

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Desain merupakan penentu dalam keberhasilan sebuah produk untuk dinikmati oleh masyarakat. Era modern seperti sekarang, ilmu dan teknologi mengalami kemajuan yang semakin pesat dan dapat mempengaruhi kebiasaan manusia. Aktifitas desain merupakan suatu kegiatan untuk menciptakan suatu gagasan yang memiliki nilai kebaruan dan dapat melihat keinginan pasar dan tren yang ada pada saat itu. Ketika seorang desainer merancang sebuah produk, sebaiknya bisa membaca situasi pasar dan melihat kebutuhan pasar. Desain mebel termasuk dalam kategori desain fungsional, yaitu desain yang memberikan pelayanan atau fasilitas pada kegiatan hidup manusia. Dalam perancangan mebel, manusia merupakan faktor utama dan aspek penting. Membuat desain mebel diperlukan persyaratan dan prinsip yang berorientasi pada seluruh anatomi dan ukuran manusia, keadaan jasmani, cara bergerak, bersikap dan tuntutan selera manusia. Diperlukan pemikiran yang konseptual baik dari sisi fungsi maupun estetis agar desain dapat memenuhi permintaan konsumen. Cara menentukan keberhasilan tersebut dilihat dari besar kecilnya minat pasar terhadap produk yang dijual

Penciptaan produk mebel tugas akhir, penulis mengacu pada bentuk dasar serta kelengkapan *ice cream* dengan mengambil ide dasar bentuk *ice cream* itu sendiri yang penulis deformasi sedemikian rupa, sehingga dapat diubah kedalam bentuk suatu mebel yaitu set kursi teras.

Meja dan kursi di teras rumah adalah hal yang umum terjadi di masyarakat Indonesia. Meskipun fungsinya sebagai tempat bersantai namun pada kenyataannya penghuni rumah yang disibukkan dengan urusan kerja harus rela menganggurkan meja dan kursi teras tersebut. *Apa manfaat memberikan meja dan kursi untuk teras rumah?* Pertanyaan yang simpel dan jawabannya pun simpel. Dalam sebuah rumah jika ada meja dan kursi tentu memiliki fungsi sebagai

tempat duduk. Demikian pula untuk meja dan kursi di teras rumah. Manfaat pertama adalah sebagai tempat santai di pagi atau sore hari penghuni rumah untuk sekadar melepas penat atau membaca koran sembari minum kopi panas. Namun pada kebanyakan masyarakat kota, meja dan kursi teras rumah hanya sebagai hiasan belaka karena mereka lebih disibukan dengan pekerjaan dan lebih banyak menghabiskan waktu di luar rumah. Manfaat selanjutnya yakni sebagai hiasan, pastinya. Jawaban kedua adalah tindak lanjut dari gaya hidup masyarakat kota yang sibuk dan lebih banyak berada di luar rumah. Maka fungsi meja dan kursi di teras rumah adalah sebagai hiasan.

Manfaat selanjutnya yakni sebagai tempat menerima tamu yang buru-buru. Meja dan kursi juga sebagai alat menerima tamu yang mungkin sedang buru-buru. Bagaimana jadinya jika ada tamu yang sedang terburu-buru namun di teras rumah kita tidak ada meja ataupun kursi. Fungsi meja kecil dan beberapa kursi akan sangat membantu pada waktu-waktu tertentu yang bisa jadi waktu krusial. Kebutuhan manusia akan desain set kursi teras perlu adanya desain-desain yang unik dan memiliki nilai originalitas, maka penulis mengambil bentuk dari *ice cream* beserta kelengkapannya sebagai konsep perancangannya.

Es krim adalah sebuah makanan beku dibuat dari produk susu seperti krim (atau sejenisnya), digabungkan dengan perasa dan pemanis. Campuran ini didinginkan dengan mengaduk sambil mengurangi suhunya untuk mencegah pembentukan kristales besar. Tradisionalnya, suhu dikurangi dengan menaruh campuran es krim ke sebuah wadah dimasukkan ke dalam campuran es pecah dan garam. Garam membuat air cair dapat berada di bawah titik beku air murni, membuat wadah tersebut mendapat sentuhan merata dengan air dan es tersebut.

Es krim menjadi produk global yang diminati. Menurut lembaga riset Technavio, penjualan es krim diperkirakan akan mencapai 31 miliar dolar AS pada 2020 nanti. Pabrik es krim yang paling besar dan mendominasi adalah Unilever. Menurut Euromonitor, Unilever punya 8 merek es krim dalam daftar 15 merek es krim terlaris dunia. Mulai merek Magnum, Cornetto, hingga Ben & Jerry yang mereka akuisisi pada tahun 2000. Secara global, Unilever memegang 22 persen penjualan es krim dunia.

Merek andalan Unilever adalah Magnum. Es krim dengan lapisan cokelat Belgia ini adalah merek terlaris di dunia. Penjualannya pada 2015 mencapai 2,5 miliar dolar AS. Naik sekitar 8 persen dari penjualan di tahun sebelumnya. Menurut Euromonitor, diperkirakan penjualan Magnum akan mencapai 2,6 miliar dolar AS pada 2016.

Merek Haagen-Dazs yang berdiri sejak 1960 mengekor di belakang Magnum. Mereka menyasar kelas premium. Merek yang kini menjadi milik perusahaan General Mills ini dijual di sekitar 50 negara, dengan penjualan mencapai 2,09 miliar dolar AS pada 2015. Cornetto berada di peringkat ketiga dengan penjualan sekitar 1,6 miliar dolar AS. Diikuti oleh produk Unilever lain, Ben & Jerry's yang membukukan penjualan 1,2 miliar dolar AS tahun lalu.

Pasar terbesar es krim adalah Cina, dengan nilai penjualan mencapai 11,38 miliar dolar AS pada 2015. Pasar terbesar kedua adalah Amerika Serikat, dengan nilai penjualan 11,19 miliar dolar AS. Di kawasan Timur Tengah, salah satu perusahaan es krim besar adalah Mihan Dairy Group (Iran). Perusahaan ini mendapatkan pemasukan 575 juta dolar AS dari penjualan es krim di kawasan Timur Tengah.

Menurut perusahaan riset IBISWorld, es krim adalah makanan yang paling menguntungkan. Margin keuntungan produk ini mencapai 23 persen. Ini selisih untung terbesar dibandingkan dengan kudapan lain seperti permen atau sereal. Karena itu tak heran perusahaan-perusahaan raksasa berlomba menguasai pasar. Unilever dan Nestle bersaing, antara lain dengan mencaplok merek-merek es krim tradisional. Di sisi lain, kudapan beku seperti froyo (frozen yoghurt) terus menurun penjualannya. Froyo yang awalnya diposisikan sebagai lawan tanding es krim, malah semakin layu. Penjualan pada 2014 turun sebanyak 9 persen dan terus menurun 11 persen pada 2015. Padahal dengan mengandalkan tekstur yang mirip es krim dan rendah lemak, froyo dianggap bisa menggerus penjualan es krim dengan menggaet konsumen yang sadar kesehatan. Ternyata ini persaingan frosza dengan eskrim adalah yang tak sebanding."Bisa dibayangkan persaingan yang ada pertanda bahwa konsumen tidak lagi bersedia mengorbankan rasa demi

kesehatan," tulis Alex Beckett, analis industri makanan dan minuman di Mintel, pada *Forbes*.

Es krim adalah makanan para raja di dunia. Dengan harga yang terjangkau, es krim kini bisa ditemukan hingga di pelosok desa. Namun es krim artisan, yang dibuat dengan tangan dan cinta, tetap mendapat tempat tersendiri.

Es krim klasik seperti yang dijual di Domino, Zangrandi, Oen, Tip Top, atau Ragusa masih dicari orang. Pasarnya malah semakin luas. Jika dulu yang menyendok es krim di sana adalah orang-orang tua yang ingin nostalgia, kini banyak juga konsumen berupa anak muda yang suka hal baru dan klasik. Karena itu meskipun penjualannya tak akan bisa sebesar pabrikan, es krim klasik masih akan tetap dicari.

Kursi adalah sebuah perabotan rumah yang biasa digunakan sebagai tempat duduk. Pada umumnya, kursi memiliki 4 kaki yang digunakan untuk menopang berat tubuh di atasnya. Beberapa jenis kursi, seperti *barstool*, hanya memiliki 1 kaki yang terletak di bagian tengah. Kadang-kadang kursi juga dilengkapi dengan sandaran kaki..

Meja adalah sebuah mebel atau perabotan yang memiliki permukaan datar dan kaki-kaki sebagai penyangga, yang bentuk dan fungsinya bermacam-macam. Meja sering dipakai untuk menaruh barang atau makanan. Meja umumnya dipasangkan dengan kursi atau bangku. Meja sering dipakai untuk menyimpan barang dan makanan dengan ketinggian tertentu supaya mudah dijangkau saat kita duduk. Meja umumnya memiliki empat kaki dan dipasangkan dengan kursi, salah satunya adalah meja teras. Meja teras adalah sebuah perabotan rumah tangga yang digunakan untuk menyajikan makanan, minuman, atau barang lain di teras rumah.

B. Pembatasan Masalah

Agar tidak terjadi salah tafsir dan meluasnya masalah maka perlu mengkaji permasalahan yang muncul, sehingga permasalahan yang sedang

dikaji dapat lebih terfokus dan tidak melebar ke dalam kajian lain, serta desain yang tercipta dapat sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Adapun batasan utama masalah pada tugas akhir ini adalah:

1. Set kursi teras *ice cream*, merupakan perabot penunjang aktifitas manusia pada ruang teras.
2. *Ice creamstick dan cup* sebagai konsep berbeda dengan produk yang mempunyai fungsi sama yang terdapat di pasaran.
3. Bahan dasar kayu mahogani sebagai bahan perancangan set kursi teras.
4. Proses *finishing* menggunakan cat duco yang dilakukan secara bertahap demi mendapatkan warna yang sesuai.

C. Rumusan Masalah

Biasanya alasan orang untuk memenuhi kebutuhan sekunder ini didasarkan atas segi fungsi atau kegunaan benda tersebut. Semakin kompleks fungsi atau kegunaan yang diberikan akan semakin diminati benda yang ditawarkan. Salah satu benda mebel yang sudah banyak dikenal dan banyak beredar di pasaran adalah set kursi teras.

Dari latar belakang dan pembatasan masalah tersebut dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat desain produk set kursi teras yang sumber idenya dari bentuk *ice cream*?
2. Bagaimana proses produksi set kursi teras dengan konsep *ice cream*?
3. Bagaimana membuat set kursi teras yang nyaman dan memiliki nilai estetika yang tinggi?

D. Telaah Pustaka

Penulis melakukan telaah pustaka berupa pengumpulan data-data literatur yang bersumber dari buku-buku, majalah atau buletin desain,

makalah seminar dan informasi dari *website* yang berhubungan dengan materi pembahasan. Sebagian data-data tersebut antara lain:

1. *Designing Furniture* (Eddy S Marizar)

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

2. Ergonomi, Konsep Dasar dan Aplikasinya (Eko Nurmianto)

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.

3. Prosedur Penelitian (Suharsini Arikunto)

Buku prosedur penelitian disajikan untuk para mahasiswa dan calon peneliti dalam menemukan sumber informasi tentang cara mengadakan penelitian.

4. Reka Oles Mebel Kayu (Agus Sunaryo)

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.

5. Tata Ruang (Fritz Wilkening)

Buku tata ruang (Fritz Wilkening) 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. Teknik mendesain perabot yang benar (M. Gani Kristianto)

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

E. Tujuan

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

1. Menambah ragam desain produk mebel khususnya meja kursi teras.
2. Menciptakan suatu produk mebel yang mempunyai nilai orisinalitas yang tinggi.
3. Mampu menciptakan produk yang kreatif dan mampu diterima masyarakat luas.
4. Melatih penulis untuk berpola pikir ilmiah dan berkarya nyata.
5. Sebagai syarat kelulusan Strata Satu, program studi Desain Produk Unisnu Jepara.

F. Manfaat dan Sasaran

Berdasarkan tujuan yang dijabarkan, maka diharapkan proses perancangan dapat bermanfaat:

1. Manfaat

- a. Melalui karya produk tugas akhir yang penulis buat dapat dijadikan tahapan dalam mewujudkan dan mengembangkan ide, gagasan, imajinasi yang ada menjadi sebuah produk.

- b. Meningkatkan kepekaan mahasiswa akan masalah-masalah desain berikut pemecahannya yang terjadi di lingkungan sekitar maupun di tengah masyarakat luas.
- c. Melalui karya produk tugas akhir yang penulis buat diharapkan dapat bermanfaat bagi konsumen maupun masyarakat luas dalam rangka memenuhi kebutuhan akan desain produk mebel, serta dapat memotivator para pengrajin untuk lebih berfikir kreatif dan inovatif dalam menciptakan sebuah produk mebel.
- d. Bagi akademisi penciptaan tugas akhir yang penulis buat dapat di gunakan sebagai penambah wawasan dalam visualisasi bentuk ke dalam wujud produk mebel, dan dapat dijadikan sebagai referensi.

2. Sasaran

- 1. Menjawab akan kekurangan dan permasalahan akan produk meja kursi teras yang kreatif di pasaran.
- 2. Memunculkan desain set kursi teras yang inovatif dan berbeda sehingga menghasilkan bentuk dan fungsi yang lebih.
- 3. Mampu mengaplikasikan bentuk yang inovatif terhadap produk mebel dari kayu.

G. Sistematika

Sistematika penulisan laporan karya tugas akhir dengan judul “*ICE CREAM STICK DAN CUP SEBAGAI KONSEP PERANCANGAN SET KURSI TERAS*” terdiri atas :

1. Bab I PENDAHULUAN

Pada bab I pendahuluan berisi 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.