

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Furnitur adalah perabot yang diperlukan, berguna, atau disukai seperti barang atau benda yang dapat dipindah-pindah, digunakan untuk melengkapi rumah, kantor dan sebagainya. Mebel berasal dari kata *movable*, yang artinya bisa bergerak. Pada zaman dahulu meja, kursi dan lemari relatif mudah digerakkan dari batu besar, tembok dan atap. Sedangkan kata *furniture* berasal dari bahasa Prancis *fourniture* (1520-30 Masehi). *Fourniture* mempunyai asal kata *fournir* yang artinya *furnish* atau perabot rumah atau ruangan. Walaupun mebel dan *furniture* punya arti yang berbeda, tetapi yang ditunjuk sama yaitu meja, kursi, lemari, dan seterusnya.

Desain merupakan kerangka bentuk atau rancangan. Desain berasal dari bahasa Inggris (*design*) memiliki arti "Rancangan, rencana atau reka rupa". Desain berwujud sebuah rencana, proposal atau berbentuk benda nyata. Oleh karena itu, desain merupakan modal utama karya manusia dalam bidang teknologi yang prosesnya penyatuan dari ekonomi, sosial, maupun budaya.

Membuat desain mebel diperlukan persyaratan yaitu konseptualisasi, pengembangan desain, implementasi, evaluasi, presentasi. Hal yang perlu diperhatikan agar supaya desain menjadi baik dan benar yaitu tujuan pemakaian, keinginan pemakai, fungsi perabot, bentuk atau kesan (penampilan luar), bahan yang dipakai, konstruksi dan cara pembuatan. (M. Sholahuddin, 2014).

Ide pembuatan produk kreatif dapat diambil dari beberapa hal yaitu dari benda mati maupun benda hidup salah satu benda hidup yaitu serangga. Serangga yaitu kumbang sedangkan kumbang yang dipilih adalah kumbang koksi. Kumbang koksi merupakan jenis serangga yang memiliki penampilan yang bundar kecil dan punggungnya yang berwarna warni serta bintik-bintik yang bercorak. Kumbang koksi berasal dari famili *Ordo Coleoptera*, kumbang koksi

dikenal dengan nama *ladybird* atau *ladybug*. Kumbang koksi merupakan sahabat petani karena beberapa anggotanya memangsa serangga-serangga hama seperti kutu daun yang menempel pada daun. Kumbang koksi cocok diterapkan sebagai konsep dari produk furnitur berupa meja kopi. Karena kumbang koksi sering menempel pada daun kopi untuk memakan kutu daun.

Dalam perancangan penulis memilih meja kopi karena terdapat stool yang bersifat fleksibel dan fungsional dimana dapat dibuat satuan maupun menjadi kesatuan yang utuh dengan tambahan meja. Berdasarkan latar belakang menjadi ide penulis untuk mendesain suatu perabot furnitur yang fungsional yang bertema kumbang koksi. Sehingga menggugah jiwa penulis untuk membuat sebuah produk mebel baru dan berbeda, oleh karena itu bentuk dari kumbang koksi diambil sebagai ide dasar perancangan set meja kopi agar sesuai dengan tema maka meja kopinya berbentuk daun, sebagai pelengkap stool berbentuk kumbang koksi.

1.2. Batasan Masalah

Dengan adanya batasan masalah diharapkan supaya pembahasan tidak melebar dan menghindari *misunderstanding*. Bentuk dan gaya meja kopi tidak mengurangi nilai fungsional, konstruksi, proporsi, maupun estetikanya. Adapun batasan utama masalah pada tugas akhir ini adalah:

1. Kumbang koksi dijadikan ide dasar perancangan set meja kopi.
2. Bahan baku yang dipilih adalah kayu jati karena memiliki sifat kayu yang keras dan tahan lama. Selain itu, kayu jati memiliki tekstur yang unik.
3. Menggunakan *finishing* warna *Walnut brown* untuk set meja kopi.

1.3. Rumusan Masalah

Dari latar belakang dan pembatasan masalah dan untuk memberikan arah dalam pembuatan tugas akhir, maka rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat desain set meja kopi dengan inspirasi dari bentuk kumbang koksi.

2. Bagaimana bentuk kumbang koksi pada desain set meja kopi agar tidak mengganggu kenyamanan pengguna.
3. Bagaimana mendesain set meja kopi yang berbeda dengan yang lain.
4. Bagaimana membuat produk menggunakan bahan baku kayu jati.

1.4. Telaah Pustaka

Penulis melakukan telaah pustaka berupa pengumpulan data-data literatur bersumber dari buku, majalah, makalah seminar dan informasi dari *website* berhubungan dengan materi pembahasan. Sebagian data-data tersebut antara lain:

A. Sumber dari buku

1. M.Sholahuddin. 2014. Proses Perancangan Desain Mebel.
Membuat desain mebel diperlukan persyaratan yaitu konseptualisasi, pengembangan desain, implementasi, evaluasi, presentasi. Hal yang perlu diperhatikan agar supaya desain menjadi baik dan benar yaitu tujuan pemakaian, keinginan pemakai, fungsi perabot, bentuk atau kesan (penampilan luar), bahan yang dipakai, konstruksi, cara pembuatan.
2. Eddy S Marizar. 2005. *Designing Furniture*.
Buku *Designing Furniture* menjelaskan tentang desain mebel dan pendapat yang dikemukakan oleh penulis buku *Designing Furniture*. Mencakup pengertian desain, konsep desain, gaya desain, contoh desain, metode dengan ide kreatif dan inovatif dalam mendesain sebuah mebel, desain alternatif, gambar kerja, gambar presentasi, gambar *blow up, prototype*, dan pedoman mengenai latihan mendesain furnitur yang baik.
3. Fritz Wilkening.1987. Tata Ruang.
Buku tata ruang (Fritz Wilkening) menjelaskan tentang perancangan dan standarisasi dalam mendesain mebel yang dapat dijadikan dasar untuk menganalisa dimensi pada suatu produk furnitur agar dapat memudahkan dalam proses penataan ruang.

4. Eko Nurmianto. 2004. Ergonomi, Konsep Dasar dan Aplikasinya.

Buku Ergonomi, Konsep Dasar dan Aplikasinya membahas tentang hubungan fisik antara manusia dengan fasilitas pendukung pekerjaannya dan membahas tentang antropometri dengan sikap tubuh dalam aktifitas kerjanya. Salah satu unsur kualitas sumber daya manusia adalah tingkat kesehatan, baik kesehatan masyarakat secara umum maupun kesehatan tenaga kerja. Beberapa pekerjaan mengharuskan tenaga kerja bekerja dengan posisi duduk, sehingga ukuran kursi sesuai dengan tenaga kerja merupakan peralatan terpenting yang harus digunakan.

5. Tikno Iensufiie. 2009. Mengenal teknik pengawetan kayu.

Buku mengenal teknik pengawetan kayu membahas tentang jenis-jenis kayu dan tata cara pengawetannya. Mulai dari pemilihan kayu yang akan digunakan untuk membuat produk, tata cara pemotongan kayu hingga pengeringan kayu. Tujuannya agar kayu memiliki umur pakai lebih lama.

6. M. Gani Kristianto. 1995. Teknik mendesain perabot yang benar.

Buku teknik mendesain perabot yang benar membahas mengenai faktor-faktor dasar dalam mendesain sebuah perabot rumah tangga dan menjelaskan tentang langkah-langkah dalam mendesain mebel serta konsep pemikiran tentang desain perabot khas Indonesia.

7. Agus Sunaryo. 1997. Reka Oles Mebel Kayu.

Buku reka oles mebel kayu menjelaskan jenis-jenis reka oles dan pengaplikasiannya pada media kayu menjadikan sebuah produk menjadi lebih estetis dan juga menambah nilai ekonomis dari produk itu sendiri.

8. Lexy J. Moleong. 2009. Metodologi Penelitian Kualitatif.

Buku Metodologi Penelitian Kualitatif membahas tentang hasil data penelitian berupa gambaran atau uraian tentang hal-hal berhubungan dengan keadaan fenomena, status kelompok orang, suatu subjek, suatu sistem pemikiran atau peristiwa masa sekarang. Alasan

memilih pendekatan kualitatif karena peneliti berusaha menelusuri, memahami, menjelaskan dan menggambarkan mengenai proses penciptaan suatu karya.

1.5. Tujuan

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

1. Menciptakan produk set meja kopi yang unik dan berbeda sehingga dapat diterima masyarakat.
2. Mampu menciptakan produk dengan fungsi yang baik sehingga tidak mengganggu kenyamanan saat digunakan.
3. Menciptakan bentuk yang baru yang lebih inovatif dan kreatif.

1.6. Manfaat dan Sasaran

Berdasarkan tujuan dan uraian di atas, maka diharapkan proses penciptaan karya mempunyai manfaat dan sasaran sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat :

- a. Dengan adanya karya produk diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas dan imajinasi dalam membuat suatu produk dengan ide menarik.
- b. Melalui karya produk diharapkan dapat bermanfaat bagi konsumen maupun masyarakat pada umumnya dalam rangka memenuhi kebutuhan akan desain produk furnitur, serta dapat memotivasi para pengrajin untuk lebih berfikir kreatif, inovatif dalam menciptakan sebuah produk furnitur.
- c. Bagi akademisi penciptaan tugas akhir dapat digunakan sebagai penambah wawasan dalam visualisasi bentuk ke dalam wujud produk mebel dan dapat dijadikan sebagai referensi.

1.6.2. Sasaran :

- a. Menjawab akan kekurangan atau permasalahan jenis dan ragam produk set meja kopi di pasaran.
- b. Memunculkan desain set meja kopi inovatif dan berbeda sehingga sesuai dengan bentuk serta fungsinya.
- c. Mampu mengaplikasikan bentuk yang inovatif terhadap produk furnitur dari kayu.

1.7. Sistematika

Sistematika penulisan proposal tugas akhir dengan judul “**KUMBANG KOKSI SEBAGAI IDE PERANCANGAN SET MEJAKOPI**” terdiri atas beberapa bagian:

1. BAB I PENDAHULUAN

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

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab II berisi tentang: Latar Belakang Perancangan, Tinjauan Umum (Tinjauan Desain, Standarisasi Produk, Referensi).

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, Diagram Kerangka Pikir, Ketepatan Desain, Sketsa, Keputusan Desain, Gambar desain.

5. BAB V PENGEMBANGAN DESAIN

Pada bab V berisi tentang : Proses Pengerjaan Produk, Teknik Pengerjaan, *Finishing*, Display Produk, Kalkulasi.

6. BAB VI PENUTUP

Pada bab VI berisi tentang : Simpulan dan Saran.

7. DAFTAR PUSTAKA

Bagian akhir penulisan proposal tugas akhir berisikan daftar pustaka dan diikuti lampiran-lampiran yang diperlukan untuk menunjang kelengkapan proposal tugas akhir.

8. LAMPIRAN