

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Semakin berkembangnya suatu tatanan kehidupan manusia, baik dilihat dari segi letak geografis, tradisi, adat istiadat, tradisi, hukum, norma maupun aturan dalam lingkungan masyarakat menghasilkan berbagai bentuk kebudayaan. Masing-masing kelompok masyarakat memiliki berbagai bentuk budaya yang kian berbeda-beda.

Sesuai dengan tingkatan pendidikan lingkungan tradisi dan aturan aturan di dalam lingkungannya, maka kebudayaan tersebut berangsur-angsur mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan.

Kemajuan dan perkembangan peradaban manusia dari waktu ke waktu mempengaruhi tingkat kebutuhan manusia, Jika zaman dulu sudah cukup dengan pemenuhan kebutuhan pokok saja, misalnya kebutuhan akan makan, minuman, pakaian dan tempat tinggal saja, namun pada zaman sekarang ini kebutuhan semakin bertambah kompleks dan semakin bertambah rumit, sebagai misal kebutuhan mengenai pakaian, maka dihadapkan dengan permasalahan mengenai gaya (*style*) dan trend terkini yang selalu berkaitan dengan *Style*, begitu pula kalau berbicara masalah tempat tinggal atau rumah, maka muncul suatu pertanyaan

mengenai *trend* gaya arsitektur, gaya hunian, lokasi strategis dan masalah banjir tak luput dari perhatian.

Kebutuhan seseorang yang tinggal di kota besar tentunya berbeda dengan kebutuhan manusia yang tinggal di pedesaan, kebutuhan seorang desainer berbeda dengan kebutuhan seorang dokter, kebutuhan seorang petani berbeda dengan kebutuhan seorang karyawan perusahaan, kebutuhan seorang nelayan berbeda dengan kehidupan seorang pedagang.

Berbagai macam perbedaan suatu kebutuhan antar individu maupun kelompok tersebut, secara tidak langsung memunculkan perbedaan kebutuhan dalam menata tempat tinggal ataupun rumah sebagai salah satu kebutuhan yang mendasar, seseorang dengan tingkat ekonomi tinggi mempunyai kecenderungan untuk hidup mewah dan membutuhkan ruang dalam hunian lebih banyak. Sedangkan mereka yang bergaya hidup sederhana lebih memilih pada ruangan yang dianggap penting saja, bahkan ruangan lebih memiliki banyak fungsi atau ruangan yang multi fungsi, misalnya apartemen ataupun hotel.

Fungsi sebagai faktor utama dalam merancang suatu desain, menentukan kenyamanan dan kepuasan dalam suatu produk yang digunakan oleh seorang konsumen. Sebagai pelengkap sebuah interior, kehadiran *furniture* merupakan suatu kebutuhan yang tidak terpisahkan dari sebuah kebutuhan *interior*, hampir semua *desain interior* menghadirkan produk *furniture* untuk menjadikan nilai tambah sebagai fungsinya.

Sebagai pelengkap ruang *interior*, kehadiran *furniture* merupakan sarana yang sangat dibutuhkan baik untuk membantu aktifitas maupun sebagai unsur hias sebagai penambah nilai keindahan atau *estetik* dalam rumah tinggal bahkan di era modern seperti saat ini dengan semakin tingginya populasi atau pertumbuhan penduduk di dunia ini sedangkan lahan yang diperlukan tentunya semakin sempit dan semakin berkurang seperti di kota-kota besar, maka penulis mempunyai sebuah ide bagaimana merancang sebuah *day bed / bale -bale* yang mempunyai multifungsi disamping untuk beristirahat dari aktifitas sehari – hari bisa juga digunakan untuk tempat menyelesaikan pekerjaan dirumah bahkan untuk mendengarkan musik yang mengiringi disaat beristirahat maupun menyelesaikan pekerjaan dirumah.

Furniture bukan hanya bermanfaat untuk kenyamanan dan kerapian rumah saja tetapi juga mengusung makna-makna sosial yang menegaskan sebagai status sosial seseorang, dan *furniture* juga merupakan sebuah kebutuhan yang sangat diperlukan untuk mendukung aktifitas seperti duduk, tidur dan juga beristirahat, tentunya dibutuhkan suatu kenyamanan bagi yang menempatnya dengan berbagai macam kebutuhan *day bed / bale - bale* yaitu suatu prabot yang bisa digunakan sebagai perabot *furniture* yang berfungsi untuk tempat duduk tetapi bisa juga digunakan untuk rebahan atau tiduran sambil membaca dan juga bersantai, sehingga ukuranya bisa lebih besar jika di banding dengan kursi biasa dan lebih kecil jika dibandingkan dengan tempat tidur biasa. Namun perlu

dimengerti juga jika *day bed/bale-bale* ini bukan untuk tidur dalam pengertian yang sebenarnya karna tidur sebaiknya dilakukan ditempat tidur yang sesuai dengan setandar sebagai ruang istirahat/ruang tidur. Jadi fungsi utama *day bed/ bale-bele* yang paling utama adalah untuk beristirahat, bersantai dan bisa digunakan juga sebagai tempat untuk menyelesaikan pekerjaan dirumah.

Day bed / bale-bale ini terbuat dari kayu *mahogany* dengan menambahkan ornamen dayak (telawang/tameng) sebagai unsur hias dan untuk menambah nilai keindahan (*estetik*), yang juga tentunya untuk menjaga kelestarian warisan leluhur bangsa indonesia yang sudah mulai ditinggalkan dan tanpa meninggalkan kesan modern yang mempunyai prinsip fungsi mengikuti bentuk, yakni dengan penambahan tempat buku pada kedua sisi pada produk *day bed / bale-bale* dan juga penambahan cushion atau busa tebal sebagai perlengkapan untuk tempat duduk dan rebahan, sebagai bahan pendukungnya di tambahkan juga sound system untuk menambah kenyamanan dalam beristirahat maupun bersantai.

Untuk sasaran penempatan perancangan produk *day bed / bale-bale* adalah untuk ruang keluarga ataupun bisa ditempatkan pada ruang baca, karna ruang keluarga adalah sentral ataupun pusat aktifitas dalam rumah seperti aktifitas bekerja, belajar, bersantai bahkan aktifitas makan juga kadang dilakukan pada ruang keluarga.

B. Rumusan Masalah

Pembahasan akan difokuskan pada masalah fungsi dan penambahan keindahan (*estetik*) dengan aplikasi ornament Dayak (*telawang/tameng*) yang digunakan sebagai unsur hias pada *day bed/ bale-bale*.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan, dan untuk memberikan arah yang jelas dalam tugas akhir, maka masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat dan mendesain *day bed /bale-bale* sebagai sarana penunjang aktivitas manusia.
2. Bagaimana menggunakan ornament Dayak (*telawang/tameng*) sebagai unsur hias (*estetik*) yang menjadikan nilai tambah pada produk.

C. Batasan Masalah

Masalah yang timbul adalah bagaimana merancang atau membuat suatu produk *daybed/bale-bale* menjadi nyaman dalam penggunaannya yang mempunyai lebih dari satu fungsi (multi fungsi) yang bukan hanya berfungsi untuk tempat duduk melainkan memiliki fungsi untuk rebahan atau beristirahat dan bisa juga digunakan sebagai tempat relaksasi dan menyelesaikan pekerjaan di rumah, dengan mengaplikasikan motif Dayak (*telawang/tameng*) sebagai nilai tambah pada produk *day bed/bale-bale*.

D. Telaah Pustaka

Telaah pustaka berupa kajian kritis dalam pembahasan suatu topik yang sudah ditulis oleh para peneliti atau para ilmuwan yang memiliki kepakaran dalam bidangnya, yang meliputi berbagai sumber pustaka yang membahas suatu topik atau masalah penelitian yang spesifik. Sehingga melakukan telaah pustaka membutuhkan lebih dari satu pustaka (<http://www.Muslimin.com>).

Sebagai bahan landasan teori untuk melaksanakan proses desain dan proses produksi karya, penulis melakukan telaah pustaka berupa pengumpulan data-data literatur yang bersumber dari buku, majalah dan informasi dari *website* dan wawancara yang berhubungan dengan judul penciptaan karya desain. Sebagian pendukung data, data-data tersebut antara lain:

1. Teknik Mendesain Prabot Yang Benar (M. Gani Kristanto).

Buku ini membahas tentang bagaimana mendesain yang baik dan benar, faktor-faktor dalam mendesain berdasarkan prinsip ilmu bentuk hingga proses perancangan sebuah desain beserta kaidah – kaidah dalam mendesain.

2. Ragam Hias Ornamen Khas Kalimantan Timur (Dinas Perindagkop dan UMKM Profinsi Kalimantan Timur).

Buku ini membahas tentang Ornamen khas Dayak serta pengenalan bermacam- jenis motif Dayak dan juga pengaplikasian motif Dayak dalam kehidupan sehari-hari, seperti untuk rumah, upacara kematian.

3. *Designing Furniture* : Teknik merancang mebel kreatif (Eddy S. Marizar).

Buku ini membahas tentang pedoman dan teknik merancang mebel mulai dari konsep hingga implementasi, desain dipandang dari segi hasil proses kreatifitas manusia dimana desain dibuat berdasarkan suatu analisa tentang kebutuhan dan aktifitas manusia sebagai pemakai, dalam hal ini tentang perancangan sebuah produk mebel.

4. *Desain Produk II* (Bram Palgunadi), 1999.

Desain produk II merupakan salah satu buku pedoman perkuliahan desain Produk, yang membahas bagaimana dan apa saja, yang membuat seorang menjadi desainer produk. Termasuk pemikiran dan pengaruh yang dilakukan oleh seorang desainer dalam mencari dan memecahkan suatu masalah.

5. *Bagaimana Cara berfikir seorang Desainer* (Bryan Lawson), 2007.

Buku ini membahas tentang berbagai permasalahan dan proses desain. Bryan Lowsson juga memperlihatkan bahwa proses desain melibatkan berbagai macam tipe berpikir yang berbeda dan bahwasanya keahlian desain bisa dipelajari, dipraktikkan dan dikembangkan.

6. *Metodologi Penelitian Budaya Rupa* (Agus Sachari), 2005.

Buku ini merupakan pengantar teori-teori dalam meninjau karya budayarupa khususnya desain, seni rupa, arsitektur, kriya dan pelbagai fenomena lainnya. Didalam buku ini membahas pula epistemologi dan

pohonilmu desain serta beberapa wacana metodologi penelitian yang menjadi isu penting dalam dunia desain dan kesenirupaan.

7. Seri Menata Rumah : Ruang duduk (Imelda Sandjaya), 2003.

Berisi tentang penjelasan mengenai prinsip menata dan merencanakan untuk ruang duduk, jenis-jenis ruang duduk beserta fungsinya, serta pemilihan mebel yang sesuai dengan karakter yang diinginkan, dalam penjelasannya juga dilengkapi dengan gambar dan foto sehingga ilustrasi semakin jelas.

8. Ornamen Nusantara, kajian khusus tentang ornamen Indonesia (Aryo Sunaryo), 2009.

Buku ini membahas mengenai motif- motif hiasan ornamen nusantara yang diklasifikasikan dalam motif hias Geometris, sosok manusia, binatang unggas, binatang air dan melata, makhluk imajinatif dan binatang darat, tumbuh tumbuhan, benda alam dan pemandangan, benda hias teknologis, kaligrafi dan abstrak. Dan pada akhirnya buku ini diuraikan mengenai teknik-teknik yang berkaitan dengan gambar ornamen.

9. Ornamen Ukir Tradisional Jawa 2 (Soepratno), 2007.

Buku ini membahas tentang jenis-jenis ukiran tradisional Jawa, bentuk serta ciri-ciri khusus masing-masing motif ukir, dalam buku ini juga membahas mengenai proses mengukir, mulai dari pengenalan alat-alat ukir, merancang tentang gambar bermotif cara memahat sampai proses finishing, selain itu juga dikenalkan dengan motif-motif Eropa.

10. Pengantar Desain Mebel (Jamaludin), 2007.

Buku ini membahas tentang sejarah desain mebel, fungsi, jenis, material, konstruksi, kemudian dihubungkan dengan ruang, didalam buku ini juga membahas tentang estetika dan *gaya* desain mebel masa kini, hingga bagaimana membuat suatu prototype, sketsa dan *mock-up*.

11. Reka Oles Mebel Kayu (Agus Sunaryo)

Buku ini membahas tentang *Finishing*, yang mengupas dari masalah material yang dibutuhkan untuk *finishing* dan bagaimana cara *finishing* yang baik dan benar, dan juga diperkenalkan dengan alat untuk *finishing*, bahan-bahan yang digunakan untuk proses *finishing*, cara *finishing* yang baik dan benar juga pengertian tentang kelemahan atau kekurangan dalam *finishing* beserta cara mengatasi kekurangan atau kelemahan dari beberapa macam jenis *finishing*.

E. Tujuan dan Manfaat.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis memiliki tujuan serta mengharapkan suatu manfaat yang ingin dicapai dalam pembuatan tugas akhir ini, yaitu:

1. Tujuan.

Berikut adalah tujuan perancangan produk *daybed/bale-bale*, agar penelitian dapat terarah dan terencana dengan baik :

- a. Sebagai syarat akademis dalam penyelesaian tugas akhir untuk persyaratan kelulusan Strata 1 (S1) dalam program studi Desain

Produk, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Nahdlatul Ulama (UNISNU) Jepara.

- b. Menerapkan dan mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh dalam bangku perkuliahan selama ini.
- c. Meningkatkan kreativitas dalam berfikir untuk perancangan suatu karya desain produk.
- d. Merancang produk mebel yang berupa *daybed/bale-bale* dengan berinovasi melalui multifungsi, serta mengaplikasikan salah satu ornament Dayak (*telawang/tameng*) sebagai unsur hias yang merupakan warisan nenek moyang bangsa Indonesia dan ornamen nusantara yang layak untuk bersaing dengan ornamen mancanegara.

2. Manfaat.

Manfaat penelitian :

- a. Mengetahui perkembangan pengetahuan terutama masalah ornamen.
- b. Melatih merancang untuk bisa mencari dan menemukan desain baru.
- c. Dapat menambah ilmu pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan dalam merancang sebuah produk mebel dan penerapan ornamen dengan baik dan benar sehingga mendapatkan hasil yang maksimal untuk menambah daya saing.
- d. Dapat bermanfaat bagi perkembangan industri mebel di Indonesia khususnya dan Dunia pada umumnya.

Dari pembahasan ini diharapkan mahasiswa mampu mewujudkan dalam bentuk rancangan gambar, konsep dan karya produk hasil desain dalam aplikasi bentuk yang sesuai dengan prinsip-prinsip desain.

F. Sistematika.

Sistematika laporan digunakan untuk memudahkan penulis dalam penulisan selanjutnya. Laporan karya tugas akhir dengan judul “ *Ornamen Dayak Sebagai Elemen Estetik Pada Perancangan Day bed/ bale-bele*” ini, secara runtut dirumuskan dalam enam bab, yang terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang Latar Belakang, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Telaah Pustaka , Tujuan dan Manfaat, Sasaran, Sistematika.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang latar belakang penciptaan dan Tinjauan umum yang terdiri atas Tinjauan Umum Desain, Tinjauan Umum Mebel, Tinjauan Umum Day bed/Bale-bale, Tinjauan Ornamen Dayak. Standarisasi Produk yang terdiri atas, Norma, Anatomi, Norma Benda dan Norma Perabot. Referensi dan Kerangka Pemikiran.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang Pendekatan Penelitian, Desain Penelitian yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, analisa data, evaluasi. Fokus Penelitian, Data

dan Sumber Data Penelitian meliputi pemilihan informan dan pemilihan lokasi. Teknik pengumpulan data meliputi metode observasi dan Wawancara. Teknik analisa data meliputi *reduksi data*, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

BAB IV KONSEP DESAIN

Bab ini berisi tentang Proses Desain yang meliputi studi aktifitas, studi gerak dan *antropometri*, fungsi dan *ergonomi*, fungsi dan bentuk dasar, studi bahan, studi *struktur* dan *konstruksi*, studi warna, studi *hardware* dan studi *upholstery*. Diagram Proses, Kriteria Desain, Ketetapan Desain.

BAB V DESAIN ALTERNATIF

Bab ini berisi tentang Sketsa Awal, Keputusan Desain meliputi bentuk, ukuran, fungsi, bahan, *konstruksi* dan *finishing*. Gambar Kerja, Proses Pengerjaan Produk, Teknik Pengerjaan Produk, Display Produk, Kalkulasi.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan Saran.