

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Latar Belakang Perancangan

Model hunian yang tidak terlalu besar banyak dipilih oleh masyarakat kalangan menengah karena keterbatasan lahan dan harganya yang mahal, untuk menyikapi hal tersebut banyak yang membuat antara ruang tamu dan ruang keluarga menjadi satu agar memiliki ruang yang cukup.

Perabot adalah salah satu kebutuhan yang tidak bisa lepas dalam sebuah hunian untuk menunjang kegiatan manusia. Berbagai jenis perabot yang ada dipasaran terkadang memiliki ukuran yang kurang sesuai dengan ruangan yang ada. Selain itu pengguna juga sering memiliki masalah untuk menemukan perabot yang berbeda tetapi memiliki satu konsep atau tema.

Berkaitan dengan beberapa masalah tersebut, penyusun menganggap penting untuk menyelesaikannya dalam sebuah wujud desain produk dan mampu mengakomodir beberapa jenis perabot dalam satu produk yang praktis, efisien. Dikatakan praktis dan efisien karena dapat menghemat ruang, bisa digunakan bersamaan, individu maupun digunakan secara komplementer.

Desain hadir sebagai upaya kreatif manusia untuk memenuhi tuntutan kebutuhan manusia. Kebutuhan sebuah produk menjadi landasan

perancangan untuk menciptakan sebuah produk yang berguna dan bermanfaat. Perancangan suatu produk termasuk dalam metode teknik, dengan demikian langkah-langkah pembuatan perancangan akan mengikuti metode teknik.

Proses perancangan yang merupakan tahapan umum teknik perancangan dikenal dengan sebutan *NIDA*, yang merupakan kepanjangan dari *Need, Idea, Decision dan Action*. Artinya tahap pertama seorang perancang menetapkan dan mengidentifikasi kebutuhan (*need*). Sehubungan dengan alat atau produk yang harus dirancang. Kemudian dilanjutkan dengan pengembangan ide-ide (*idea*) akan melahirkan berbagai alternatif untuk memenuhi kebutuhan tadi dilakukan suatu penilaian dan penganalisaan terhadap berbagai alternatif yang ada, sehingga perancang akan dapat memutuskan (*decision*) suatu alternatif yang terbaik. Dan pada akhirnya dilakukan suatu proses pembuatan (*Action*).

B. Tinjauan Umum

1. Tinjauan Desain

Pengertian desain, sampai sekarang masih diperdebatkan banyak orang. Perdebatan pengertian, disebabkan banyaknya penjelasan para pakar tentang arti istilah desain, yang masing-masing disesuaikan dengan cara pandang yang berbeda. Kurun waktu zaman yang berbeda, Beberapa pakar memberikan definisi istilah desain yang berbeda pula (Palgunadi, 1999: 1-8).

Kata desain berasal dari kata *designo* dalam bahasa Italia, dan diterjemahkan sebagai desain atau menggambar, sedangkan dalam bahasa Indonesia desain mempunyai arti rancangan atau merancang. Kegiatan desain merupakan suatu kegiatan yang dimulai dari gagasan-gagasan inovatif, atau kemampuan untuk menghasilkan karya cipta yang benar-benar dapat memahami permintaan pasar (Marizar, 2005: 17-18).

Desain merupakan proses berfikir kreatif, dengan berbagai gagasan baru dan hadir sebagai pemecah masalah. Istilah 'desain' akan muncul apabila terjadi pertemuan antara seni dengan industri, dan apabila orang mulai membuat keputusan untuk memproduksi benda atau produk yang dibutuhkan (Bayley dalam Marizar, 2005: 27/23).

Pengertian desain telah mengalami proses transformasi, sejalan dengan pertumbuhan pola pikir masyarakat. Desain adalah terjemahan fisik dari aspek sosial, ekonomi, dan tata hidup manusia dan merupakan cermin budaya zamannya. (Gunawan dalam Sachari, 2005: 7). Sedangkan menurut Widagdo, 1993 "*Desain adalah salah satu manifestasi kebudayaan yang berwujud dan merupakan produk nilai-nilai untuk suatu kurun waktu tertentu*". Pengertian yang diutarakan Widagdo tersebut merupakan ciri adanya pergeseran pengertian desain dari tahun 80-an di Indonesia, desain dikaitkan dengan nilai-nilai yang berhubungan dengan kebudayaan. Kenyataan tersebut membuktikan bahwa desain bukan hanya memecahkan masalah manusia saja, tetapi juga bermuatan nilai yang bisa membangun peradaban.

Dari pendapat para pakar dapat disimpulkan bahwa, pengertian mengenai desain selalu mengalami perubahan sejalan dengan peradaban. Dari berbagai pengertian desain memiliki arti penting dalam kehidupan manusia, yaitu bagaimana memecahkan suatu masalah manusia secara umum.

a. Tinjauan Umum Sketsel

Sketsel atau partisi memiliki fungsi untuk membedakan fungsi ruangan. Perkembangan desain mengakibatkan bentuk, jenis, dan material partisi semakin beragam, sehingga dapat dibedakan menjadi:

- a. Partisi permanen, yaitu sistem partisi yang dibuat untuk membagi ruang seperti halnya dinding struktural, tetapi tidak membutuhkan pondasi karena hanya menahan beratnya sendiri.
- b. Partisi semi permanen, yaitu sistem partisi buatan pabrik yang mudah dibongkar sesuai *layout*. Partisi ini biasa disebut *portable walls*, yaitu pemisah ruang yang digunakan di ruang yang luas dan membaginya menjadi beberapa ruang yang lebih.
- c. Partisi *moveable*, yaitu partisi yang dipakai pada hal-hal dimana suatu ruang dibuka untuk mendapatkan bentuk ruang satu lantai yang lebih luas/partisi yang dapat digerakkan atau dipindahkan sesuai kebutuhan.

Dalam dunia desain interior, partisi merupakan salah satu elemen yang membagi ruangan ke dalam beberapa bagian, ada juga yang menyebut partisi sebagai "*dividers*" atau "*screen*". Partisi juga merupakan dinding ruangan, namun kebanyakan pemilik rumah tidak menginginkan pembatas yang bersifat permanen. Untuk itulah sebagian besar partisi bersifat non permanen/dapat dipindah-pindahkan.

Fungsi utama partisi adalah sebagai pembatas ruangan atau pembeda antara fungsi ruang yang satu dengan yang lain. Bentuk, motif dan material yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan dan selera, sehingga menghasilkan tampilan seperti yang diharapkan. Selain berfungsi membagi ruangan, partisi juga dapat dimanfaatkan sebagai area penyimpanan. Jenis partisi seperti ini biasanya didapatkan dengan mengalih fungsikan bufet, meja *konsoul* atau lemari. Karena bentuknya yang tidak masif dan multifungsi inilah partisi sangat cocok diterapkan pada hunian yang sempit.

b. Tinjauan Umum Kursi

Kursi merupakan produk yang sudah tidak asing dan sering kita jumpai dalam kehidupan kita, kursi dapat dijumpai mulai dari rumah, perkantoran maupun tempat umum. Hampir semua lapisan masyarakat menggunakan kursi sebagai alat penunjang aktivitasnya. Kursi secara *leksikal* mempunyai arti yaitu tempat duduk yang berkaki dan bersandar (KBBI Offline 1.5.1).

Jenis kursi umumnya menunjuk pada penamaan kursi berdasarkan kegunaan atau fungsi utama kursi dan tempat kursi tersebut diletakkan (Jamaludin, 2007: 47).

Banyaknya jenis bentuk kursi yang ada dipasaran, memungkinkan pemilihan tempat duduk yang sesuai selera dan kebutuhan. Berdasarkan buku tata ruang (Wilkening, 1983: 93-94) dijelaskan tipe dasar perabot duduk sebagai berikut:

- a. Kursi tanpa jok.
- b. Kursi dengan jok.
- c. Kursi dengan sandaran tangan.
- d. Kursi rotan.
- e. Kursi pipa baja dan kursi logam
- f. Kursi *cocktail*.
- g. Kursi tamu dengan sandaran lengan.
- h. Kursi tunggu
- i. Kursi putar bersandaran tinggi.
- j. Kursi elemen.
- k. Kursi malas.

Kursi tamu adalah sebuah kursi yang diletakkan pada suatu ruang yang digunakan untuk menjamu orang luar seperti keluarga, teman maupun kolega bisnis saat berkunjung kerumah.

c. Tinjauan Umum Meja

Meja merupakan sebuah produk mebel yang memiliki ciri fisik yang mudah dikenali masyarakat, produk ini dikatakan meja karena memiliki bagian atas sebagai daun meja dan penyangga di bawah sebagai kaki. Meja mempunyai arti yaitu perkakas (perabot) rumah yang mempunyai bidang datar sebagai daun mejanya dan berkaki sebagai penyangganya (KBBI Offline 1.5.1). Ada banyak macam nama meja tergantung bentuk dan fungsinya. Misalnya: meja tamu, meja makan, meja teras, meja kopi, meja belajar, meja kerja.

Menurut Wilkening (1983: 76), Meja dalam kegunaannya dapat dibagi menjadi tiga yaitu meja untuk bekerja, makan, dan berbincang-bincang.

Meja untuk bekerja dalam pemakaiannya digunakan untuk membaca, menulis, menempatkan peralatan kerja memiliki tempat untuk penyimpanan dan seluruh sisi meja dapat dijangkau.

d. Tinjauan Umum Ornamen

Kata ornamen berasal dari bahasa latin yaitu *ornare* yang berarti menghias, sedangkan dalam kamus besar bahasa Indonesia kata ornamen berarti hiasan. (KBBI Offline 1.5.1).

Ornamen merupakan produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat sebagai hiasan untuk memperindah suatu produk yang dihiasi. Indonesia sendiri memiliki banyak motif ornamen salah satunya ornamen masjid mantingan.

Pada ornamen masjid mantingan dapat ditemui motif sulur-sulur tumbuhan. Berdasarkan buku Transformasi Bentuk dan Makna Ragam hias Indonesia (Nizam, 2013: 99-128) dijelaskan motif yang ada di masjid mantingan sebagai berikut:

- a. Motif kera
- b. Motif meru
- c. Motif semen
- d. Motif *lotus*/teratai
- e. Motif labu air
- f. Motif Binatang

Motif *lotus*/teratai dalam sangsakerta adalah *Padma*, *Padma* dalam hindu merupakan simbol keindahan dan ketidakterikatan dengan dunia. Bunga teratai hidup di air, berakar di lumpur tetapi mengapung di atas air.

Teratai memiliki tiga warna yaitu merah, biru dan putih, dalam motif yang ada di masjid mantingan warna-warna tersebut tidak dinyatakan, untuk membedakannya hanya dari cara menggambarannya, teratai merah digambarkan sedang mekar, teratai biru digambarkan sedang kuncup, sedangkan teratai putih digambarkan setengah mekar (Sedyawati 1993: 84 dalam nizam, 2013).

2. Standarisasi Produk

Standarisasi produk berkaitan erat dengan faktor ergonomi atau kenyamanan, dengan berpedoman pada standarisasi ukuran suatu produk maka produk yang dihasilkan akan nyaman dan fungsional bahkan memiliki fungsi lebih. Standarisasi produk mencakup berbagai macam ukura ukuran produk secara terperinci melalui proses pengamatan dan analisis berdasarkan norma-norma yang ada. Yang dimaksud dengan norma adalah aturan ukuran atau kaidah yang dipakai 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 dengan fungsional (Gani, 1993: 64).

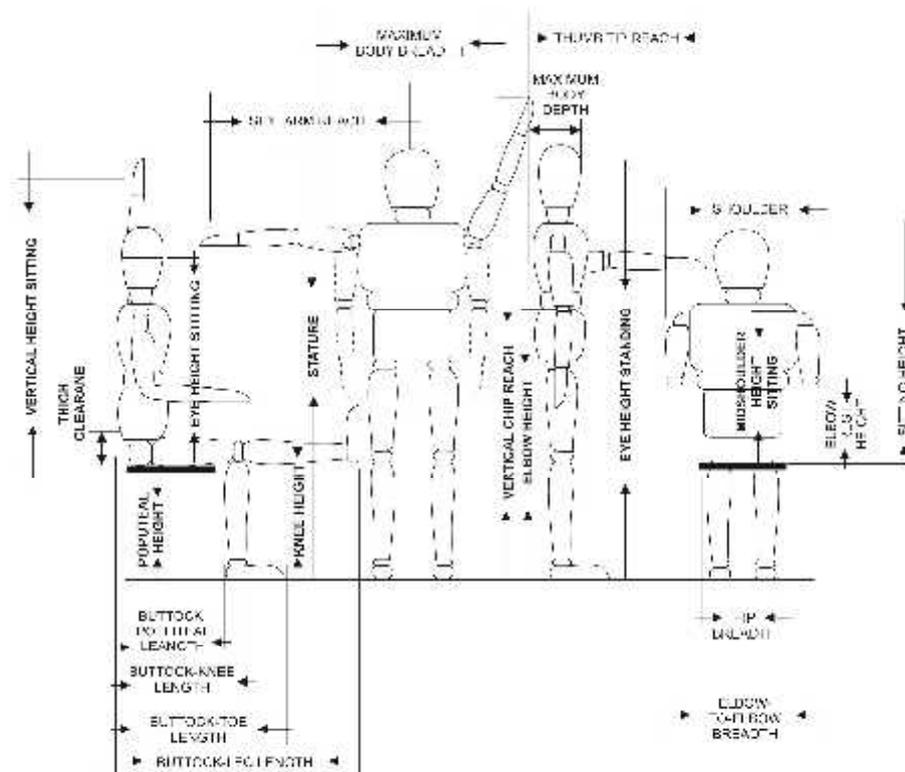
Mebel sudah selayaknya dirancang berdasarkan ukuran yang tepat untuk meghindari ketidaknyamanan. Selain itu perancangan juga harus mampu mengurangi gerakan fisik di dalam penggunaannya, oleh karena itu pemahaman terhadap ukuran tubuh manusia pemakai sangat penting dalam merancang sebuah produk mebel yang memiliki fungsi optimal (Marizar, 2005: 118).

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 mencapai produk yang sesuai dengan keinginan penyusun memakai beberapa norma dan ukuran-ukuran manusia sebagai berikut:

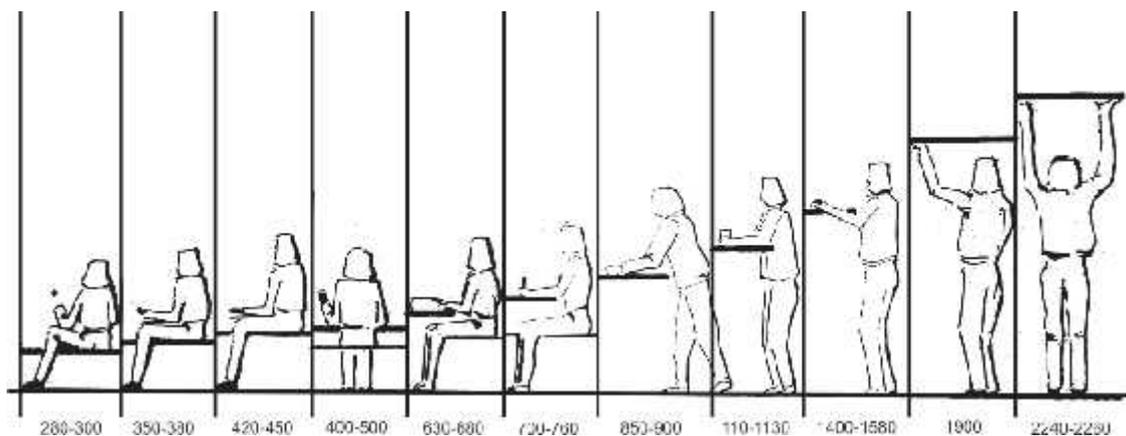
a. Norma Anatomi

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

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



Gambar 01: Diagram Norma Anatomi
 Sumber: Designing Furniture. (Panero dalam Marizar, 2005: 117)

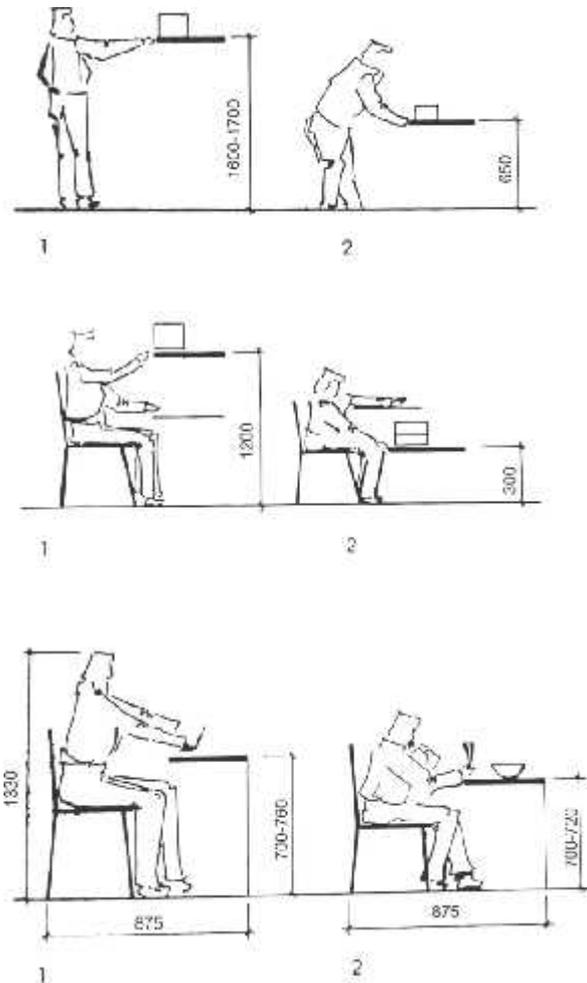


Gambar 02: Diagram Norma Anatomi Tubuh
 Sumber: Teknik Mendesain Perabot Yang Benar. (M. Gani, 1993: 63)

b. Norma Benda.

Norma benda berhubungan erat dengan pemakai dengan ruang yang diperlukan dalam menempatkan perabot nantinya, untuk itu perlu dipelajari 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 desainer atau 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 mampu 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.

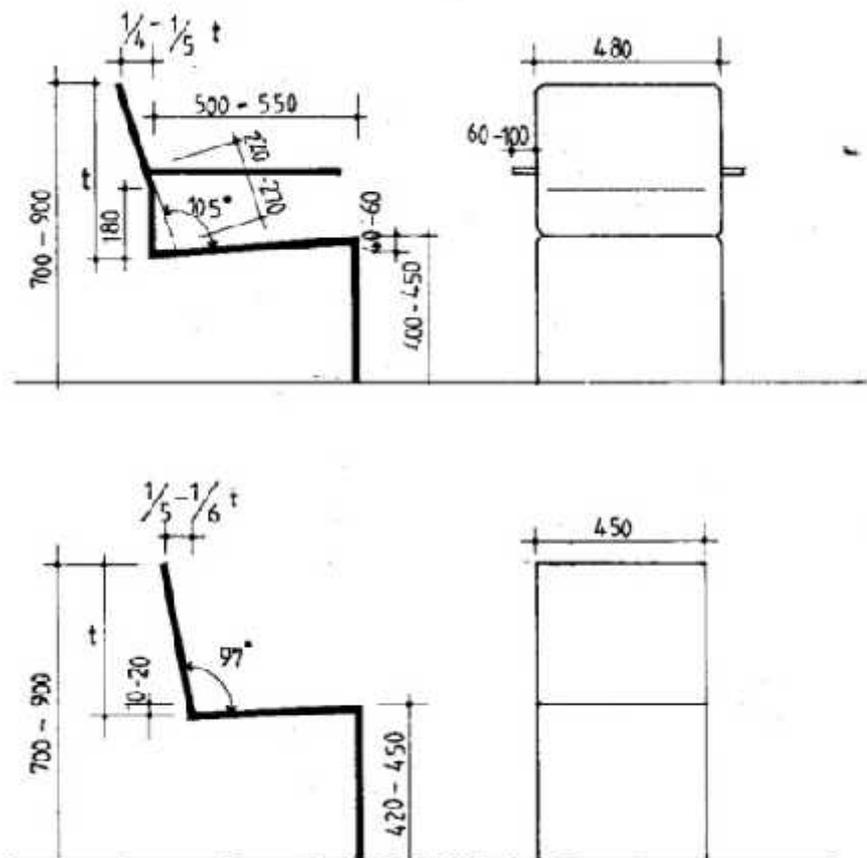


Gambar 03: Diagram Norma Benda
 Sumber: Teknik Mendesain Perabot Yang Benar. (M. Gani, 1993: 61)

c. Norma Perabot

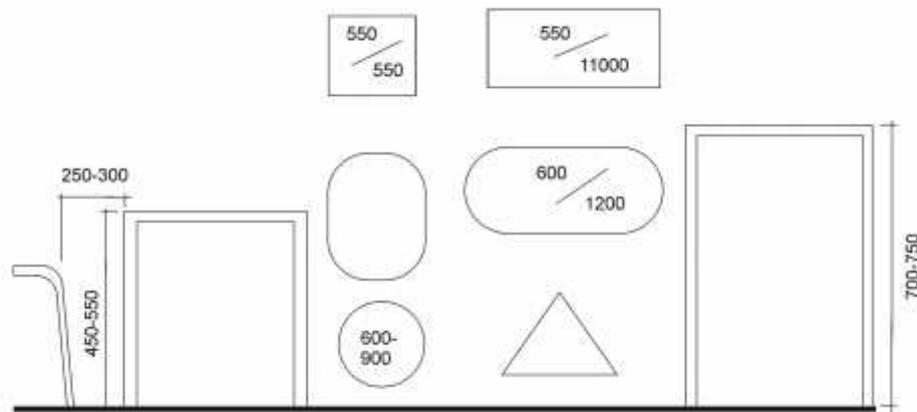
Norma perabot berhubungan dengan kenyamanan yang dapat dicapai melalui bentuk yang sesuai dengan fungsi dan juga anatomi tubuh manusia. Dengan mempertimbangkan norma perabot maka akan memperoleh bentuk perabot yang sesuai dengan fungsi dan kenyamanan saat digunakan. Perabot yang akan dibuat

berupa produk sketsel, kursi tamu dan meja kerja yang berfungsi sebagai sarana untuk menunjang setiap kegiatan.



Gambar 04: Diagram Norma Perabot

Sumber: Teknik Mendesain Perabot Yang Benar (M. Gani, 1993: 61)



Gambar 05: Diagram Norma Perabot
 Sumber: Tata Ruang (Fritz Wilkening, 1983: 68)

3. Referensi

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

Menghadapi 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 dibuat 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 sketsel, kursi tamu dan meja kerja yang sudah diciptakan sebagian memiliki bentuk yang berbeda, tapi besar kemungkinan kalau diamati secara detail saling ada kemiripan, walaupun bentuk desain yang ada hampir sama, tetapi setiap produk memiliki perbedaan baik dari segi ukuran, teknik konstruksi, teknik finishing dan unsur lainnya.

Beberapa desain sketsel, kursi tamu dan meja kerja dibawah ini yang dijadikan referensi penyusun dalam memvisualisasikan bentuk apapun menjadi desain produk sketsel, kursi tamu dan meja kerja yang fungsional, indah dan nyaman.



Gambar 06: sketsel
Sumber: (<http://www.auramebelfurniture.com>)



Gambar 07: kursi tamu
Sumber: (<http://4.bp.blogspot.com>)



Gambar 08: kursi tamu multi fungsi
Sumber: (<https://i.ytimg.com>)



Gambar 09: meja kerja
Sumber: (<http://www.mebelrumah.com>)

4. Kerangka Berpikir

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. Sintesis tentang hubungan variabel tersebut, selanjutnya digunakan untuk merumuskan hipotesis.

Adapun kerangka pikir penyusun dalam menciptakan produk mebel yang berjudul “*SKUTAMEKA*” SEBAGAI SOLUSI DALAM RUANG SEMPIT kerangka pemikiran menjadi dasar acuan penyusun untuk menciptakan produk tersebut. Dimulai dari proses eksplorasi di

lapangan, identifikasi masalah, pencetusan ide, pengembangan desain, desain final, maka penyusun mengaitkan ide-ide pemikirannya melalui skema model kerangka berfikir seperti dibawah ini:

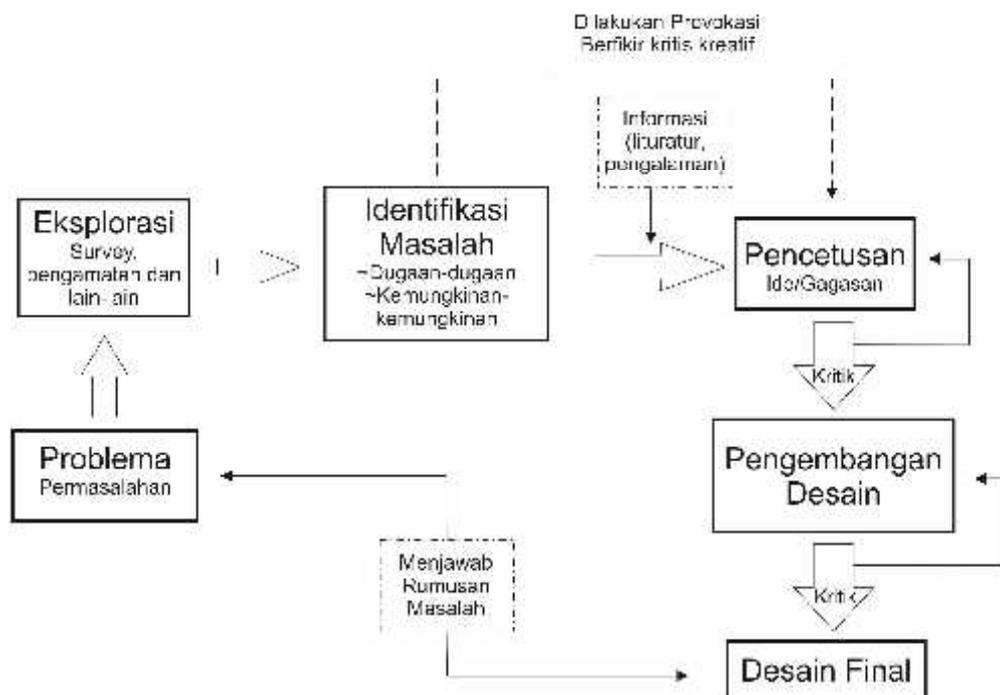


Diagram 10 : Diagram Proses Desain
 Sumber: <http://puslit.petra.ac.id/jurnal/interior/>

Penarikan kesimpulan di atas digunakan sebagai model kerangka berfikir atau pemikiran yang dilakukan oleh penyusun agar fokus pada konsep produk sketsel, kursi tamu dan meja kerja yang fungsional, aman, nyaman.