

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi pada era globalisasi berdampak pada gaya hidup masyarakat yang semakin modern dan dinamis. Semakin maju tingkat kehidupan masyarakat makin beragam pula tingkat kebutuhan hidup manusia. Berbagai macam kebutuhan hidup masyarakat yang menginginkan perabot rumah tangga yang bisa mendukung aktifitas dalam sehari-hari.

Kata mebel dalam bahasa Inggris diterjemahkan menjadi *furniture*. Istilah “mebel” digunakan karena sifat Bergeraknya atau mobilitasnya sebagai barang lepas di dalam ruangan. Kata mebel berasal dari bahasa Perancis yaitu *meubel*, atau bahasa Jerman yaitu *mobel*. Pengertian mebel secara umum adalah benda pakai yang dapat dipindahkan, berguna bagi kegiatan hidup manusia, mulai dari duduk, tidur, bekerja, makan, bermain dan sebagainya, yang memberi kenyamanan dan keindahan bagi pemakainya (Baryl, 1977 dalam Marizar, 2005). 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, barang-barang berantakan, tidur dan bekerja juga tidak nyaman. Dengan adanya produk mebel membuat rumah kita nyaman untuk beristirahat, bekerja, serta membantu rumah kita menjadi lebih rapi.

Desain merupakan sarana untuk menghadapi tantangan kebutuhan untuk memenuhi fungsi kemanusiaan. Fungsi kemanusiaan di dalam desain meliputi desain yang diwujudkan, kegunaan desain, bentuk dalam desain, dan perwujudan desain itu sendiri. Perbedaan bentuk yang dihasilkan oleh desainer sebagai akibat dari proses pemikiran dalam menanggapi berbagai problem aktual dan faktual yang berbeda sesuai dengan tuntutan zamannya. (Suparto, 1979: 8).

Desain merupakan penentu dalam keberhasilan sebuah produk untuk dinikmati oleh masyarakat. Cara menentukan keberhasilan tersebut dilihat dari besar kecilnya minat pasar terhadap produk yang dijual. Aktifitas desain merupakan suatu kegiatan untuk menciptakan suatu gagasan yang memiliki nilai kebaruan dan dapat melihat keinginan pasar dan tren yang ada pada saat itu. Ketika seorang desainer merancang sebuah produk, sebaiknya bisa membaca situasi pasar dan melihat kebutuhan pasar. Tak terkecuali dalam pembuatan sebuah produk mebel.

Kursi dan meja teras merupakan prabot mebel yang setiap hari dijumpai dalam aktifitas kehidupan manusia sehari-hari. Maka perlu mendesain kursi dan meja teras yang kreatif sehingga masyarakat saat beraktifitas seperti bersantai akan merasakan nyaman bahkan akan memperindah teras rumah dan di sekitar area rumah. Dalam penciptaan produk mebel penulis mengambil referensi yang mengacu pada sebuah bentuk geometri dengan mengambil bentuk dasar *tetrahedral* yang penulis kreasikan sedemikian rupa, sehingga dapat diubah ke dalam bentuk suatu mebel yaitu kursi teras.

Geometri adalah cabang ilmu tertua dalam Matematika, yang merupakan studi tentang geometris, seperti segitiga, lingkaran, oval, persegi, persegi panjang, jajaran genjang, belah ketupat, bola, kerucut, silinder, piramida, prisma, belahan dan lain-lain. Mempelajari geometri menyediakan banyak keterampilan dasar dan membantu untuk membangun kemampuan berpikir logika, penalaran analitis dan pemecahan masalah. Geometri memungkinkan untuk memahami ruang dalam sebuah kehidupan nyata yang membantu dalam memahami konsep-konsep yang lebih baik. Geometri memiliki banyak praktek penggunaan, dari yang paling dasar sampai perkembangan teknologi yang semakin berkembang.

Bentuk kursi teras sangatlah beragam, bentuk kursi teras dengan konsep bentuk geometri *tetrahedral* sebagai sumber inspirasi rasanya semakin menambah pilihan desain meja kursi teras yang semakin beragam. Maka penulis berusaha mewujudkan desain kursi teras yang berbeda dari produk kursi teras yang sudah ada dan dapat diterima di pasar, yang tetap memperhatikan faktor keindahan, keamanan serta kenyamanan di pandang oleh pengguna, yaitu dengan mengambil dari bentuk dasar *tetrahedral* sebagai sumber inspirasi bentuk dari meja kursi teras sendiri. Bentuk *tetrahedral* sendiri adalah Bangun ini mempunyai empat buah permukaan yang sama persis, yaitu berbentuk segitiga sama sisi. Supaya produk mebel ingin terlihat menarik penulis memberikan variasi tambahan angka-angka yang tidak beraturan pada bagian-bagian sudut bentuk produk kursi teras sehingga akan memberikan nilai tambah pada produk. Bagian yang dipakai adalah keempat sisinya, penulis buat dimana keempat sisi tersebut dipecah

menjadi beberapa bagian. Sisi nomor (1, 2, 3) dijadikan sandaran, sisi (2, 3, 4) dijadikan dudukan, sisi (1, 2, 4) dijadikan kaki bagian kanan, sisi bagian (1, 3, 4,) dijadikan kaki bagian kiri.

Dari latar belakang di atas akan menjadi tanggung jawab desainer yang akan membuat khususnya perabot produk mebel yang mendukung aktifitas manusia untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Sehingga akan timbul ide atau gagasan penulis untuk membuat konsep desain yang mengombinasikan bentuk geometri *tetrahedral* pada sebuah produk mebel meja kursi teras.

B. Pembatasan Masalah

Supaya pembatas masalah tidak meluas 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. Bentuk geometri *tetrahedral* konsep penciptaan kursi teras akan menjadi solusi akan produk mebel yang memiliki nilai orisinalitas, dengan konsep yang baru membuat produk mebel kursi teras dengan bentuk dasar *tetrahedral* sebagai konsep berbeda dengan produk yang mempunyai fungsi sama yang terdapat di pasaran.
2. Dengan desain yang modern produk yang penulis desain juga memiliki bentuk variasi yang unik dan memiliki ciri yang khusus berbeda seperti kursi teras yang ada di pasaran.

3. Penulis memilih bahan baku kayu mahoni yang berserat halus, jadi akan cukup baik jika digunakan untuk membuat produk mebel. Kayu mahoni juga mudah saat diproses seperti di gergaji, diserut dan diampelas.
4. Penulis menggunakan *finishing* duco merah maroon dan putih sedangkan pada setiap nomer diberi warna hitam, serta pada bagian dudukan, sandaran diberi warna merah maroon. Kaki, sandaran tangan menggunakan warna putih. Kemudian tahap akhir menggunakan *top coat* semi *glossy*.

C. Perumusan Masalah

Dari latar belakang dan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu :

1. Bagaimana membuat desain produk kursi teras yang sumber inspirasinya bentuk geometri *tetrahedral*?
2. Bagaimana membuat desain kursi teras yang memiliki konsep unik yang belum ada di pasaran?
3. Bagaimana proses produksi kursi teras dari bentuk geometri *tetrahedral*?

D. Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah, maka tujuan yang hendak di capai harus sesuai dengan apa yang menjadi pokok pembahasan. Tujuan tersebut antara lain dapat di rumuskan sebagai berikut :

1. Menciptakan suatu produk mebel yang unik, berbeda dan mampu diterima masyarakat luas.
2. Mampu menciptakan produk yang fungsional namun tetap memperhatikan estetika dan kenyamanan pengguna.
3. Sebagai syarat kelulusan memenuhi jenjang strata satu program studi Desain Produk Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Nahdlatul Ulama’.

E. Manfaat dan Sasaran

Berdasarkan tujuan yang di jabarkan di atas, maka diharapkan proses penciptaan ini mempunyai manfaat dan sasaran sebagai berikut :

1. Manfaat :

- a. Dengan karya produk yang penulis buat, dapat meningkatkan kreatifitas dan imajinasi dalam membuat suatu produk dengan konsep dadu.
- b. Melalui karya produk yang diharapkan dapat bermanfaat bagi konsumen maupun masyarakat pada umumnya dalam rangka memenuhi kebutuhan akan desain produk mebel, serta dapat memotivator para pengrajin untuk lebih berfikir kreatif, inofatif dalam menciptakan sebuah produk mebel.
- c. Bagi akademisi penciptaan tugas akhir yang penulis buat dapat di gunakan sebagai penambah wawasan dalam visualisasi bentuk ke dalam wujud produk mebel, dan dapat dijadikan sebagai referensi.

2. Sasaran :

- a. Menjawab akan kekurangan atau permasalahan akan produk kursi teras yang kreatif di pasaran.
- b. Memunculkan desain kursi teras yang inovatif dan berbeda sehingga menghasilkan bentuk dan fungsi yang lebih.
- c. Mampu mengaplikasikan bentuk yang inovatif terhadap produk mebel dari kayu.

F. Telaah Pustaka

Penyusun melakukan telaah pustaka berupa pengumpulan data-data literatur yang bersumber dari buku, yang berhubungan dengan materi pembahasan. Sebagian data- data tersebut antara lain:

1. *Designing Furniture*

Buku *Designing Furniture* membahas tentang desain dan permasalahannya yang dikemukakan oleh para ahli, diantaranya adalah Eddy S Marrizar yang telah mengemukakan mengenai gaya desain, contoh desain, metode dengan ide kreatif dan inovatif dalam mendesain sebuah mebel, dan konsep desain mebel, desain alternatif, gambar kerja, gambar presentasi, gambar *blow up*, *prototype*, dan pedoman mengenai latihan mendesain mebel.

2. Ergonomi, Konsep Dasar dan Aplikasinya

Buku Ergonomi, Konsep Dasar dan Aplikasinya membahas tentang hubungan fisik antara manusia dengan fasilitas yang mendukung pekerjaannya dan membahas tentang antropometri dengan sikap tubuh dalam aktifitas kerjanya.

3. Tata Ruang

Buku tata ruang (Fritz Wilkening) membahas tentang perancangan dan standarisasi dalam mendesain mebel yang dapat dijadikan dasar untuk menganalisa dimensi pada suatu produk mebel agar dapat memudahkan dalam proses penataan ruang.

4. Teknik Mendesain Prabot Yang Benar

Buku yang diterbitkan oleh Kanisius yang bekerja sama dengan PIKA Semarang yang berjudul Teknik Mendesain Prabot Yang Benar mengupas tentang dasar-dasar mendesain yang baik dan benar serta langkah-langkah mendesain prabot pesanan.

Dalam buku Teknik mendesain Prabot Yang Benar juga berisikan tentang faktor-fkator dasar dalam mendesain yang meliputi fungsi, kunstruksi, dan proporsi.

5. Konstruksi Perabot Kayu

Buku konstruksi perabot kayu menjelaskan secara detail berbagai macam sambungan/konstruksi yang digunakan dalam pembuatan produk mebel. Dalam buku dilengkapi pula dengan gambar-gambar yang mempermudah pemahaman mengenai konstruksi perabot mebel kayu

6. Reka Oles Mebel Kayu

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.

7. Prosedur Penelitian

Buku ini disajikan untuk para mahasiswa dan calon peneliti dalam menemukan sumber informasi tentang cara mengadakan penelitian.

G. Sistematika

1. Bab I PENDAHULUAN

Pada bab I pendahuluan berisi tentang: Latar Belakang masalah, Pembahasan Masalah, Rumusan Masalah, Telaah Pustaka, Tujuan, Manfaat dan Sasaran, Sistematika.

2. Bab II LANDASAN TEORI

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

3. Bab III METODOLOGI PENELITIAN

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

4. Bab IV KONSEP DESAIN

Pada bab IV berisi tentang: Proses Desain, Diagram Proses, Kriteria Desain, Ketepatan Desain.

5. Bab V PENGEMBANGAN DESAIN

Pada bab V berisi tentang : Sketsa awal, Keputusan Desain, Gambar Desain, Proses Pengerjaan Produk, Teknik Pengerjaan, Finishing, Display Produk, Kalkulasi.

6. Bab VI PENUTUP

Pada bab VI berisi tentang : Simpulan dan Saran.