

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan mesin dan elektronik berubah dengan cepat, komunikasi pun jauh lebih berkembang dan tidak pernah dibayangkan sebelumnya. Begitu pula dengan perkembangan industri dan desain, di era globalisasi sekarang ini berdampak pada gaya hidup masyarakat semakin modern dan dinamis. Semakin maju tingkat kehidupan masyarakat semakin meningkat pula pola pikir masyarakat dalam mencapai kebutuhan dan kelengkapan hidup.

Dalam penggolongan kebutuhan manusia tersebut dapat dibagi menjadi dua yaitu kebutuhan primer dan sekunder. Kebutuhan primer yaitu yang bersifat mutlak harus dipenuhi untuk kelangsungan hidup, sedangkan kebutuhan sekunder adalah kebutuhan pelengkap kebutuhan pokok, dan kebutuhan *tersier* untuk menunjukkan kelas sosial seperti perhiasan.

Mebel merupakan salah satu bagian dari kebutuhan *tersier* yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan manusia, bahkan saat ini seiring perkembangan zaman, mebel sudah menjadi kebutuhan pokok manusia, baik sebagai sarana penunjang aktifitas sehari-hari, sebagai perabot pelengkap maupun untuk menunjukkan kelas *social*.

Mebel adalah suatu benda pakai yang dapat dipindahkan, berguna bagi kegiatan hidup manusia, mulai dari duduk, tidur, bekerja, makan,

bermain dan sebagainya yang memberikan kenyamanan dan keindahan bagi para pemakainya (Bayley dalam marizar, 2005: 2)

Perkembangan dan kemajuan usaha bidang mebel dituntut dapat menyesuaikan situasi dan kondisi. Pada setiap tahapan dan perkembangan proses produksi, pola desain disesuaikan dengan keinginan selera para konsumen, dimana tuntutan kebutuhan manusia bukan hanya tuntutan terhadap selera pasar, namun juga berkaitan dengan aspek estetika serta dapat berupaya memenuhi tuntutan fungsional. Sehingga penulis terpanggil untuk membuat desain yang dapat memberikan fungsi, guna mendukung aktifitas manusia lebih optimal dan memberikan nilai estetika.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu mengkaji permasalahan yang muncul sehingga permasalahan sedang dikaji dapat terfokus dan tidak melebar dalam pembahasan lain, serta desain tercipta sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Adapun batasan masalah pada penulisan tugas akhir ini bentuk dan fungsi dasar almari.

C. Rumusan Masalah

Biasanya alasan orang untuk memenuhi kebutuhan sekunder ini didasarkan atas segi fungsi atau kegunaan benda tersebut. Semakin kompleks fungsi atau kegunaan diberikan akan semakin diminati benda yang ditawarkan. Dari latar belakang dan pembatasan masalah tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat desain rak buku agar mampu mendukung aktivitas manusia?
2. Bagaimana membuat perancangan desain pada poduk rak buku dengan inspirasi bentuk *octagon* ?
3. Bagaimana proses produksi rak buku dengan inspirasi bentuk *octagon*?

D. Telaah Pustaka

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

1. Taufiq Hidayat 2015 Perancangan Furniture Multifungsi Sebagai Solusi Permasalahan Ruang Perumahan Griya Kembang Putih Tipe 36 Kasihan Bantul Yogyakarta.

Menjelaskan perancangan dilakukan melalui tahap *brainnstorming*, *layout* ruang, dan alternatif desain, perancangan mencakup keseluruhan ruang yaitu ruang tamu, ruang dapur, kamar mandi, kamar tidur utama, dan kamar tidur anak. Hasil perancangan berupa tersusunnya konsep perancangan furniture multifungsi menerapkan bentuk minimalis menekankan pada aspek fungsional dengan menggabungkan beberapa fungsi berbeda menjadi satu unit furnitur. Perancangan furnitur disesuaikan dengan kebutuhan fasilitas dalam ruang dengan penataannya mempertimbangkan aspek tata letak

dan *zoning* yang disesuaikan dengan alur kegiatan dan sifat ruang. Perwujudan karya jadi berupa satu set furnitur multifungsi ruang tamu yaitu sofa, almari TV, dan meja kursi tamu.

2. Teknik mendesain perabot yang benar (M. Gani Kristianto, 1996)

Buku yang diterbitkan oleh penerbit kanisus Yogyakarta ini bisa dikatakan buku wajib bagi para desainer mebel. Di dalam buku ini dijelaskan tentang teknik pembuatan desain dengan benar, sebagai pemanfaatan ruang yang sesuai, ergonomic, dan anthropometri.

3. *Designing Furniture* (Eddy S Marizar,2005)

Buku *Designing Furniture* membahas tentang desain dan permasalahannya yang dikemukakan oleh para ahli, diantaranya adalah Eddy S Marrizar telah mengemukakan mengenai gaya desain, contoh disain, 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.

4. Pengantar Desain Mebel (Jamaludin)

Dalam buku ini dibicarakan 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

sering digunakan serta teknologi berkembang saat ini dalam industri permebelan.

5. Fritz Wilkening, 1997 Tata Ruang, Kanisius Yogyakarta

Buku Tata Ruang 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

6. Eko Nurmiyanto, 2004 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.

7. Agus Sunaryo, 1997 Reka Oles Mebel Kayu, Kanisius Yogyakarta

Buku Reka Oles Mebel Kayu menjelaskan jenis jenis reka oles dan pengaplikasiannya pada media kayu yang menjadikan sebuah produk menjadi lebih estetis dan juga menambah nilai ekonomis dari produk itu sendiri.

E. Tujuan

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

1. Menambah ragam desain produk mebel.
2. Mampu menciptakan produk kreatif, inovatif dan mampu diterima masyarakat luas.
3. Sebagai syarat memenuhi Tugas Akhir jenjang Strata satu program studi Desain Produk Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Nahdlatul ulama'.

F. Manfaat dan Sasaran

Berdasarkan tujuan yang di jabarkan di atas, maka diharapkan proses penciptaan ini dapat bermanfaat :

1. Manfaat :
 - a. Melalui karya produk ini dapat dijadikan tahapan dalam mewujudkan dan mengembangkan ide, gagasan imajinasi menjadi sebuah produk.
 - b. Melalui karya produk ini diharapkan dapat bermanfaat bagi konsumen maupun masyarakat pada umumnya dalam rangka memenuhi kebutuhan akan desain produk mebel, serta dapat memotivasi para pengrajin untuk lebih berfikir kreatif, inovatif dalam menciptakan sebuah produk mebel.
 - c. Bagi akademisi penciptaan ini dapat di gunakan sebagai penambah wawasan dalam memvisualisasikan bentuk kedalam wujud produk mebel,dan dapat dijadikan sebagai referensi.

2. Sasaran :

- a. Memunculkan desain produk yang inovatif sehingga menghasilkan bentuk dan fungsi yang lebih.
- b. Mampu mengaplikasikan bentuk yang inovatif terhadap produk mebel dari kayu.
- c. Menjawab akan kekurangan atau permasalahan produk yang ada dalam kehidupan manusia.

G. Sistematika

Sistematika penulisan laporan karya tugas akhir dengan judul “*octagon* sebagai ide dasar penciptaan rak buku” terdiri atas :

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I membahas 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.