

BAB II KONSEP PERANCANGAN

2.1 Kajian Sumber Perancangan

Taman merupakan area yang berisikan komponen material keras dan lunak yang saling mendukung satu sama lainnya yang sengaja dibuat oleh manusia dalam kegunaannya sebagai tempat penyejar dalam dan luar ruangan. Taman dapat dibagi menjadi dua yaitu taman alami dan taman buatan.

Denmark merupakan negara pertama di Eropa yang mendirikan taman rekreasi pada tahun 1583 yaitu taman rekreasi Dyrehavsbakken atau disebut Bakken. Selain taman rekreasi taman juga sebagai tempat untuk acara-acara khusus. Sedangkan di Indonesia kawasan Menteng merupakan kota taman pertama di Indonesia bahkan se-Asia Tenggara yang dibangun antara 1910 dan 1918.

(Sumber, <https://voi.id/berita/8247/resensi-buku-i-menteng-i-mengenal-kota-taman-pertama-di-indonesia>, Adolf Heukeun, diakses 9 November 2020)

Taman adalah suatu tempat yang ditanami berbagai jenis tumbuhan dan bunga untuk bersantai bersama teman dan keluarga yang menyajikan ketenangan dan kenyamanan bagi setiap pengunjung.

(Sumber: *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Departement Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta: Balai Pustaka, 1988. diakses 9 November 2020)

Fungsi *taman* secara umum :

- Menikmati waktu luang
- Bersantai
- Bersosialisasi

Maka dari itu keberadaan bangku *taman* merupakan bagian utama pada *taman* digunakan untuk duduk bersantai dan sebagai estetika ruangan terbuka *taman* tersebut. Pada masa sekarang ini, perkembangan bentuk bangku *taman*

semakin banyak macamnya. Hal ini disesuaikan dengan kebutuhan dan selera pengunjung. Hal-hal unik serta kenyamanan tinggi sangat diperlukan dalam perancangan sebuah bangku yang dapat ditempatkan di *taman* dan bisa digunakan sebagai tempat duduk guna menunjang fasilitas kenyamanan dan keindahan *taman*.

Pemikiran kreatif serta inovatif sangat diperlukan sebagai rencana dasar untuk merancang produk mebel berupa bangku *taman*, mampu memberikan kemudahan serta memenuhi gaya hidup jaman sekarang. inovasi bentuk, pemilihan dan penggunaan material yang tepat, konstruksi serta *finishing* dan unsur hias adalah hal penting demi terciptanya sebuah desain.

Daun Kamboja jenis *Adenium Boheanium* sebagai konsep pada penciptaan bangku *taman* adalah wujud inovasi dan kreativitas desain. Fungsi utama bangku *taman* yaitu sebagai tempat duduk bersantai dan penunjang estetika dalam *taman*. Bentuk dan warna menarik membuat nyaman di pandang. Juga konstruksi dan ergonomi yang tentunya menunjang aspek kenyamanan bangku *taman*.

Kajian sumber yang memberikan inspirasi ide atau gagasan serta dalam perwujudan perancangan desain bangku *taman* melalui beberapa sumber sebagai berikut.

2.1.1. Pendekatan Penelitian

Ada dua macam cara dalam melakukan pendekatan penelitian dengan pendekatan kuantitatif ataupun pendekatan kualitatif, dalam penelitian ini digunakan pendekatan kualitatif. Penelitian dilakukan karena ada suatu masalah, permasalahan diteliti sebagai jalan untuk mengetahui penyebab permasalahan. Oleh karena itu dilakukan penelitian untuk mengetahui permasalahan agar mendapatkan jalan keluar (solusi) dari permasalahan. Pendekatan penelitian kualitatif adalah pendekatan penelitian menggunakan data berupa kalimat tertulis maupun lisan berisi tentang peristiwa, fenomena, perilaku, obyek studi,

pengetahuan. Jenis pendekatan semacam ini menitik beratkan pada pemikiran, persepsi, pemahaman dari peneliti.

Dalam penelitian kualitatif tidak memakai istilah populasi, tetapi memakai “*social situation*” atau situasi sosial. Situasi sosial terdiri atas tiga elemen : tempat (*place*), pelaku (*actor*), dan aktivitas (*activity*) yang berinteraksi secara sinergis.

(Sumber,

https://qayaboo.co/?utm_term=Buku+metode+penelitian+kualitatif+sugiyono+2017,Sugiyono,2006:207, diakses 9 November 2020).

Pendekatan kualitatif dipilih karena dalam penelitian objek ataupun sasaran penelitian dibatasi agar data yang diambil dapat digali sebanyak mungkin dan juga supaya dalam penelitian tidak dimungkinkan adanya perluasan objek penelitian. Penelitian kualitatif langsung dilakukan di lapangan, rumusan masalah ditemukan di lapangan, kemungkinan data dapat berubah-ubah menyesuaikan data di lapangan, sehingga muncul teori baru di lapangan. Penelitian berangkat dari cara berpikir induktif, lalu berpikir secara deduktif, penelitian menganggap data adalah inspirasi teori.

Penelitian memakai metode kualitatif: observasi, wawancara, maupun literature. Metode kualitatif dipilih karena beberapa pertimbangan.

- 1) Metode kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan.
- 2) Metode kualitatif lebih peka serta dapat menyesuaikan diri dengan banyak pengaruh terhadap pola-pola nilai yang dihadapi.
- 3) Metode kualitatif menyajikan secara langsung hakikat hubungan antara responden dan peneliti.

2.1.2. Fokus Penelitian

Subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk di teliti. Sebenarnya tentang unit analisis, yaitu subjek jadi pusat perhatian atau sasaran peneliti (Suharsimi Arikunto, 2010:188). Subjek penelitian adalah sumber data dimintai informasi sesuai masalah penelitian. Dalam menentukan fokus penelitian perlu diperhatikan:

- 1) Fleksibel, masalah dapat diteliti serta dapat dilakukan dengan cara efisien.
- 2) Jelas, semua orang punya pemahaman sama dengan rumusan masalah.
- 3) Signifikan, hasil penelitian tersebut dapat memberi kontribusi nyata terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang ilmu desain.
- 4) Etis, hasil penelitian tidak bertujuan menghujat, menyalahkan hasil penelitian lain maupun penelitian terdahulu.

Fokus dalam penelitian adalah daun kamboja, bentuk daun kamboja jenis *Adenium Bohemanium*, perajin bangku *taman*, bahan baku digunakan, para konsumen atau pemakai bangku *taman*, serta bentuk bangku *taman* yang di produksi.

2.1.3. Data dan Sumber Data Penelitian

Data penelitian kualitatif bukan berupa angka, tapi berupa deskripsi naratif, walaupun terdapat angka, angka dalam hubungan suatu deskripsi. Dalam pengolahan data kualitatif tidak memakai penjumlahan data, sehingga mengarah kepada generalisasi.

- 1) Sumber data merupakan subjek penelitian dimana data menempel. Sumber dapat berupa benda, gerak, manusia, tempat dan sebagainya (Suharsimi Arikunto 2010:189). Sumber data penelitian adalah faktor penting yang jadi pertimbangan dalam menentukan metode pengumpulan data (Nur Indriantoro dan Bambang Supomo 1999:146).

Penelitian kualitatif menggunakan: data primer serta data sekunder. Menurut Nur Indriantoro dan juga Bambang Supomo (1999:146). Data primer adalah sumber data penelitian didapat secara langsung dari sumber asli (tidak lewat media perantara). Data utama (Primer) yang ada dalam penelitian merupakan hasil observasi langsung dilapangan.

Data sekunder adalah sumber data penelitian didapat oleh peneliti secara tidak langsung atau melalui media perantara. Pada umumnya data sekunder berupa bukti, catatan maupun laporan historis telah tersusun didalam arsip. Adapun data didapatkan berupa data dari studi pustaka berkaitan dengan rumusan masalah seperti buku, kamus, karya ilmiah, *website* dan lain-lain.

2) Pemilihan Informan

Informan adalah seseorang yang paham juga terlibat langsung dengan fokus permasalahan sehingga peneliti dapat merangkum informasi penting didalam fokus penelitian. Dilakukan seleksi informan menggunakan beberapa kriteria dasar. Persoalan utama didalam menentukan kriteria dimana kriteria harus mendukung penelitian.

Kriteria yang dipilih dalam penelitian ini ialah individu ataupun kelompok utamanya paham bentuk dari bangku *taman*, bahan, alat untuk produksi.

Maka terpilihlah beberapa orang menjadi informan dalam Tugas Akhir:

a) Pengguna bangku *taman*

Saudari Devada Irmadia warga Desa Langon Jepara ini merupakan pengguna bangku *taman* di kawasan Taman Ayana Bandungan, Semarang. Membutuhkan konsep bangku *taman* sesuai dengan kawasan tersebut, gaya *taman* industrial serta gaya mebel sekarang ini menjadi sesuatu yang harus dipertimbangkan dalam menentukan model maupun desain bangku *taman*.

Menurut narasumber, bangku taman di sebuah taman outdoor itu merupakan properti yang wajib di gunakan, karena bangku taman selain dinikmati untuk bersantai bangku taman juga dijadikan hiasan di sebuah taman. Bangku taman juga harus mempertimbangkan ergonomi dan juga menyesuaikan konsep sebuah desain.



Gambar 2. 1 Devada Irmadia, Pengguna Bangku Taman
(Sumber: Muhamad Hery Wahyudi, 10 September 2020)

b) Pelaku industri

1. Indra Dwi Prasetya merupakan seorang perajin industri mebel rumahan didesa Petekeyan. Khususnya memproduksi bangku taman, kursi makan, kursi tamu, meja makan (custom). Indra memiliki lima karyawan.

Mas Indra membuat kerajinan mebel bermacam-macam seperti, meja makan, kursi makan, bangku bale-bale, bangku taman, dan semua jenis mebel secara custom.





Gambar 2. 2 *Indra Dwi Prasetyo*, Pelaku Industri Mebel
(Sumber: Muhamad Hery Wahyudi, 29 September 2020)

2. Maslikan merupakan seorang perajin industri mebel besi didesa Semat. Memproduksi berbagai macam bangku *taman*. Maslikan memiliki lima belas karyawan.

Bapak Maslikan adalah pengrajin properti besi yang mengerjakan berbagai macam jenis perabot rumah tangga dengan bahan kayu kombinasi besi seperti, meja café, meja kantor, kursi kantor, bangku taman ,dan lain-lain.





Gambar 2. 3 Muslikan, Pelaku Industri Mebel Besi
(Sumber: Muhamad Hery Wahyudi, 29 September 2020)

3. Jasa *finishing*, Mas Klemen adalah pemilik jasa *finising* di kawasan desa Petekeyan Jepara. Mas Klemen menerima jasa *finishing* dengan berbagai macam gaya baik natural, cat, dan duco (custom). Mas Klemen sering menerima orderan berbagai macam perabotan rumah tangga seperti, meja makan, kursi tamu sudut, meja café, bangku taman, bangku tamu, dan lain-lain.



Gambar 2. 4 Mas Ali, Jasa Finishing

(Sumber: Muhamad Hery Wahyudi, 29 September 2020)

4. Penjual kayu, Mas Azis merupakan pedagang kayu jati daerah Petekeyan, Mantingan, Jepara.

Mas Azis menjual berbagai macam kayu untuk bahan baku furniture yang ada dijepara seperti kayu jati dan kayu mahoni dengan berbagai ukuran dari diameter 10-35 sentimeter dan berbagai macam ukuran panjang kayu sesuai kebutuhan produksi.



Gambar 2. 5 Bpk Azis, Penjual Kayu Jati dan Mahoni
(Sumber: Muhamad Hery Wahyudi, 30 September 2020)

2) Pemilihan lokasi

Dalam memilih lokasi strategis sangat penting agar mendapat hasil sesuai harapan. Penelitian dilaksanakan di tempat perajin mebel, konsumen, penjual kayu, beberapa perusahaan juga turut dijadikan objek penelitian. Penelitian di fungsikan untuk memperoleh data maupun informasi lengkap dan akurat. Dalam penulisan tugas akhir penelitian ada di beberapa tempat antara lain: PT. GENCO FURNITURE INDONESIA, dan Desa Semat Kecamatan Tahunan Kabupaten Jepara.

a. PT. GENCO FURNITURE INDONESIA

Adalah perusahaan yang bergerak di industri furniture. beralamat di desa bandengan. Perusahaan ini memproduksi mebel-mebel garden, rata-rata produknya menggunakan kayu jati, produk-produk mebel dibuat dengan kualitas export.

b. Pengrajin Pak Kasturi

Penggergajian yang digunakan sebagai tempat untuk melakukan proses jual beli kayu, jasa penggergajian serta transaksi lain berhubungan dengan penggergajian.

c. Kawasan padat penduduk

Kawasan di desa Semat, dan kawasan dekat dengan perkotaan Jepara yang merupakan desa industri mebel.

Dalam penelitian fokusnya pada PT. Gencho Furniture Indonesia, karena punya data yang lebih lengkap. Hal ini disebabkan dari proses awal sampai tahap *finishing* ada pada perusahaan.



Gambar 2. 6 Bangku taman,PT.GenchoFurniture
(Sumber: Muhamad Hery Wahyudi, 5 November 2020)



Gambar 2. 7 Bangku taman,PT.GenchoFurniture
(Sumber: Muhamad Hery Wahyudi, 5 November 2020)



Gambar 2. 8 Penggergajian Bapak Kasturi

(Sumber: Muhamad Hery Wahyudi, 5 November 2020)



Gambar 2. 9 Tukang Kayu Mas Afif
(Sumber: Muhamad Hery Wahyudi, 6 November 2020)

2.1.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik dalam pengumpulan data penelitian kualitatif umumnya dikelompokkan menjadi dua jenis: metode atau teknik pengumpulan data bersifat interaktif dan non interaktif. Data interaktif berarti ada kemungkinan terjadi saling mempengaruhi antara peneliti dengan sumber data. Selanjutnya teknik noninteraktif tidak ada pengaruh antara peneliti dengan sumber data, dikarenakan sumber data berupa benda, ataupun manusia dan yang lainnya.

Teknik pengumpulan data adalah cara peneliti mengumpulkan data, dibagi berdasarkan pendekatan penelitian, kuantitatif dan kualitatif.

Metode pengumpulan data adalah observasi, wawancara, kuisioner serta dokumentasi (Arikunto,2010:192). Metode pengumpulan data tersebut membutuhkan beberapa instrument untuk membantu dalam pengumpulan data. Diantara teknik pengumpulan data dilakuka.

1) Observasi

Observasi adalah cara pengumpulan data dengan pengamatan dan pencatatan sistematis terhadap gejala sedang diteliti secara langsung pada obyek penelitian. Dimana peneliti langsung datang ke lokasi penelitian guna untuk mengamati, meninjau secara langsung objek penelitian. Selanjutnya penelitian dituangkan dalam bahasa tertulis.

Observasi dipakai untuk mencari, menggali data dari sumber data berupa perilaku, peristiwa, tempat maupun lokasi, benda, rekaman, foto, gambar. Observasi dapat dilakukan secara langsung ataupun tidak langsung.

Maksud dari Observasi (*observation*) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan pengamatan pada suatu kegiatan sedang berlangsung. Kegiatan berkenaan dengan pengamatan konsep, bentuk bangku *taman*, alat dan bahan juga proses produksi untuk memproduksi bangku *taman*.

Jenis observasi dilakukan adalah observasi nonpartisipan (*nonparticipatoy observation*), dimana pengamat tidak ikut, maupun terjun langsung dalam kegiatan. Peneliti berperan mengamati kejadian yang berlangsung tanpa ikut dalam kegiatan.

2) Wawancara

Suatu metode atau cara yang ditempuh untuk mendapat jawaban dari responden dengan jalan tanya jawab. Wawancara mendalam (*in-depth interview*) adalah proses untuk memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian caranya dengan tanya jawab dan bertatap muka langsung antara informan dengan pewawancara,

dengan beberapa pedoman maupun tanpa menggunakan pedoman (*guide*) wawancara.

3) Dokumentasi

Dokumentasi berfungsi untuk memperoleh data dari buku, majalah ataupun dokumen-dokumen tertulis lain bisa juga berupa foto. Instrumen yang di gunakan yaitu berupa *checklist* data-data di perlukan secara garis besar didapat dalam dokumen tertulis.

2.1.5. Teknik Analisa Data

Proses mencari dan menyusun secara sistematis data diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, menyusun kedalam pola, memilih penting dan akan dipelajari, membuat kesimpulan sehingga dapat dipahami oleh diri sendiri juga orang lain.

Didalam menyusun Tugas Akhir, digunakan metode penelitian kualitatif dalam menganalisa data yang diperoleh, penelitian (studi kepustakaan dan observasi) menggunakan pendekatan analisis desain menurut Eddy S. Marizar dalam bukunya *Designing Furniture*, pendekatan analisis tersebut adalah:

1) Analisis Aktivitas Manusia

Manusia hidup dengan beragam aktifitasnya, baik yang dilakukan di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Seluruh aktifitas tersebut membutuhkan sarana pendukung diantaranya adalah mebel. Berdasarkan observasi penyusun, ada banyak jenis aktifitas manusia dalam kehidupan sehari-hari. Setelah melakukan analisis terhadap aktifitas-aktifitas manusia, maka ditemukan berbagai macam aktifitas, hal tersebut juga mempengaruhi bentuk, fungsi, dan ukuran sebuah sarana untuk melakukan aktifitas, dengan demikian, sikap aktifitas manusia sebagai pemakai, merupakan sebuah kunci dalam merancang sebuah desain.

(Sumber, <https://www.goodreads.com/book/show/17736677-designing-furniture> ,diakses 9 November 2020)

2) Analisis Bentuk dan Fungsi

Ada ungkapan *form follows function* oleh Louis Sullivan (1856-1924), artinya bentuk mengikuti fungsi akan selalu menjadi dalil acuan dalam perancangan mebel minimalis. Dalam proses observasi, banyak ditemui mebel dengan bermacam bentuk tetapi belum menemukan bentuk mebel daun kamboja *Adenium Bohemanium* diangkat sebagai ide dasar perancangannya.

3) Analisis Bahan dan Tekstur

Jenis bahan berpengaruh besar pada tingkat kekuatan meja dan kursi. Jenis bahan dipakai untuk membuat mebel adalah bahan besi dan kayu, lebih tepatnya kayu jati. Ditinjau dari segi kualitas kayu jati tergolong dalam jenis kayu terbaik untuk furniture, tingkat kekuatan, keawetan, serat yang khas sehingga mampu menambah nilai estetis dari suatu produk khususnya bangku *taman*. Umumnya kayu jati kebanyakan berwarna kuning tua saat sudah kering. Hal tersebut hanya terdapat pada kayu jati yang berumur tua, kemungkinan besar mungkin pohonnya tumbuh lebih dari 40 tahunan. Sedangkan untuk gubal kayunya atau bagian tepi kayu sama seperti pada umumnya yaitu berwarna putih kayu jati memiliki tekstur agak keras dan berpori-pori kecil jika dibandingkan dengan kayu mahoni ataupun kayu lainnya.

Kayu jati sangat cantik dengan memiliki serat yang bagus dan terpadu, kulit kayu yang masih muda biasanya berwarna putih dengan perpaduan warna kekuningan. Namun ketika sudah tua kulit berubah dengan mengelupas dan berubah warna menjadi cokelat.

4) Analisa Ergonomi

Ergonomi berasal dari bahasa latin, (*ergon*) artinya kerja, dan (*nomos*) artinya hukum alam. Ergonomi adalah studi tentang sistem

kerja manusia berkaitan dengan fasilitas dan lingkungannya, saling berinteraksi satu sama lain.

Tujuan dari analisis ergonomi untuk menyesuaikan suasana dengan aktivitas manusia dilingkungannya. Dalam desain mebel, ergonomi berupa analisis human faktor kaitannya dengan anatomi, fisiologis, psikologis. Ergonomi digunakan sebagai dasar dari pengukuran antropometrik terhadap fungsi tubuh manusia. Produk bangku *taman* telah memenuhi syarat ergonomi. Karena punya:

a. Kenyamanan

Meja dan bangku *taman* dirancang memakai ukuran sesuai standar ukuran tubuh manusia.

b. Keamanan

keamanan berhubungan langsung dengan konstruksi di gunakan, bangku *taman* memakai konstruksi pengelasan dan menggunakan lem kayu untuk memperkuat.

c. Kesehatan

Finishing salah satu aspek mempengaruhi kesehatan pengguna produk , jenis *finishing* yang digunakan adalah *finishing epoxy metal paint*, dan *duco*.

2.2 Landasan Perancangan

2.2.1. Tinjauan Umum Desain

Seiring dengan berjalanya waktu Desain akan mengalami kemajuan juga perkembangan sesuai kebutuhan dan keinginan manusia. Sejak adanya peradaban, manusia selalu menginginkan lebih, untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan dirinya. Salah satu cara untuk memenuhi keinginannya adalah merancang suatu desain terbaru lebih baik dari desain-desain terdahulu.

Secara etimologis kata desain berasal dari kata *designo* (Itali) yang artinya gambar (Jervis, 1984). Dalam konteks transformasi budaya terdapat beberapa pergeseran pengertian desain yang dirujuk. Di

Indonesia, kata desain baru populer sekitar tahun 1970-an. kata Inggris ‘*design*’ yang artinya “rancangan”, kemudian diadopsi dan diterapkan oleh pemerintah sejak tahun 1950-an dengan pengertian generiknya; misalnya dalam penamaan Dewan Perancang Nasional, Badan Perancang Nasional. Kata perancangan kemudian mengalami perubahan menjadi perencanaan, dan kata perancangan mengalami penyempitan makna dengan munculnya kata rancang bangun (Agus Sachari, 2001:10)

Desain adalah suatu upaya penciptaan model kerangka bentuk, pola atau corak yang direncanakan dan dirancang sesuai dengan furniture kebutuhan manusia pemakai, dalam hal ini konsumen akhir (Eddy S. Marizar, 2005:17).

Desain pada hakikatnya merupakan upaya manusia memberdayakan diri melalui benda ciptaannya untuk menjalani kehidupan yang lebih aman dan sejahtera (Agus Sachari, 2005:7). Desain adalah salah satu bentuk kebutuhan badani dan rohani manusia yang dijabarkan melalui berbagai bidang pengalaman, keahlian, dan pengetahuannya yang mencerminkan perhatian pada apresiasi dan adaptasi terhadap sekelilingnya, terutama yang berhubungan dengan bentuk, komposisi, arti, nilai, dan berbagai tujuan benda buatan manusia (Archer, 1976).

Kegiatan desain merupakan suatu kegiatan yang dimulai dari gagasan-gagasan inovatif, atau kemampuan untuk menghasilkan karya cipta yang benar-benar dapat memahami permintaan pasar (Eddy S. Marizar, 2005 : 17-18).

Dari beberapa pendapat serta pengertian desain diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: Desain berasal dari kata “*designo*” (Itali) berarti gambar. Sedangkan dalam bahasa Inggris awal kata desain berasal dari kata *design* dengan bahasa Latin (*designare*) artinya ialah merencanakan atau merancang. Secara garis besar desain adalah suatu hasil apresiasi dan kreasi dari diri manusia untuk menjalani kehidupan dengan aman dan sejahtera.

Sehubungan dengan arti dari desain mempunyai beberapa aspek yaitu perencanaan, penciptaan, pengorganisasian, dari unsur-unsur sehingga mewujudkan suatu kesatuan bentuk ciptaan mengandung nilai estetik, kaidah dan rasa.

Ada beberapa prinsip-prinsip desain untuk diperhatikan antara lain:

a. Keselarasan (*harmony*)

Maksud keselarasan adalah kombinasi dari unit-unit memiliki kemiripan dalam satu atau beberapa hal. Kemiripan mudah kita dapatkan pada alam, misalnya dedaunan, buah-buahan, pepohonan dan lain-lain.

b. Kesatuan (*unity*)

Karya seni atau desain harus menyatu, nampak seperti menjadi satu, semua menjadi satu unit. Tidak ada kesatuan suatu karya seni atau desain akan terlihat cerai berai, kacau-balau dan berserakan. Prinsip kesatuan sesungguhnya adalah adanya saling hubungan antar unsur yang disusun.

c. Keseimbangan (*balance*).

Desain harus memiliki keseimbangan, tenang dan tidak berat sebelah. Khusus untuk keseimbangan dalam perancangan desain, jenis keseimbangan yang akan digunakan harus ditetapkan terlebih dulu. Sebelum perancangan desain dimulai, apakah akan menggunakan keseimbangan simetris atau asimetris, dimana hal ini berhubungan dengan karakter desain.

d. Penekanan (Aksentuasi / *point of interest*)

Pengutamaan atau penitik beratan, *point of interest* atau poin utama yang hendak ditonjolkan.

e. Perbandingan (*proporsi*)

Proporsi atau perbandingan merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh keserasian, karya seni atau desain harus serasi agar lebih indah dilihat. Tujuan pokok mempelajari proporsi adalah untuk melatih ketajaman rasa.

(Sumber,<https://googlebook.co.id/82-BUKU-SENI-RUPA-DESAIN-AGUS-SACHARI>,diakses 9 November 2020)

(Sumber,<https://www.goodreads.com/book/show/17736677-designing-furniture> ,diakses 9 November 2020).

2.2.2. Tinjauan Perubahan Bentuk

Perubahan bentuk dalam perwujudannya ada dua golongan, yaitu perubahan secara realis dan pengembangan (modern).

a. Perubahan Bentuk Realis (Nyata)

Perubahan bentuk realis yaitu perubahan bentuk seperti apa adanya yang dilihat, atau yang ditangkap mata. Bersifat memindahkan objek benda pada bidang gambar. Secara real (kenyataan) sama halnya kamera menangkap objek menjadi gambar foto. Bentuk dan warna gambar adalah meniru seperti alam nyata (naturalis). Misalnya bentuk manusia atau binatang dengan proporsi yang benar dan tepat membuat tumbuhan, bunga, daun, atau benda, warnanya dibuat seperti aslinya, tidak boleh diubah. Perubahan bentuk realis ini terikat oleh aturan yang mengikat, sehingga kreativitas penggambar berkurang.

b. Perubahan Bentuk Pengembangan (Modern)

Perubahan bentuk pengembangan ini adalah mengembangkan atau mengubah bentuk-bentuk yang nyata (realis) berdasarkan imajinasi, ide/gagasan serta kreativitas seseorang. Perubahan bentuk seperti ini disebut perubahan imajinatif. Hasilnya benda yang kita lihat seakan tidak sama atau mirip dengan benda yang dijadikan model. Perubahan bentuk pengembangan atau imajinatif tersebut macamnya, meliputi sebagai berikut.

- 1) Perubahan Stilasi artinya menyederhanakan bentuk dengan tidak meninggalkan karakter bentuk aslinya.

- 2) Perubahan Distorsi yaitu melebihkan atau menonjolkan bentuk-bentuk aslinya.
- 3) Perubahan Deformasi adalah bentuk yg bersifat analitis dan memisahkan unsur-unsur dengan tidak meninggalkan komposisi, dan karakter bentuk asli.
- 4) Transformasi adalah menggabungkan atau memindahkan unsur-unsur bentuk yang satu dengan lainnya

(Sumber:https://id.wikipedia.org/wiki/Bentuk_Mebel.Diakses 12 November 2020).

2.2.3. Tinjauan Umum Bangku

Menurut KBBI atau kepanjangannya yaitu kamus besar bahasa Indonesia, mebel awalnya dari bahasa jawa yaitu perkakas sedangkan kata mebel dalam bahasa inggris adalah *furniture* artinya pelengkap berupa pekakas seperti meja, kursi, almari dan lain sebagainya.

Bentuk mebel mempunyai banyak Keanekaragaman dengan nilai-nilai estetika dan nilai-nilai bentuk struktur menyeluruh dari susunan unsur-unsur pembentuk sebuah desain sampai dengan finishing akhir.

a. Pengertian mebel dan penempatannya

Mebel adalah salah satu kategori elemen dari desain interior, setiap mebel maupun perabot *furniture*, sebaiknya melalui proses dan tahapan desain. Ada beberapa aspek yang patut dipertimbangkan. Aspek tersebut diantaranya meliputi:

- 1) Fungsi mebel, fungsi mebel harus sesuai dengan fungsi ruang yang ditempati.
- 2) Pertimbangan *lay out* hal ini meliputi efisiensi sebuah ruangan dan pola yang terdapat pada ruangan tersebut.
- 3) Selera, Baik pengguna maupun perancang mebel tersebut juga harus menyesuaikan desain dengan selera, musim serta *trend* pada masanya.

b. Tinjauan Penempatan Mebel

Ketika hendak menempatkan produk mebel pada sebuah ruangan, Ada baiknya memperhatikan fungsi ruangan. Agar ketika mebel tersebut ditempatkan bisa pas dan nyaman digunakan dan karya cipta desain bisa serasi dengan suasana ruang yang ada.

(Sumber:<https://id.wikipedia.org/wiki/Mebel>. Diakses 12 November 2020)

2.2.4. Tinjauan Umum Taman

Taman, menurut KBBI adalah stau kebun yang ditanami berbagai bunga dan tumbuhan lainnya yang kemudian menjadi tempat untuk bersenang-senang. Taman juga diartikan KBBI sebagai tempat yang sifatnya menyenangkan dan semacamnya. Selain bertujuan untuk bersenang-senang, *taman* juga berusaha membuat puas para pengunjung dan hal ini merupakan tujuan utama operasi *taman*.

Banyak *taman* memberikan sebuah konsep yang memanjakan para pengunjung. Hal ini dapat membantu para pengunjung untuk memilih taman untuk dijadikan tempat bersenang-senang maupun untuk bersantai, namun tidak jarang pengunjung *taman* merasa kecewa dengan konsep yang tidak sesuai ekspektasi, baik dalam tampilan (*appearance*) maupun dari ukuran (*size*). Maka dari itu dibuatlah konsep taman beserta bangku taman dengan harapan kepuasan maksimal bagi pengunjungnya.

(Sumber:<https://id.wikipedia.org/wiki/Taman>. Diakses 12 November 2020)

2.2.5. Tinjauan Umum Bangku Taman

Bangku *taman* adalah perkakas utama yang digunakan sebagai tempat duduk bersantai, memiliki sandaran dan kaki. Ada bermacam-macam nama dari bangku *taman*, tergantung dari bentuk dan ornamen.

Bangku *taman* pada umumnya diletakkan pada ruang terbuka, biasanya digunakan oleh pengunjung *taman* untuk menikmati suasana *taman*. Selain fungsi dari bangku taman untuk duduk menikmati indahnnya taman tetapi juga berfungsi untuk mempercantik taman dan memperindah halaman rumah yang menghubungkan bagian depan rumah dengan ruang tamu

(Sumber,<https://www.kompasiana.com/bangku-taman-dan-street-furniture>,diakses 9 November 2020)

2.2.6. Tinjauan Umum Kamboja

Pohon kamboja ditemukan oleh seorang botanis berkebangsaan Prancis yang bernama Charles Plumier, karena itulah bunga kamboja mempunyai nama Latin *Plumeria*. Pohon kamboja bukanlah tanaman asli Indonesia.

Adapun jenis-jenis pohon kamboja sendiri yaitu,

1) *Adenium Obesum*

Jenis bunga kamboja ini sering disebut dengan nama *desert rose* atau *karoo rose*, tanaman ini banyak ditemukan di daerah timur Afirika dan bagian Selatan Arabia. Saat ini bunga kamboja jenis ini sudah banyak dijumpai di Indonesia, dengan ukuran pohon 1-2 meter.



Gambar 2. 10 Kamboja *Adenium Obesum*

(Diakses 5 September 2020)

2) *Adenium multiflorum*

Tanaman ini bisa bertahan pada lingkungan yang dingin dan kering.

Bunga kamboja yang kedua ini memiliki bentuk bunga yang paling indah

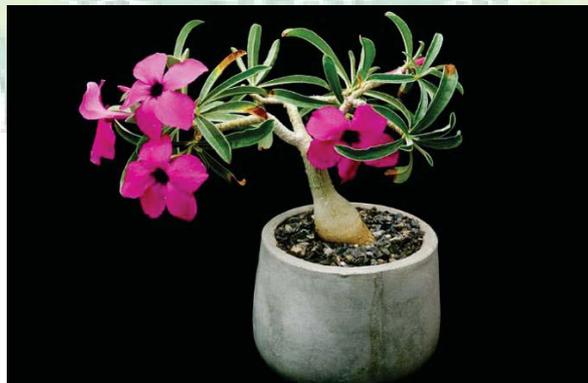
dibandingkan dengan jenis yang lain. Bunga berbentuk bintang dengan warna merah tua di bagian petal, dan putih atau merah cerah di tengah-tengah petal. Ukuran bunga 6-7 cm.



Gambar 2. 11 Kamboja Adenium Multiflorum
(Diakses 5 September 2020)

3) Adenium Swazicum

Dari semua jenis bunga kamboja, jenis ini termasuk yang paling mudah untuk dibudidayakan. Anda bisa menanamnya dengan cara mencangkok ataupun hanya dengan menanam bijinya. Kekurangan dari jenis *swazium* adalah pertumbuhan yang lambat sehingga butuh waktu yang cukup lama untuk bisa berbunga.



Gambar 2. 12 Kamboja Adenium Swazicum
(Diakses 5 September 2020)

4) **Adenium Boehmianum**

Spesies ini banyak tumbuh di daerah bebatuan. Tanaman ini mempunyai ciri khusus yakni mempunyai banyak cabang serta batangnya bisa tumbuh sampai 10 meter. Kamboja jenis ini banyak dijumpai di negara tropis. Bentuk daunnya lebar dan memanjang.



Gambar 2. 13 Kamboja Adenium Boehmianum
(Diakses 5 September 2020)

5) **Adenium Arabicum**

Bunga kamboja jenis *Adenium arabicum* merupakan spesies yang sangat langka. Tanaman ini ditemukan tumbuh di daerah sekitar Semenanjung Arab dan Yaman. *Adenium arabicum* mempunyai bentuk yang sangat eksotik, dengan atang yang kuat dengan banyak cabang serta bunga dengan warna merah muda dan putih membuat tanaman ini diburu banyak orang.



Gambar 2. 14 Kamboja Adenium Arabicum

(Diakses 5 September 2020)

(Sumber,<https://agrarindo.com/artikel/jenis-bunga-kamboja>. Diakses 5 September2020)

2.2.7. Tinjauan Ergonomi

Ergonomi` berasal dari bahasa latin, yaitu kata *ergon* yang artinya kerja, dan kata *nomos* yang artinya hukum alam. Ergonomi adalah studi tentang sistem kerja manusia berkaitan dengan lingkungan dan fasilitas, yang saling berinteraksi satu dengan lainnya.

Ergonomi pada umumnya merupakan aktivitas (desain) rancang bangun ataupun rancang ulang (redesain). Hal ini meliputi perangkat keras misalnya perkakas untuk kerja (benches), *platform*, kursi, pegangan alat kerja, sistem pengendali, alat peraga, jalan/lorong, pintu, jendela dan lain-lain. Masih mengenai hal tersebut yaitu bahasan mengenai rancang bangun lingkungan kerja, dikarenakan jika sistem perangkat keras maka akan berubah pula lingkungan kerjanya.

Pendekatan khusus pada disiplin ergonomi adalah aplikasi sistematis dari segala informasi relevan serta berkaitan dengan karakteristik dan perilaku manusia dalam perancangan fasilitas, peralatan dan lingkungan kerja yang dipakai. Maka dari itu analisis dan penelitian ergonomi meliputi beberapa hal berkaitan dengan :

- a. Anatomi dan fisiologi, yaitu mempelajari struktur serta fungsi tubuh manusia.
- b. Antropometri, yaitu ilmu mengenai ukuran/dimensi tubuh dari manusia.
- c. Fisiologi, yaitu ilmu yang mempelajari tentang sistem saraf dan otak manusia.
- d. Psikologi eksperimen, ilmu yang mempelajari tentang tingkah laku manusia.

(Sumber, <https://www.dekoruma.com/artikel/92726/desain-ergonomis-bagi-furnitur>, diakses 9 November 2020)

2.2.8. Tinjauan Antropometri

Anthropometri adalah ilmu membahas pengukuran dimensi dan cara mengaplikasikan karakteristik khusus dari tubuh manusia. *Anthropometri* berasal dari kata **antropos** artinya manusia, dan **metrikos** berarti pengukuran. Sehingga *Anthropometri* diartikan sebagai suatu ilmu secara khusus berkaitan dengan pengukuran tubuh manusia serta digunakan untuk menentukan perbedaan pada individu, kelompok, dan sebagainya.

Setiap manusia memiliki ukuran berbeda-beda. Antropometrika sangat diperlukan sebagai pedoman dalam membuat sebuah desain mebel berkaitan dengan tubuh manusia secara fisik. Ada dua cara pengukuran dalam antropometri, yaitu antropometri statis dan antropometri dinamis.

a. *Antropometri statis*

Adalah ilmu tentang pengukuran manusia pada posisi diam dan linier pada permukaan tubuh. Berikut adalah beberapa faktor yang mempengaruhi anatomi tubuh manusia:

1) Umur

Ukuran tubuh manusia akan berkembang mulai saat lahir sampai kurun waktu usia 20 tahun untuk pria, dan 17 tahun untuk wanita.

2) Jenis kelamin

Pada umumnya pria memiliki ukuran tubuh lebih besar, kecuali pada bagian dada dan juga pinggul.

3) Suku bangsa (Etnik)

Setiap suku bangsa memiliki karakteristik fisik berbeda satu dengan yang lain.

4) Sosial, ekonomi dan konsumsi gizi yang diperoleh.

b. *Antropometri dinamis*

Adalah Pengukuran keadaan dan ciri fisik manusia dalam keadaan bergerak atau memperhatikan gerakan yang mungkin terjadi saat melakukan kegiatan.

(Sumber, <http://staffnew.uny.ac.id/upload/197912032015042001/pendidikan/ANTROPOMETRI>. diakses 9 November 2020)

2.2.9. Tinjauan Konstruksi

Struktur serta konstruksi adalah elemen desain mebel yang berkaitan dengan faktor kesatuan dari berbagai komponen mebel. pertimbangan struktur dan konstruksi ini dilakukan dengan tujuan memberikan kekuatan pada produk dan menjamin keselamatan pemakai.

Ada dua struktur konstruksi dalam desain mebel, yaitu: sistem *build-in furniture* dan *build-up furniture*. *Build-in furniture* adalah suatu sistem konstruksi mebel memanfaatkan lantai, dinding, maupun langit-langit pada bangunan sebagai bidang penguat konstruksi. Sedangkan *build-up furniture* adalah suatu sistem konstruksi tidak terikat oleh bangunan sebagai penguat konstruksi. Konstruksi dibuat lepas bebas dari struktur bangunan.

Konstruksi dipisah menjadi tiga kelompok, yaitu: konstruksi dengan materi sejenis tanpa pengikat tambahan, konstruksi antara dua materi atau lebih, dan konstruksi dengan pengikat khusus.

B.Suprpto (1979) telah mengklasifikasikan jenis-jenis konstruksi berdasarkan jenis, sistem atau sifat konstruksinya.

- a. Konstruksi antara materi dengan materi secara permanen, tak berubah, atau disebut *fix construction*.
- b. Kontruksi antara materi dengan materi atau antara elemen dengan elemen yang dapat dilepas atau disebut juga dengan *knocked down system*.
- c. Konstruksi antara materi dengan materi yang dapat bergerak, labil, bisa dipasang menurut kebutuhan, dapat berubah, dan selalu berubah sesuai dengan beban.

(Sumber <http://www.bukabuku.com/browses/product/9789790332034/konstruksi-kayu-u-furniture.html>. diakses 9 November 2020)

2.2.10. Tinjauan Bahan dan Tekstur

Setiap bahan (material) punya karakter serta tekstur (kesan raba) yang berbeda pada permukaannya, warna asli bawaan dari bahan itu sendiri. Tekstur merupakan kualitas tertentu dari suatu produk, permukaan timbul sebagai akibat dari struktur tiga dimensi. Pembuatan produk meja *taman* ini bahan utama dipakai yaitu kayu jati.

Tanaman pohon jati (*Tectona grandis*) banyak ditanam sebagai pohon pelindung karena sifatnya tahan panas dan memiliki daya adaptasi baik terhadap berbagai kondisi tanah sehingga tetap bertahan menghiasi tepi jalan di beberapa daerah. Tanaman ini dikembangkan pada awalnya di wilayah Jawa sejak jaman penjajahan Belanda. Kayu jati mempunyai nilai ekonomis yang cukup tinggi sehingga dibudidayakan untuk keperluan sumber bahan baku industri. Kualitas kayunya keras dan memiliki warna kekuningan, sangat baik digunakan untuk meubel, furniture, barang-barang ukiran dan kerajinan tangan.

(Sumber: <http://id.wikipedia.org/wiki/Jati>. diakses 9 November 2020)

2.2.11. Tinjauan Finishing

Finishing adalah tahap akhir dalam proses penciptaan produk dengan harapan hasilnya dapat diterima dengan baik oleh konsumen.

Fungsi Proses finishing dapat dibedakan menjadi tiga yaitu fungsi keindahan, fungsi perlindungan serta fungsi ekonomi dapat meningkatkan nilai jual. Tujuan dan maksud fungsi keindahan adalah suatu finishing harus dapat membuat suatu produk mebel menjadi indah dan menarik bagi orang yang ingin memakainya. Fungsi perlindungan yaitu memberikan perlindungan dari organisme perusak kayu. Fungsi ekonomi yaitu finishing harus mampu meningkatkan nilai jual produk

Finishing pada produk furniture harus bisa memberikan perlindungan terhadap kondisi-kondisi disekitarnya seperti panas, hujan atau perubahan suhu, juga terhadap serangan hama atau bakteri perusak kayu.

Ada berbagai macam jenis finishing yang telah dikenal di dunia industry furniture. Jenis-jenis tersebut dibedakan berdasarkan tehknik aplikasi dan jenis bahannya, akan tetapi pada pembuatan bangku *taman* ini menggunakan finishing *whitewash* dan *duco*.

Teknik finishing kayu *whitewash* diartikan sebagai teknik melaburkan sedikit kapur pada suat benda. Di dunia furniture, teknik ini seringkali diartikan dengan pemberian efek warna keputih-putihan pada bahan kayu untuk meng-ekspose tekstur dan serat kayu untuk menghasilkan kesan/gaya *rustic* pada furniture. Cat *duco* adalah suatu cairan yang akan menyebar di atas suatu permukaan kayu dan setelah mengering akan membentuk lapisan film tipis padat yang merupakan fungsi dekoratif maupun protektif. Cat *duco* digunakan sebagai pelapisan untuk warna solid dengan bahan pembentuk utama, yakni bahan pembentuk film (binder) dikenal sebagai resin atau polymer yang dilarutkan dalam pelarut organik ditambah bahan pembantu (additive), pigmen dan bahan pengisi (filler) (Adidarma, 1998).

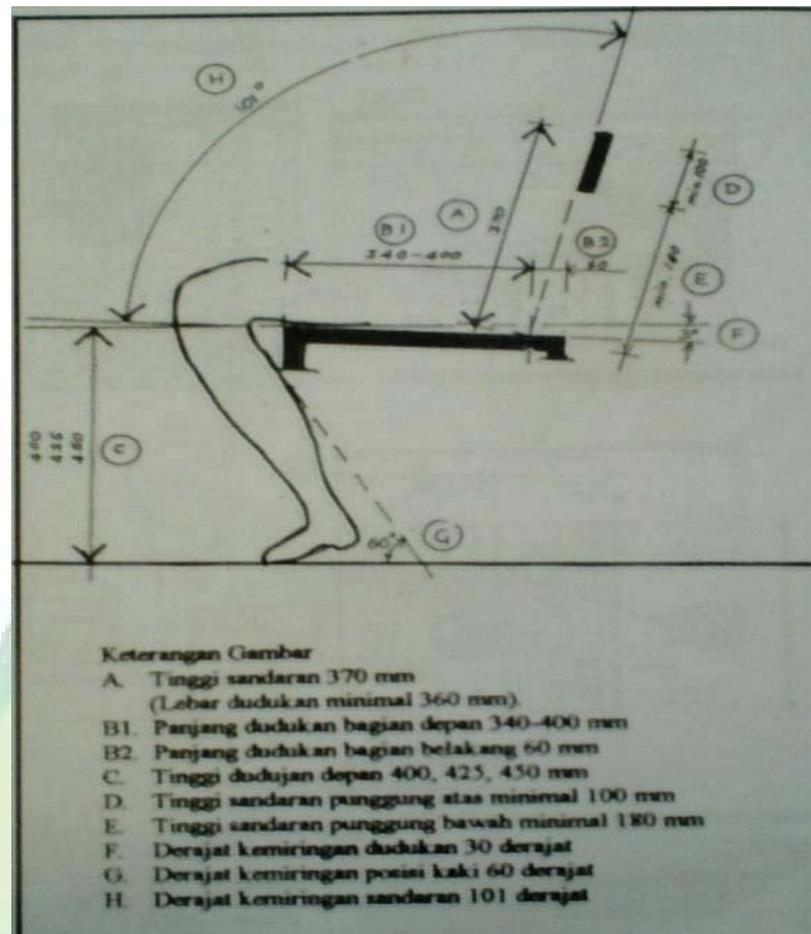
(Sumber:<http://id.wikipedia.org/whitewash/duco>. diakses 9 November2020)

2.3 Standarisasi Produk

Standarisasi produk mebel bertujuan untuk memenuhi unsur kenyamanan pemakai. Hal ini berkaitan dengan unsur ergonomi, dimana suatu produk harus mempunyai kenyamanan untuk digunakan atau dipakai. Hasil-hasil karya diterapkan atau digunakan untuk kebutuhan sehari-hari. Standarisasi memiliki arti sebagaimana disimpulkan oleh suharso: Standarisasi produk adalah ukuran produk berdasarkan norma-norma yang ada. norma adalah aturan ukuran atau kaidah yang dipakai sebagai tolak ukur menentukan sesuatu (2005: 228).

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 (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.



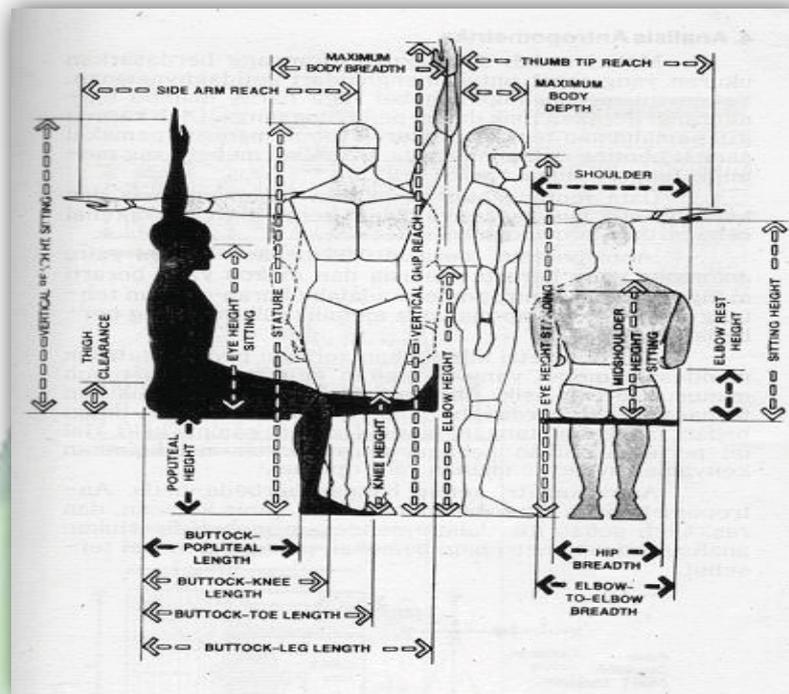
Gambar 2. 15 Rekomendasi ukuran kursi secara umum
(Sumber: *Borreti dalam Eddy S Marizar, 2005.*)
(Diakses 5 September 2020)

Pada pembuatan Tugas Akhir, perancang mendesain produk berdasarkan ukuran standar, ukuran yang dimaksudkan yaitu sebagai berikut:

a. Norma Anatomi

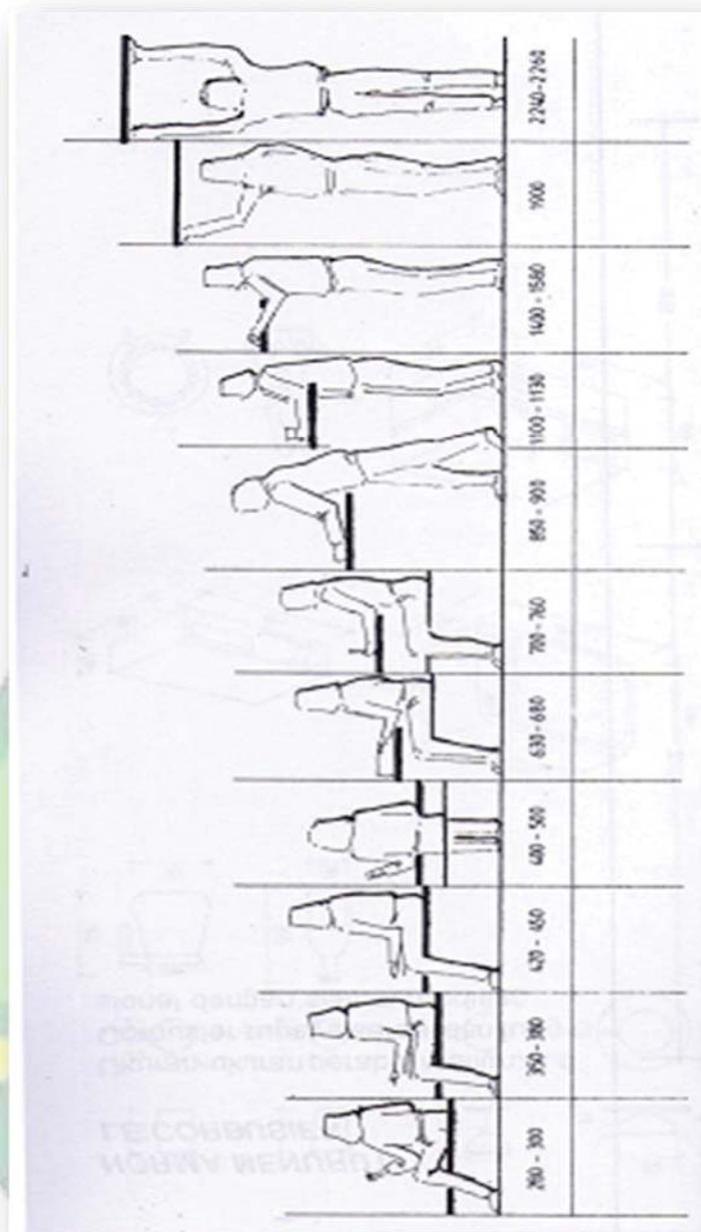
Norma anatomi atau norma tubuh membutuhkan dimensi atau ruang gerak dalam melakukan aktivitas. Ketentuan norma anatomi sangat banyak, Peneliti dalam penelusuran data hanya menyajikan norma-norma yang berhubungan dengan penciptaan sebuah meja dan kursi. Hal ini bertujuan agar perabot sebagai penunjang 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 2. 16 Norma Anatomi

(Sumber: *Designing Furniture Panero dalam Marizar, 2005: 17*)
Diakses 5 September 2020



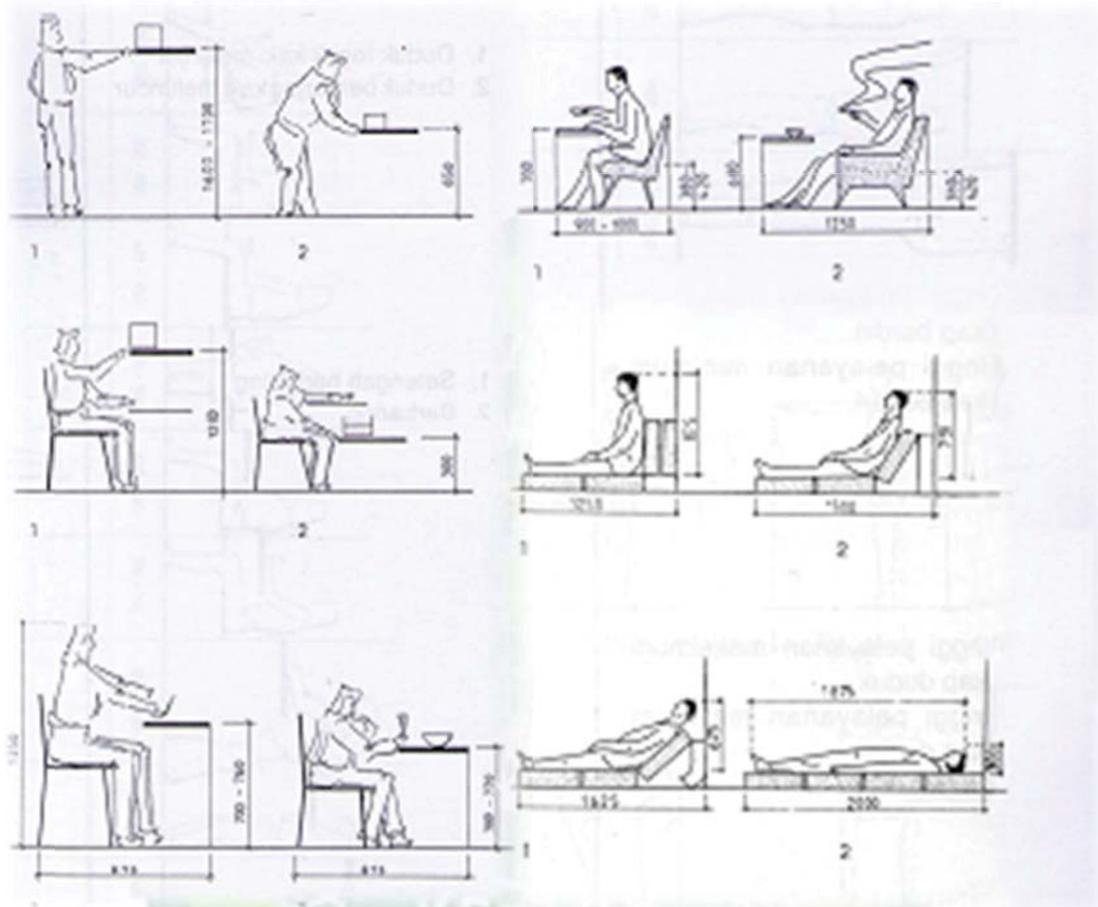
Gambar 2. 17 Norma Anatomi Tubuh

(Sumber: *Teknik Mendesain Perabot Yang Benar* (M Gani, 1993: 63)
Diakses 5 September 2020

b. Norma Benda

Dalam merancang sebuah perabot sebaiknya kita memanfaatkan ruang secara maksimal sehingga barang atau benda yang akan kita

masukkan ke ruangan sesuai dengan dicapainya keinginan, hal ini akan menghemat bahan serta memberi fungsi maksimal.

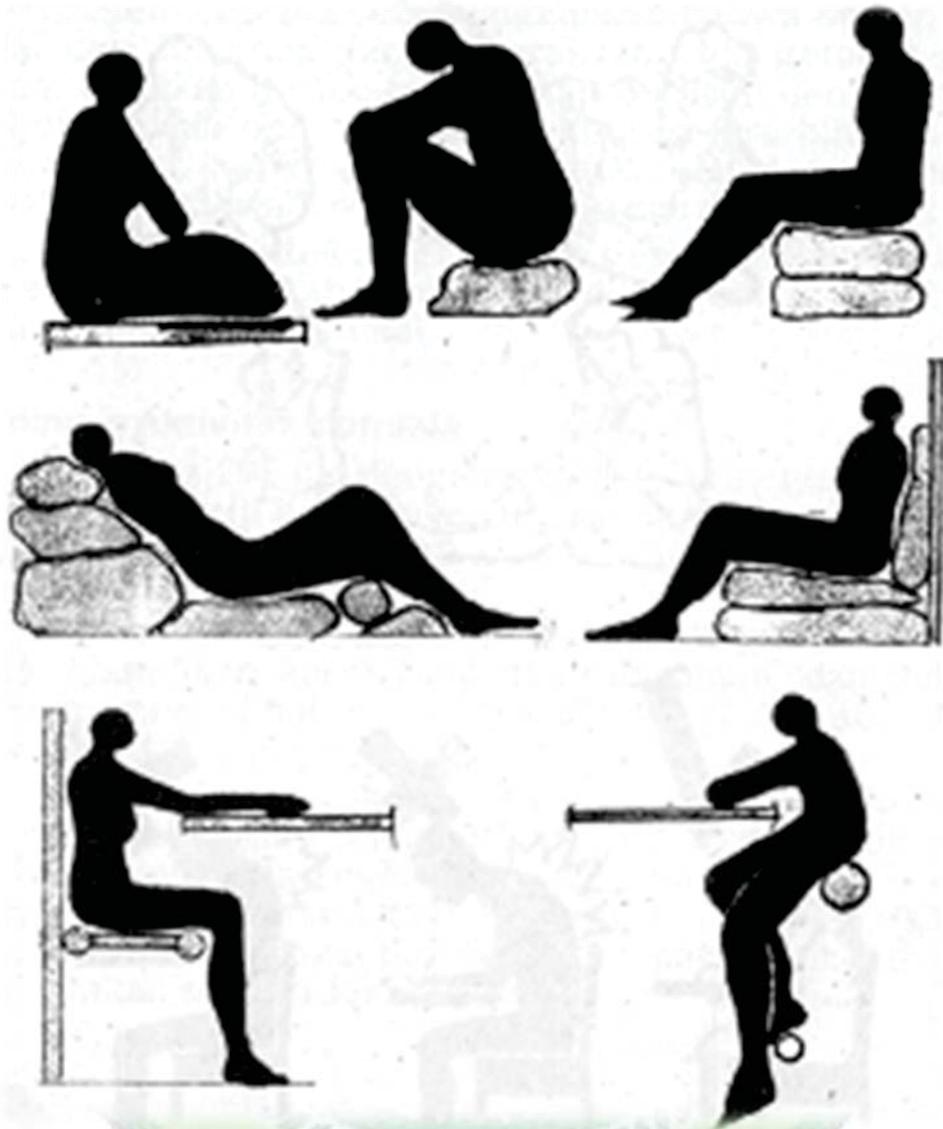


Gambar 2. 18 Norma Benda

Sumber: Teknik Mendesain Perabot Yang Benar.(M Gani, 1993: 61)
(Diakses 5 September 2020)

c. Norma Perabot

Perabot yang akan dibuat produk adalah bangku *taman* dengan fungsi untuk bersantai dan sebagainya, dalam masyarakat sudah dikenal secara umum bahwa bangku *taman* berguna untuk bercengkrama dengan teman maupun keluarga.



Gambar 2. 19 Berbagai Sikap Duduk

(Sumber: *Designing Furniture*, Panero dalam Marizar, 2005: 78)

(Diakses 5 September 2020)

2.4 Proses Perwujudan Produk

Konsep merupakan awal dari sebuah perancangan dan menjadi pijakan dalam menghasilkan desain rasional. Oleh karena itu, konsep desain menjadi sangat penting untuk mengendalikan keseimbangan antara olah pikiran dan

perasaan penciptanya. “Kreativitas sebuah desain mebel selalu mengacu pada keselarasan antara logika dan estetika, juga keselarasan antara fungsi dan emosi.” (Eddy S. Marizar,2005:61).

Stem (1989:2) mengungkapkan bahwa desain dimulai dari inspirasi yang digerakkan oleh getaran gagasan. Gagasan desain hanya akan berhasil dengan baik apabila diawali oleh pembuatan konsep terlebih dahulu.

2.4.1. Metode Proses Perancangan

Dari segi bentuk, terdapat proses pertimbangan untuk mengenal terhadap objek sebagai ide dalam perancangan desain mebel. Objek tersebut, yakni gerbang *torii* Jepang diamati, dihadirkan kembali menurut imajinasi dan pertimbangan nilai-nilai artistik.

Upaya mengolah ide-ide dengan melibatkan imajinasi yang digambarkan dalam karya melalui tehnik *deformasi*. Cara yang digunakan dari bentuk umum bangunan *torii* atau dari proses penyusunan beberapa unsur melalui penggabungan dengan objek lain, sehingga dihasilkan karya baru sesuai dengan ide maupun konsep. Kemudian merepresentasikan desain serupa sebagai acuan dalam menciptakan karya baru.

2.4.2. Referensi

Didalam menentukan gagasan kreatif dan inovatif, *referensi* sangatlah penting dan berarti, karena adanya referensi dari buku, foto-foto mebel, majalah mebel serta survey langsung di lapangan akan didapat hasil terarah dan tidak melenceng dari konsep pemikiran awal. Sehingga lebih mudah dalam mengembangkan serta menghasilkan ide, paling utama kenyamanan dan keindahan.

Sumber referensi adalah hal paling mutlak dalam perencanaan suatu desain, dikarenakan untuk memperkuat perencanaan tersebut, sehingga dalam pembuatan karya dapat dipertanggung jawabkan keabsahannya, seperti data referensi pada gambar-gambar.



Gambar 2. 20 Bangku Taman Dengan Gaya Industrial

(Sumber: <http://www.amazon.com/craft-call/sitting-garza-design-build/>)
(Diakses 8 Agustus 2020)



Gambar 2.3. Bangku *Taman* Dengan Gaya Modernen
(Sumber : <https://northgateparkbeanch.site>)
(Diakses 8 Agustus 2020)



Gambar 2.4. Bangku *Taman* Unik
(Sumber: <http://www.thebenchfactory.com/> diakses 8 Agustus 2020.)

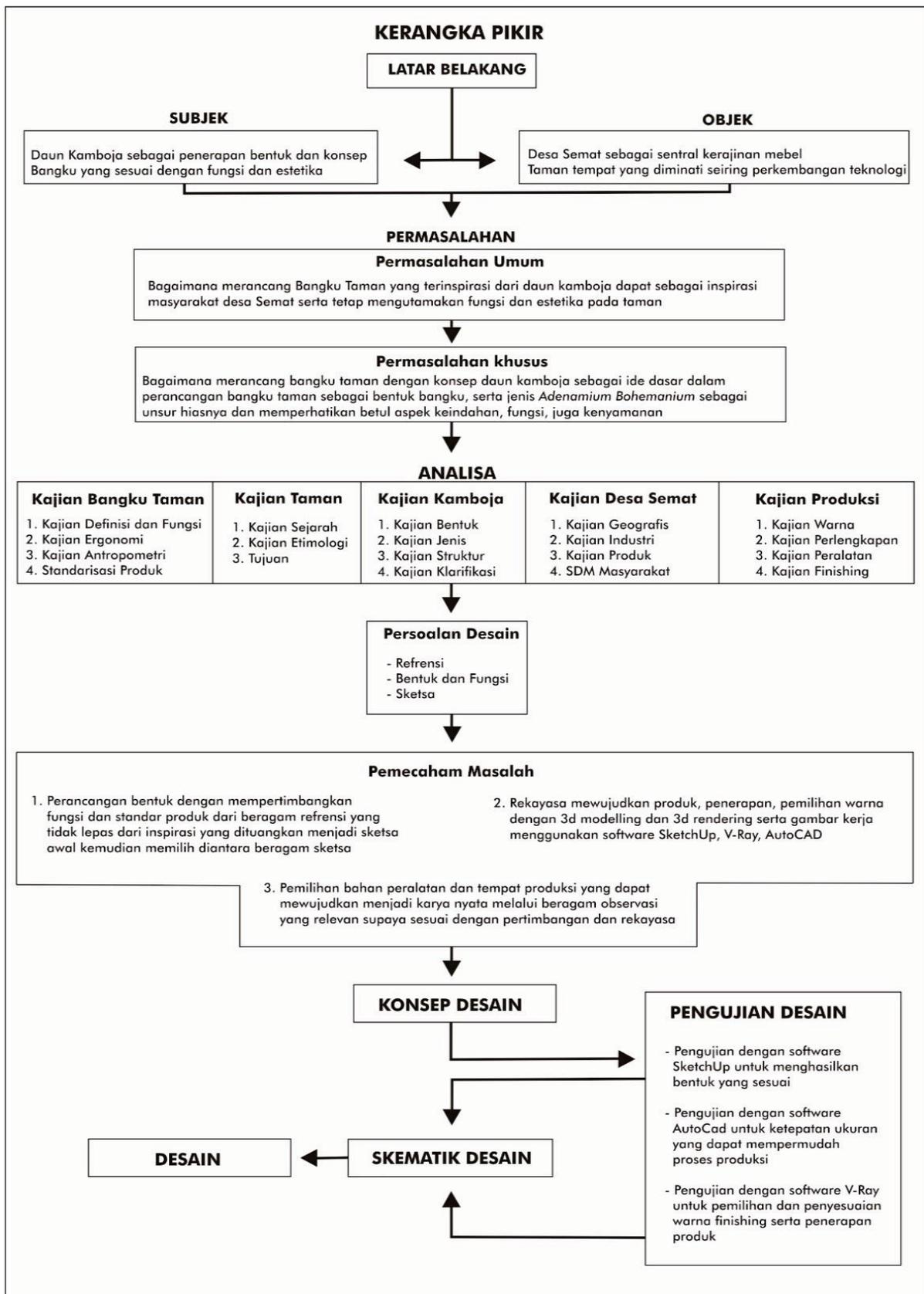
2.4.3. Kerangka Pemikiran

Produk bangku *taman* berfungsi sebagai tempat duduk bersantai relaksasi serta untuk mendapatkan kenyamanan, kenyamanan tersebut bisa didapat dengan menikmati suasana taman yang diluar ruangan.

Peneliti berinovasi merancang dan membuat meja *taman* dengan konsep daun kamboja jenis *Adenium Bohemianum* sebagai bentuk utama. Dikarenakan ingin membuat bangku berbeda dari lainnya, memiliki keunikan tersendiri. Dalam proses perancangan produk harus teliti, cermat dalam mempertimbangkan masalah, sasaran dan filosofi desain serta upaya desain untuk berorientasi dalam mencapai hasil optimal dengan biaya rendah. Maka dari itu suatu desain harus memperhatikan beberapa factor penting (*vital*) bagi terciptanya suatu desain.

- a. Faktor fungsi (suatu produk harus benar-benar berfungsi sesuai dengan fungsinya).
- b. Faktor produksi (suatu desain harus bisa diproduksi sesuai dengan metode dan proses yang ditentukan).
- c. Faktor perform atau gaya (spirit dan gaya zaman, daya tarik atau image pada suatu desain).
- d. Fator kualitas (kualitas produk, kenyamanan, kelayakan, serta kepraktisan)
- e. Faktor pemasaran (selera konsumen, pasar yang dituju, penentuan harga, pendistribusian)

Berikut merupakan kerangka fikir yang peneliti terapkan dalam merancang Tugas Akhir :



Gambar 2. 21 Kerangka Pemikiran

(Sumber : Muhamad Hery Wahyudi, 29 Oktober 2020)