

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.

Sejalan dengan perkembangan mebel yang terjadi di era sekarang menjadikan kegiatan pada masyarakat berjalan secara dinamis, semakin maju tingkat kehidupan masyarakat makin beragam pula tingkat kebutuhan hidup manusia, berbagai macam kebutuhan hidup manusia adalah kebutuhan primer, sekunder, integratif.

Kebutuhan primer adalah kebutuhan yang bersumber pada aspek biologis yang berfungsi secara terus menerus. Kebutuhan sekunder adalah kebutuhan yang berkaitan erat dengan manusia sebagai makhluk sosial, yaitu kebutuhan yang dalam pemenuhannya tidak dapat dilakukan sendiri tanpa melibatkan orang lain. Kebutuhan integratif antara lain mencakup kebutuhan yang memantapkan diri dan keberadaan dalam mengungkapkan perasaan estetika atau keindahan, (Suparlan dalam Sugiyanto, 2004 :2)

Perkembangan teknologi, industri dan desain yang pesat pada era globalisasi sekarang menunjukkan bahwa kualitas sumber daya manusia semakin meningkat. Kemajuan teknologi dapat dilihat pada berbagai perubahan pola pikir, inovasi serta gaya kehidupan manusia yang semakin maju.

awalnya lemari berasal dari peti kecil yang digunakan untuk menyimpan pakaian. pada mulanya lemari pakaian berupa loker yang dipasang pada dinding yang digunakan baik sebagai ruang ganti dan ruang penyimpanan pakaian, dengan

berjalanya waktu, loker tersebut berubah menjadi lemari pakaian dengan rak dan ruang tempat menggantung pakaian.

Lemari atau almari merupakan salah satu produk mebel yang biasanya berukuran relatif besar yang dapat digunakan untuk menyimpan aneka barang, lemari pakaian ini berguna untuk menyimpan pakaian baik berupa pakaian dalam maupun pakaian luar.

Beranjak dari latar belakang, penulis tertarik mengangkat salah satu bentuk api yang ada disekitar kita guna untuk dijadikan suatu konsep bentuk furniture dengan mengambil konsep dari bentuk api untuk dijadikan sebuah almari pakaian yang ditujukan untuk mempercantik kamar.

Sebuah kreatifitas serta inovasi diperlukan manusia, untuk menciptakan suatu produk Furniture yang mampu memberikan kemudahan serta memenuhi tuntutan gaya hidup. Pemilihan material sebagai bahan baku berperan penting demi menunjang terciptanya suatu desain dan produk yang kreatif dan inovatif dengan memperhatikan konstruksi-konstruksi didalamnya.

Pada desain almari yang penulis desain memilih api sebagai konsep pembuatan almari pakaian anak ini, furnitur sebagai benda yang tidak bisa dipisahkan dari manusia biasanya hanya memiliki bentuk-bentuk desain yang begitu saja, oleh karena itu seorang desainer atau pencipta dituntut untuk menciptakan suatu konsep desain yang mungkin akan menjadi desain Furnitur baru.

Bentuk almari pakaian anak yang penulis desain memiliki ciri-ciri seperti almari pada umumnya, akan tetapi ciri yang paling utama ialah memiliki bentuk seperti Api dengan warna yang cerah ciri khas dari api tersebut.

Almari pakaian anak dengan ide dasar bentuk api yaitu model furnitur yang mempunyai bentuk lidah api namun kelihatan bagus dan cantik. Almari pakaian anak rancangan penulis tidak menggunakan ukiran pada kayu yang digunakan. Dimana pada pintunya diberi hamdel yang dibuat dengan pahat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, penulis berinisiatif untuk menciptakan karya almari pakaian anak untuk trobosan desain baru yang mengambil inspirasi dari bentuk api dan dituangkan kedalam bentuk furnitur.

Almari pakaian dipilih karena merupakan furnitur yang amat unik, mulai dari bentuk lalu ukuran, dan penempatannya di kamar anak. Penulis memilih api sebagai konsep Ide dikarenakan keinginan akan konsep desain baru yang terinspirasi dari benda-benda disekitar kita. Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana menciptakan almari pakaian anak gaya modern
2. Bagaimana menerapkan lemari pakaian anak dengan struktur bentuk api
3. Bagaimana membuat finishing gradasi warna panas pada lemari pakaian anak

C. Batasan Masalah

Agar tidak terjadi salah tafsir dan meluasnya masalah maka perlu mengkaji permasalahan yang muncul, sehingga permasalahan yang sedang dikaji dapat lebih terfokus dan tidak melebar ke dalam kajian lain, serta desain yang tercipta dapat sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Adapun batasan utama masalah pada tugas akhir ini adalah:

1. Almari pakaian dengan konsep api akan menjadi solusi bagi produk mebel, dengan konsep yang baru membuat produk mebel, almari pakaian dengan konsep api sebagai konsep berbeda dengan produk yang mempunyai fungsi sama yang terdapat di pasaran.

2. Dengan desain yang modern dan tak hanya berfungsi sebagai tempat menaruh pakaian , namun produk yang penulis desain juga memiliki fungsi sebagai pemanis kamar anak.
3. Bahan baku yang digunakan adalah mahoni yang berkualitas dan kayu lapis, kayu mahoni dipilih karena harganya yang relatif murah, masih banyak terdapat di alam, dan lebih mudah dalam pengerjaannya.
4. Sambungan yang dipakai adalah sambungan konvensional yang diperkuat dengan lem dan sekrup.
5. Pada produk tugas akhir *finishing* yang diaplikasikan adalah *finishing duco*. Untuk *finishing duco* menggunakan warna gradasi warna panas *finishing duco* diterapkan pada keseluruhan produk Tugas Akhir.

D. Telaah Pustaka.

Sebagai landasan teori untuk pijakan dalam melaksanakan proses desain serta proses produksi karya, penyusun tidak menemukan data-data literatur tentang almari pakaian, sehingga 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

1. 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.

2. 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.

3. 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.

4. Ergonomi, Konsep Dasar Dan Aplikasinya (Eko Nurmiyanto)

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.

5. Sistem Pengeringan Kayu (A. Dodong Budianto, Kanisius Semarang).

Buku Sistem pengeringan kayu berisi tentang bagaimana sistem pengeringan kayu dengan benar, bagian-bagian kayu kulit sampai sel kayu, dan cara memilih kayu yang baik untuk digunakan sebagai produk mebel yang berkualitas tinggi.

6. Reka Oles Mebel Kayu (Agus Sunaryo).

Reka les mebel kayu merupakan buku yang berisi proses reka les atau aplikasi *finishing* pada mebel kayu. Berbagai jenis *finishing* yang umum serta tekniknya dijelaskan dalam buku ini, diantaranya: teknik *finishing melamine*, *finishing duco*, *polistur* serta berbagai macam efek yang dapat dihasilkan dari bahan-bahan disekitar kita seperti sabun dan lain sebagainya.

7. 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 dalam penulisan tugas akhir sebagai berikut:

1. Membuat desain almari pakaian anak yang kreatif dan inovatif dengan ide bentuk api.
2. Sebagai bentuk sumbangan pemikiran desain bagi perkembangan dunia ilmu pengetahuan dan permebelan.
3. Melatih mahasiswa untuk berpola pikir ilmiah dan berkarya nyata.
4. Menerapkan dan mengaplikasikan ilmu dan pengetahuan yang telah diperoleh Mahasiswa dari bangku kuliah.
5. Mengembangkan gagasan dan ide dalam mendesain sebuah produk yang bersumber dari bentuk api menjadi produk yang bermutu dan berkualitas sehingga karya yang diciptakan lebih bervariasi.

6. Mencari dan menemukan solusi dari permasalahan yang timbul, serta memberikan alternatif pemecahan yang paling tepat.
7. Sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata Satu (S1) Program Studi Desain Produk UNISNU Jepara.

F. Manfaat dan Sasaran.

1. Manfaat

- 1) Melatih penulis untuk membuat dan menemukan desain baru.
- 2) Untuk mengetahui bagaimana perkembangan ilmu yang telah kita dapat dalam perkuliahan.
- 3) Dapat bermanfaat bagi perkembangan industri mebel, khususnya di Jepara.
- 4) Memberikan pengetahuan tentang desain produk (konsep, proses, bentuk, fungsi, material, finishing dan yang lainnya)
- 5) Dapat bermanfaat bagi masyarakat umum dan bagi kalangan akademis.
- 6) Memperkaya desain mebel yang kreatif dan inovatif.
- 7) Sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata Satu (S1) Program Studi Desain Produk UNISNU Jepara.

Dari manfaat-manfaat di atas, diharapkan mahasiswa mampu mewujudkan berbagai bentuk, rancangan gambar, konsep dan produk karya hasil desain dalam aplikasi bentuk sesuai dengan prinsip-prinsip desain, gaya perabot, konstruksi serta proporsi tubuh manusia.

2. Sasaran.

Sasaran penulis dalam menciptakan almari anak dengan ide dasar api, khususnya adalah pengguna furnitur dengan bentuk berupa api, selain itu dari segi lain dapat menciptakan desain almari pakaian anak yang sesuai dengan standardisasi ukuran tubuh manusia.

- a. Memunculkan desain almari yang inovatif sehingga menghasilkan bentuk dan fungsi yang lebih.
- b. Mampu mengaplikasikan bentuk yang inovatif terhadap produk almari.

G. Sistematika

Sistematika berisi tentang susunan penulisan karya laporan Tugas Akhir. Adapun sistematika dalam penulisan karya tugas akhir dengan judul “ BENTUK API SEBAGAI IDE DASAR PERANCANGAN LEMARI ANAK” adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab satu berisi tentang Latar Belakang, Pembatasan Masalah, Rumusan Masalah, Telaah Pustaka, Tujuan, Manfaat dan Sasaran, Sistematika.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab dua berisi tentang latar belakang penciptaan dan Tinjauan umum yang terdiri atas Tinjauan Umum Desain, Tinjauan Umum almari, Tinjauan umum anak, Tinjauan Umum Mebel, Tinjauan Umum api, Tinjauan Ergonomi, Tinjauan Antropometri, Tinjauan Kontruksi, Tinjauan Bahan dan Teksture, Tinjauan Finishing, Standarisasi, Referensi, Kerangka Pemikiran.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab tiga berisi tentang Pendekatan Penelitian, Desain Penelitian, fokus Penelitian, Data dan Sumber Data Penelitian, Teknik Pengumpulan Data dan Teknik Analisa Data.

BAB IV KONSEP DESAIN

Pada bab empat berisi tentang Proses Desain, Diagram Proses, Kriteria Desain, Ketetapan Desain.

BAB V PENGEMBANGAN DESAIN

Pada bab lima berisi tentang Sketsa Awal, Keputusan Desain, Gambar Kerja, Proses Pengerjaan Produk, Teknik Pengerjaan Produk, Finishing, Display Produk, Kalkulasi.

BAB VI PENUTUP

Pada bab enam berisi tentang Simpulan dan Saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

