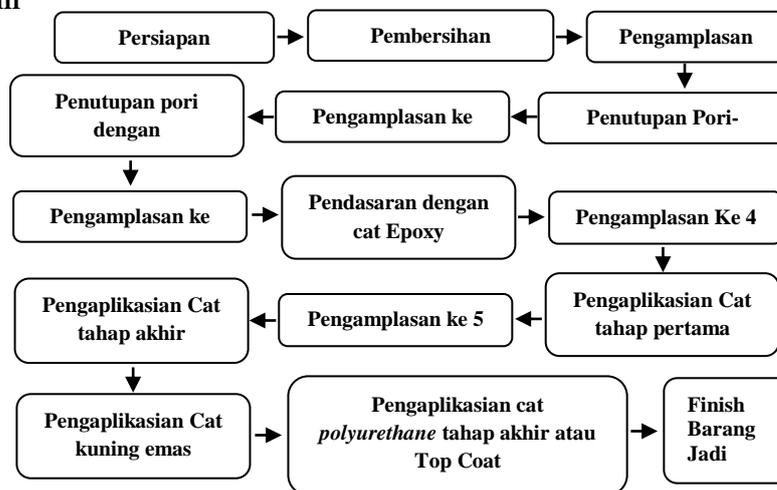
Tahap I



Tahap II



Tahap III



Sketsa 01 : Kerangka Pemikiran

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 29 Desember 2017)