

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berkembangnya zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi suatu peranan yang sangat penting bagi manusia. Bersamaan dengan hal tersebut kebutuhan manusia kini juga semakin bertambah dan beragam. Kebutuhan tersebut terbagi atas kebutuhan primer, sekunder dan intergratif (tersier). Banyak dari manusia dapat berkreasi menciptakan suatu hal ataupun produk yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, selain dapat memenuhi kebutuhannya sendiri, juga dapat dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan orang lain.

Kebutuhan primer adalah kebutuhan yang bersumber pada aspek biologis yang berfungsi secara terus menerus. Kebutuhan sekunder adalah kebutuhan yang berkaitan erat dengan manusia sebagai makhluk sosial, yaitu kebutuhan yang dalam pemenuhannya tidak dapat dilakukan sendiri tanpa melibatkan orang lain. Kebutuhan integratif antara lain mencakup kebutuhan yang memantapkan diri dan keberadaan dalam mengungkapkan perasaan estetika atau keindahan (Suparlan dalam Sugiyanto, 2004:2).

Salah satu kebutuhan manusia yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari adalah produk mebel. Produk mebel berguna tidak hanya sekedar untuk memenuhi kebutuhan manusia dari segi fungsional pada produk tersebut, namun dapat juga mempunyai dampak ganda seperti sebagai unsur dekoratif

dalam ruang, kepraktisan, hingga dapat memunculkan sebuah kepuasan tersendiri bagi penggunanya.

Mebel merupakan perabot yang paling banyak dibutuhkan manusia untuk menunjang segala aktivitas dalam ruangan atau bahkan di luar ruangan. Keberadaan perabot berperan sebagai fasilitas atau sarana bagi berbagai kegiatan manusia di dalam maupun di luar ruangan (Jamaludin, 2007: 9).

Kebutuhan akan produk mebel yang semakin meningkat, hal ini dipengaruhi oleh bertambahnya populasi manusia, keragaman gaya hidup, dan kebutuhan akan produk mebel sendiri dalam kehidupan sehari-hari.

Tidak dapat dipungkiri, dengan meningkatnya kebutuhan akan produk mebel, akan memunculkan desain-desain produk mebel baru yang dapat menyesuaikan sesuai perkembangan zaman ataupun selera konsumen. Dengan pertimbangan tersebut para desainer ataupun perusahaan yang bergerak dibidang permebelan selalu mencoba memberikan gaya dan desain baru untuk memuaskan para konsumennya.

Inspirasi bentuk pada dasarnya dapat diambil dari alam ataupun dari berbagai bentuk dasar yang diciptakan oleh manusia. Karenanya, bentuk itu sendiri dapat dikategorikan menjadi dua jenis yaitu bentuk alami adalah bentuk yang wujudnya bebas, berasal dari alam, tidak terikat oleh kaidah bentuk yang dibuat manusia. Bentuk jadian adalah bentuk yang diciptakan manusia melalui proses pengolahan (Bambang Irawan & Priscilla Tamara.2013:78).

Dengan alasan tersebut, penulis mencoba untuk membuat sebuah desain produk mebel yang akan memberikan warna baru pada bidang permebelan yang ada di Jepara khususnya, yaitu desain “Rak hias dengan menggunakan bentuk kalajengking sebagai ide dasar penciptaanya”.

B. Batasan Masalah

Penyusunan Tugas Akhir, penulis mengambil judul “ Rak Hias Dengan Ide Dasar Kalajengking”. Rak hias tersebut merupakan penyederhanaan bentuk kalajengking tanpa mengurangi nilai estetis, proporsi, nilai fungsi serta karakter kalajengking.

Batasan diperlukan guna mempermudah untuk dipahami, sehingga memunculkan gagasan produk tersebut praktis dan sederhana. Selain itu penulis sengaja membatasi permasalahan pada bentuk, diharapkan supaya pembahasan tidak terlalu meluas dan menghindari salah pengertian tentang masalah yang dibahas.

1. Dalam pembuatan desain rak hias ini, penulis menggunakan metode Deformasi bentuk sebagai landasan utamanya.
2. Bahan yang digunakan dalam pembuatan rak hias ini adalah kayu mahoni, dikarenakan selain sebagai salah satu jenis kayu yang mempunyai daya tahan yang kuat, kayu mahoni juga cocok untuk finishing warna duko.
3. *Finishing* merupakan tahapan yang penting, dan yang menentukan gaya seperti apa yang terwujud setelah karya berhasil dibuat. Pada rak hias kalajengking ini penulis menggunakan finishing didominasi warna duko hitam.

C. Rumusan Masalah

Penataan suatu ruang dimaksudkan agar ruangan tersebut dapat memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi pemiliknya, salah satu produk yang memiliki fungsi tersebut adalah sebuah Rak Hias.

Rak Hias digunakan sebagai sarana untuk penyimpanan barang dan menambah unsur estetika pada ruang. Untuk memberikan fungsi yang maksimal, diperlukan sebuah konsep dan bentuk yang menarik serta dapat memberikan kenyamanan bagi penggunanya.

Berdasarkan keterangan tersebut, rumusan masalah yang muncul pada tugas akhir ini adalah :

1. Bagaimana membuat desain rak hias dengan hasil yang lebih menarik?
2. Bagaimana menciptakan desain rak hias dengan menggunakan deformasi kalajengking sebagai ide dasar pembuatannya?
3. Bagaimana proses produksi rak hias dengan metode deformasi kalajengking?

D. Telaah Pustaka

Sebagai pijakan dalam melaksanakan proses desain serta proses produksi karya, penulis tidak menemukan data-data literatur tentang rak hias atau lemari hias, sehingga penulis melakukan telaah pustaka berupa pengumpulan data-data literatur yang bersumber dari buku, majalah informasi dari website, dan dari hasil penelitian atau jurnal yang berhubungan dengan materi pembahasan. Sebagian data-data tersebut antara lain :

1. *Designing Mebel*, 2005, Eddy S Marizar

Dalam buku '*Designing Mebel*' membahas tentang pedoman dan teknik merancang mebel mulai dari konsep sampai implementasi. Desain dipandang sebagai hasil proses kreatif manusia dimana desain dibuat berdasarkan analisa kebutuhan dan aktivitas manusia pemakai. Dalam hal perancangan desain mebel buku ini secara khusus membahas tahapan-tahapan dalam perancangan desain yang terdiri dari serangkaian analisa-analisa menggunakan pendekatan dari segi konsep maupun teknis. Tahapan-tahapan tersebut akan menjadi rujukan utama dalam pelaporan tugas akhir ini.

2. *Desain Interior III – ITB*, 2000, Prabu Wardono

Buku '*Desain Interior III*' merupakan diktat mahasiswa ITB yang disusun untuk membantu mahasiswa dalam menjalani kuliah Studio Desain Interior III yang secara khusus mempelajari desain dalam rangka pemecahan masalah pemasaran produk melalui ruang komersial seperti toko, *outlet*, dan sejenisnya.

Dalam diktat ini juga mahasiswa ditekankan untuk mendalami permasalahan citra, melalui beberapa contoh "*Corporate Image*" dalam berbagai dimensinya. Karena keberhasilan dari kasus ruang komersial ini adalah sejauh mana mahasiswa mampu menciptakan citra produk atau perusahaan sehingga dapat memuaskan nilai-nilai yang dimiliki.

3. Tinjauan Desain, 2000, Agus Sachari, Yan-yan Sunarya

‘Tinjauan Desain’ merupakan perluasan dari kritik desain yang lebih menekankan kepada kajian spesifik masalah gaya dan bahasa rupa karya desain. “ Tinjauan Desain “ cenderung mengupas desain dari berbagai fenomena, baik karya, hal yang melatarbelakangi, situasi sosial, program pembangunan, pemikiran, hingga pendidikan.

Dalam pengantar buku Tinjauan Desain diketengahkan beberapa model pendekatan dalam mengamati desain, baik secara *historical*, sosial, budaya hingga inovasi-inovasi teknologi. Dengan demikian nantinya dapat memilih model yang tepat sebagai dasar pengamatan terhadap suatu fenomena atau obyek desain.

4. Dasar-dasar Desain, 2013, Bambang Irawan dan Priscilla Tamara

Buku Dasar- dasar Desain karya Bambang Irawan dan Priscilla Tamara membahas tentang tata cara dalam mendesain yang mencakup unsur- unsur dan prinsip- prinsip dalam desain yang mana keduanya merupakan dasar- dasar dalam desain.

5. Proses Perancangan Desain Mebel, 2014, M. Sholahuddin

Buku ‘Proses Perancangan Desain Mebel, ini berisi tentang cara- cara perancangan mebel secara lengkap dan mandiri untuk bidang desain mebel dan desain konseptual.

6. Teknik Mendesain Perabot Yang Benar, 1993 M. Gani Kristianto

Buku ‘Teknik Mendesain Perabot Yang Benar’ membahas tentang faktor-faktor dasar dalam mendesain serta menjelaskan tentang langkah-

langkah dalam mendesain mebel yang baik dan benar. Disertai juga dengan pedoman-pedoman bagaimana cara mendesain yang benar, dan membahas cara mendesain macam-macam jenis perabot rumah tangga sesuai ukuran-ukuran standar berlaku.

7. Tata Ruang, 1992, Fritz Wilkening

Dalam buku 'Tata Ruang', terdapat bab yang membahas tentang perancangan dan standarisasi dalam desain mebel yang dapat dijadikan dasar untuk menganalisa dimensi suatu produk mebel sehingga memudahkan dalam proses penataan ruang. Reaksi warna terhadap ruang dan pengguna juga dibahas sebagai bahan pertimbangan dalam memilih warna.

8. Ergonomi, Konsep Dasar Dan Aplikasinya, 2004, Eko Nurmianto

Buku 'Ergonomi, Konsep Dasar Dan Aplikasinya' berisi tentang analisa hubungan fisik antara manusia dengan fasilitas yang mendukung pekerjaannya. Dalam kaitan dengan perancangan suatu produk, buku ini juga membahas tentang antropometri dan sikap tubuh dalam beraktivitas kerja.

9. Filsafat Estetika, 1980, Wadjiz Anwar

Buku 'Filsafat Estetika' berisi tentang hal-hal yang berkaitan dengan estetika, meliputi tentang seni, sejarah estetika itu sendiri sampai dengan pengertian estetika dari berbagai sumber.

10. Reka Oles Mebel Kayu, 1997, Agus Sunaryo

Buku 'Reka Oles Mebel Kayu' berisi tentang proses reka oles atau aplikasi finishing pada mebel kayu. Pengaplikasian *finishing* pada media kayu dapat menjadikan sebuah produk menjadi lebih estetik dan juga menambah nilai ekonomis dari produk itu sendiri.

11. Pengantar Desain Mebel, 2007, Jamaludin

Pengantar desain mebel membicarakan masalah mebel dalam hubungannya dengan fungsi utamanya sebagai pelengkap fungsi suatu ruang. Selain itu diskripsi mengenai pengelompokan jenis mebel berdasarkan fungsinya mempermudah identifikasi suatu produk mebel dan dijelaskan pula tentang alat dan bahan pembuat mebel, konstruksi yang sering digunakan serta teknologi yang berkembang saat ini dalam industri permebelan.

E. Tujuan

Tujuan dalam penulisan tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata Satu (S1) Program Studi Desain Produk UNISNU Jepara.
2. Membuat desain rak hias dengan ide dasar kalajengking.
3. Sebagai bentuk sumbangan pemikiran desain bagi perkembangan dunia ilmu pengetahuan dan permebelan.
4. Melatih mahasiswa untuk berpola pikir ilmiah dan berkarya nyata.
5. Menerapkan dan mengaplikasikan ilmu dan pengetahuan yang telah diperoleh mahasiswa dari bangku kuliah.

6. Mengembangkan gagasan dan ide dalam mendesain sebuah produk yang bersumber dari bentuk bentuk hewan kalajengking menjadi produk yang bermutu dan berkualitas sehingga karya yang diciptakan lebih bervariasi.
7. Mencari dan menemukan solusi dari permasalahan yang timbul, serta memberikan alternatif pemecahan yang paling tepat.

F. Manfaat dan Sasaran

1. Manfaat

- 1) Melatih penulis untuk membuat dan menemukan desain baru.
- 2) Untuk mengetahui bagaimana perkembangan ilmu yang telah penulis dapat dalam perkuliahan.
- 3) Dapat bermanfaat bagi perkembangan industri mebel, khususnya di Jepara.
- 4) Memberikan pengetahuan tentang desain produk (konsep, proses, bentuk, fungsi, material, *finishing* dan yang lainnya)
- 5) Dapat bermanfaat bagi masyarakat umum dan bagi kalangan akademis.
- 6) Memperkaya desain mebel yang kreatif dan inovatif.

Dari manfaat-manfaat di atas, diharapkan mahasiswa mampu mewujudkan berbagai bentuk, rancangan gambar, konsep dan produk karya hasil desain dalam aplikasi bentuk sesuai dengan prinsip-prinsip desain, gaya perabot, konstruksi serta proporsi tubuh manusia.

2. Sasaran.

Sasaran penulis dalam menciptakan rak hias dengan ide dasar kalajengking ini adalah semua kalangan dan khususnya bagi yang memiliki ketertarikan terhadap kalajengking, dan pengguna gaya minimalis. Selain itu, dari segi lain dapat menciptakan desain rak hias yang sesuai dengan standarisasi ukuran tubuh manusia sehingga pengguna rak hias tersebut merasa nyaman saat menyimpan dan menata barangnya.

G. Sistematika

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab satu berisi tentang Latar Belakang, Pembatasan Masalah, Rumusan Masalah, Telaah Pustaka , Tujuan, Manfaat dan Sasaran, Sistematika.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab dua berisi tentang latar belakang penciptaan dan Tinjauan umum yang terdiri atas Tinjauan Umum Desain, Tinjauan Umum Rak Hias, Tinjauan Umum Kalajengking, Tinjauan Deformasi, Tinjauan Ergonomi, Tinjauan Kontruksi, Tinjauan Bahan dan Tekstur, Tinjauan *Finishing*, Standarisasi, Referensi, Kerangka Pemikiran.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab tiga berisi tentang Pendekatan Kualitatif, Desain Penelitian, Fokus Penelitian, Data dan Sumber Data Penelitian, Teknik Pengumpulan Data dan Teknik Analisa Data.

BAB IV KONSEP DESAIN

Pada bab empat berisi tentang Proses Desain, Deformasi Desain, Kriteria Desain, Ketetapan Desain.

BAB V PENGEMBANGAN DESAIN

Pada bab lima berisi tentang Sketsa Awal, Keputusan Desain, Gambar Kerja, Proses Pengerjaan Produk, Teknis Pengerjaan Produk, Display Produk, Kalkulasi.

BAB VI PENUTUP

Pada bab enam, merupakan bab terakhir yang berisi Simpulan dan Saran.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN-LAMPIRAN**