

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Latar Belakang Perancangan

Kebutuhan sebuah produk menjadi landasan perancangan untuk menciptakan sebuah produk yang berguna dan bermanfaat. Perancangan suatu produk termasuk dalam metode teknik, dengan demikian langkah-langkah perancangan mengikuti metode teknik.

perancangan teknik merupakan suatu aktivitas dengan maksud tertentu menuju kearah tujuan dari pemenuhan kebutuhan manusia, terutama yang dapat diterima oleh faktor teknologi peradaban manusia. Dari definisi tersebut terdapat tiga hal yang harus diperhatikan dalam perancangan yaitu: aktivitas dengan maksud tertentu, sasaran pada pemenuhan kebutuhan manusia, dan berdasarkan pada pertimbangan teknologi.

Dalam mewujudkan benda diperlukan suatu rancangan atau desain, dapat dikatakan hal penggambaran atau permodelan sebelum kegiatan proses pembuatan dilakukan. Pada masyarakat industri sekarang ini khususnya kegiatan merancang dan pembuatan benda atau produk merupakan kegiatan yang terpisah. Proses pembuatan tidak berjalan dengan baik sebelum kegiatan merancang diselesaikan. Dari hasil perancangan maka diketahui deskripsi rinci dari benda yang akan dibuat, hal ini akan memudahkan proses pembuatannya.

Proses perancangan, perencanaan serta pelaksanaan pembuatan sebuah benda diawali dengan penetapan panduan atau spesifikasi deskriptif dan kemudian diikuti dengan perencanaan segi fisik benda yang akan diciptakan. Salah satu keputusan yang diambil dalam tahap perencanaan fisik adalah penetapan bentuk visual.

Proses perancangan yang merupakan tahapan umum teknik perancangan dikenal dengan sebutan NIDA, yang merupakan kepanjangan dari *Need, Idea, Decision* dan *Action*. Artinya tahap pertama seorang perancang menetapkan dan mengidentifikasi kebutuhan (*need*). Sehubungan dengan alat atau produk yang harus dirancang. Kemudian dilanjutkan dengan pengembangan ide-ide (*idea*) yang akan melahirkan berbagai alternatif untuk memenuhi kebutuhan tadi dilakukan suatu penilaian dan penganalisaan terhadap berbagai alternatif yang ada, sehingga perancang dapat memutuskan (*decision*) suatu alternatif yang terbaik. Dan pada akhirnya dilakukan suatu proses pembuatan (*Action*). Perancangan suatu peralatan kerja dengan berdasarkan data antropometri pemakainya bertujuan untuk mengurangi tingkat kelelahan kerja, meningkatkan performansi kerja dan meminimasi potensi kecelakaan kerja (Mustafa, 1992)

B. Tinjauan Umum

1. Tinjauan Umum Desain

Desain selalu berkembang sejalan dengan perkembangan kehidupan manusia sejak saat adanya peradaban manusia dan akan terus berkembang sampai masa yang akan datang.

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 berbagai pengertian desain diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa: Desain diambil dari kata “*designo*” (Itali) yang artinya gambar. Sedang dalam bahasa Inggris desain berasal dari kata design dengan bahasa Latin (*designare*) yang artinya merencanakan atau merancang. Secara garis besar desain adalah suatu hasil apresiasi dan kreasi dari diri manusia untuk menjalani kehidupan yang lebih aman dan sejahtera.

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

Di dalam desain terdapat prinsip-prinsip desain antara lain.

a. Keselarasan (*harmony*)

Keselarasan adalah kombinasi dari unit-unit yang memiliki kemiripan dalam satu atau beberapa hal. Kemiripan mudah kita

dapatkan pada alam, misalnya dedaunan, buah-buahan, pepohonan dan lain-lain.



Gambar 1 : Contoh Keselarasan (*harmony*)
(Sumber : <http://www.2.bp.blogspot.com>, diakses tanggal 22 Maret 2017)

b. Kesatuan (*unity*)

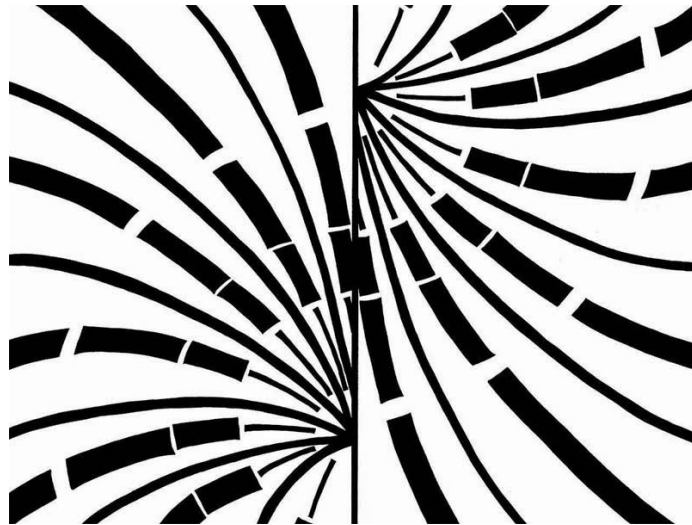
Karya seni atau desain harus menyatu, nampak seperti menjadi satu, semua menjadi satu unit. Tidak ada kesatuan suatu karya seni atau desain akan terlihat cerai berai, kacau-balau dan berserakan. Prinsip kesatuan sesungguhnya adalah adanya saling hubungan antar unsur yang disusun.



Gambar 2 : Contoh Kesatuan (*unity*)
(Sumber : <http://www.1.bp.blogspot.com>, diakses tanggal 22 Maret 2017)

c. Keseimbangan (*balance*).

Desain harus memiliki keseimbangan, agar kelihatan lebih bagus, tenang dan tidak berat sebelah. Khusus untuk keseimbangan dalam perancangan desain, jenis keseimbangan yang akan digunakan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum perancangan desain dimulai, apakah akan menggunakan keseimbangan simetris atau asimetris, dimana hal ini berhubungan dengan karakter desain yang ingin di ciptakan.



Gambar 3 : Contoh Keseimbangan (*balance*)
(Sumber : <http://www.4.bp.blogspot.com>, diakses tanggal 22 Maret 2017)

d. 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.



Gambar 4 : Contoh Perbandingan (proporsi)
(Sumber : <http://www.dumetschool.com>, diakses tanggal 5 Januari 2017)

2. Tinjauan Umum Kursi

Kursi secara *leksikal* mempunyai arti yaitu tempat duduk yang berkaki dan bersandar (Tim penyusun pusat pembinaan dan pengembangan bahasa, 1996: 546). Kata kursi sendiri berasal dari bahasa Arab, kursiyun (Jamaludin, 2007: 43). Jenis kursi umumnya menunjuk pada penamaan kursi berdasarkan kegunaan atau fungsi utama kursi dan tempat kursi tersebut diletakkan. (Jamaludin, 2007: 47)

Tempat duduk merupakan sesuatu yang menentukan kenyamanan ruang. Untuk itu, sebagai sebuah tempat duduk harus dipilih dengan tepat sehingga dapat memberikan kenyamanan duduk dan bahkan dapat digunakan untuk mempercantik rumah.

Banyaknya jenis bentuk kursi yang ada dipasaran, memungkinkan pemilihan tempat duduk yang sesuai selera dan kebutuhan. Berdasarkan buku tata ruang (Wilkening, Fritz. 1983: 93-94) dijelaskan tipe dasar perabot duduk sebagai berikut:

- a. Sandaran Punggung
- b. Sandaran Tangan
- c. Alas Duduk
- d. Kaki

3. Tinjauan Umum Meja

Meja merupakan salah satu jenis produk mebel yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, meja sangat dibutuhkan dalam menunjang aktifitas manusia seperti makan, bekerja, memasak dan lain sebagainya. Dalam perkembangannya meja telah mengalami banyak sekali perkembangan, baik dari aspek bentuk dan fungsinya.

Pengertian meja menurut Francis DK. Ching adalah perabot yang pada dasarnya rata, permukaannya horizontal ditopang di atas lantai, digunakan untuk bekerja, makan, menyimpan dan menyajikan. Selanjutnya Francis DK. Ching juga menyatakan bahwa meja harus kuat dan stabil untuk menopang benda-benda di atasnya, ukuran, bentuk dan tingginya dari lantai harus sesuai dengan tujuan penggunaannya, hasil konstruksi dari material-materialnya harus kuat dan awet

(Francis, 1996: 252)

Meja adalah jenis perabot mebel untuk meletakkan sesuatu di atasnya, syaratnya adalah satu bidang datar sebagai bagian utama dan kaki atau penyangga untuk membuatnya berada pada ketinggian tertentu yang cocok dengan posisi manusia untuk kegiatan yang memerlukan permukaan datar yang dekat dengan tangan seperti makan, minum, menulis atau bekerja (Jamaludin, 2007: 27)

4. Tinjauan Umum Ruang Teras

Ruang Teras merupakan bagian rumah paling depan, tepatnya berada di bagian luar ruang tamu, ruang teras merupakan penghubung antara ruang tamu dan halaman rumah. Rumah dengan ukuran kecil hanya memiliki satu ruang teras, yaitu teras depan, Sedangkan rumah yang ukurannya besar memiliki lebih dari satu ruang teras, bisa teras depan, teras belakang dan teras samping.

Ruang Teras memiliki banyak fungsi. Apabila ukurannya besar, teras bisa difungsikan sebagai ruang santai dengan *view* ke halaman, kebun, kolam renang, atau ke bagian luar rumah yang lain. Di Indonesia tidak sedikit pemilik rumah yang memanfaatkan terasnya sebagai ruang tamu. Karena teras merupakan bagian terluar dari rumah yang biasanya tampak dari luar,

a. Teras depan

Merupakan teras yang berada dibagian depan sebuah bangunan hunian (rumah), yang langsung berhadapan dengan halaman depan. Biasanya teras depan merupakan tempat akses utama menuju kedalam rumah. Gaya desain teras depan sangat berpengaruh pada keindahan fasad bangunan.

b. Teras belakang

Merupakan teras yang berada dibagian depan sebuah bangunan hunian (rumah), yang langsung berhadapan dengan halaman belakang. Keberadaan teras ini berkaitan aktifitas penghuni

dalam kenyamanan menikmati suasana luar ruangan. Keberadaan teras belakang dan kesesuaian penataan halaman belakang merupakan faktor penting untuk meningkatkan kenyamanan penghuni.

c. Teras samping

Merupakan teras yang berada dibagian depan sebuah bangunan hunian (rumah). Teras samping biasanya merupakan akses masuk sekunder untuk menuju kedalam rumah

(Prasetyo et al., 2008: 9-10)

5. Tinjauan Umum Kursi Dan Meja Teras

Kursi merupakan perkakas rumah tangga yang digunakan sebagai tempat duduk yang berkaki, memiliki sandaran tangan ada pula yang tidak, dan memiliki sandaran punggung. Ada banyak bermacam-macam nama dari kursi tergantung dari bentuk dan fungsinya tersendiri.

Kursi teras adalah kursi yang diletakkan pada ruang teras, biasanya digunakan oleh pemilik rumah untuk bersantai menikmati pemandangan kebun dan bisa juga di gunakan untuk menunggu tamu sebelum masuk keruang tamu.

Untuk meja teras merupakan pelengkap dari kursi teras, fungsinya seperti meja-meja pada umumnya yaitu tempat menaruh suatu barang, makanan, minuman dan lain sebagainya.

6. Tinjauan Umum Kotak Kado

Kotak kado adalah pemberian uang, barang, dan jasa. yang dilakukan tanpa ada kompensasi balik seperti yang terjadi dalam perdagangan. Dalam pemberiannya hadiah atau kado akan dimasukkan berupa barang ke dalam sebuah kotak untuk diberikan kepada seseorang, walaupun dimungkinkan pemberi hadiah mengharapkan adanya timbal balik, ataupun dalam bentuk nama baik atau kekuasaan. Dalam hubungan manusia, tindakan pertukaran hadiah berperan dalam meningkatkan kedekatan sosial.

Pemberian kado biasa dilakukan pada saat seseorang yang mau diberikan kado mendapatkan prestasi, penghargaan, atau pada hari-hari tertentu seperti hari ulang tahun. Pemberian kado biasanya lebih banyak terjadi kepada anak, karena anak-anak lebih senang diberikan kado pada saat mendapatkan hasil nilai yang bagus dari sekolah, tujuannya adalah untuk lebih semangat lagi dalam belajar.

Istilah hadiah atau kado dapat juga dikembangkan untuk menjelaskan apa saja yang membuat orang lain merasa lebih bahagia atau berkurang kesedihannya, terutama sebagai kebaikan, termasuk memaafkan.



Gambar 5: Kotak Kado
(Sumber : <http://haagsma.biz/wordpress4>, diakses tanggal 28 Desember 2016)



Gambar 6 : Kado
(Sumber: <http://cdn.klimg.com>, diakses tanggal 28 Desember 2016)

7. Tinjauan Ornamen Jepara

Kata ornamen berasal dari bahasa Latin *ornare*, yang berarti kata tersebut berarti menghiasi. Menurut Gustami (1980) ornamen adalah komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan. Jadi, berdasarkan pengertian itu, ornamen meruakan penerapan hiasan pada suatu produk. Bentuk-bentuk hiasan

yang menjadi ornamen tersebut fungsi utamanya adalah untuk memperindah benda produk atau barang yang dihiasi. Benda produk tadi mungkin sudah indah, tetapi setelah ditambahkan ornamen padanya diharapkan menjadikannya semakin indah.

Kehadiran sebuah ornamen tidak semata sebagai pengisi bagian kosong dan tanpa arti, lebih-lebih karya-karya ornamen masa lalu. Berbagai bentuk ornamen sesungguhnya memiliki beberapa fungsi, yakni :

a. Fungsi murni estetis

Fungsi murni estetis merupakan fungsi ornamen untuk memperindah penampilan bentuk produk yang dihiasi sehingga menjadi sebuah karya seni. Fungsi ornamen yang demikian itu tampak jelas pada produk-produk keramik, batik, tenun, anyam, perhiasan, senjata tradisional, peralatan rumah tangga, serta kriya kulit dan kayu yang banyak menekankan nilai estetikanya pada ornamen-ornamen yang diterapkannya.

b. Fungsi simbolis

Fungsi simbolis pada umumnya dijumpai pada produk-produk benda upacara atau benda-benda pusaka dan bersifat keagamaan atau kepercayaan, menyertai nilai estetikanya. Ornamen yang menggunakan *motif kala*, biawak, naga, burung atau garuda misalnya, pada gerbang candi merupakan gambaran muka raksasa atau banaspati sebagai simbol penolak bala. Biawak sebagai motif

ornamen dimaksudkan sebagai penjelmaan roh nenek moyang, naga sebagai lambang dunia bawah dan burung dipandang sebagai gambaran roh terbang menuju surga serta simbol dunia atas. Pada gerbang Kemagangan di kompleks keraton Yogyakarta, misalnya, terdapat motif hias berbentuk dua ekor naga yang saling berbelitan bagian ekornya. Ornamen tersebut selain sebagai tanda titimangsa berdirinya keraton, juga merupakan simbol bersatunya raja dengan rakyat yang selaras dengan konsep manunggaling kawula-gusti dalam kepercayaan Jawa (Gustami, 1980)

c. Fungsi teknis konstruktif

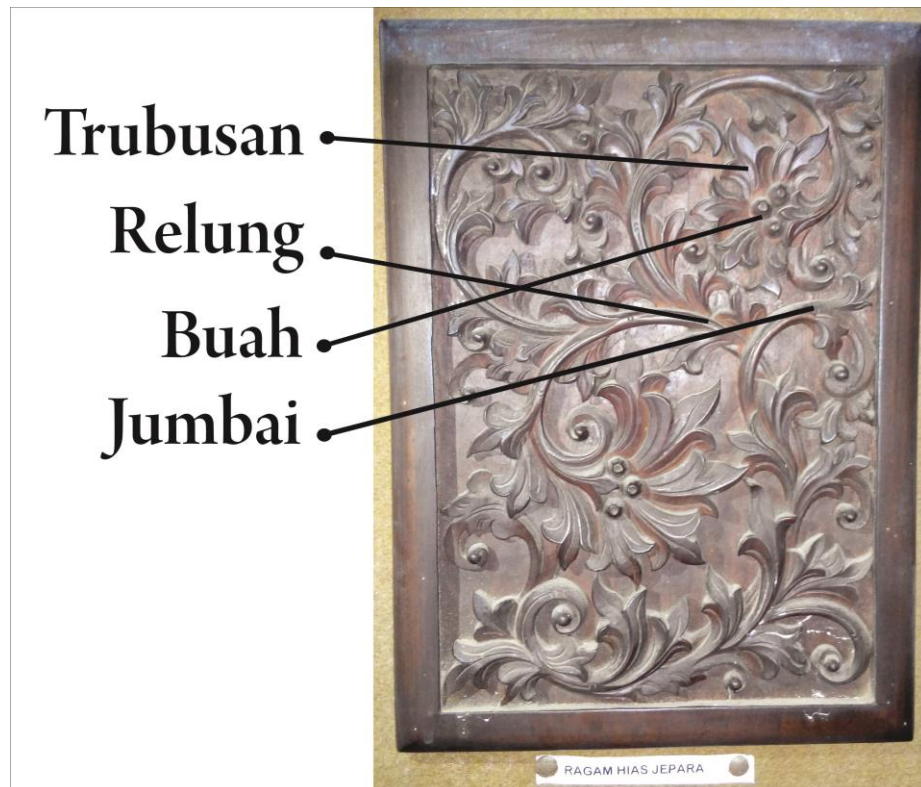
Fungsi teknis konstruktif yang secara struktural berarti ornamen dapat digunakan sebagai penyangga, menopang, menghubungkan atau memperkokoh konstruksi. Tiang, talang air dan bumbungan atap ada kalanya didesain dalam bentuk ornamen, yang tidak saja memperindah penampilan karena fungsi hiasnya, melainkan juga berfungsi konstruksi. Adanya fungsi teknis konstruktif sebuah ornamen terkait erat dengan produk yang dihiasinya. Artinya, jika ornamen itu dibuang maka berarti pula tak ada produk yang bersangkutan.

Perkembangan ornamen Jepara sejak tahun 1929 banyak dipengaruhi oleh gaya seni dari berbagai Negara Eropa, India, Tionghoa,

Arab, Mesir. Karena itu tidak mudah menemukan dan menentukan ornamen Jepara karena proses akulturasi yang sangat lama. Namun ada beberapa ciri yang dapat membedakan ornamen Jepara dengan daerah lainnya, baik yang bersumber dari kerajaan-kerajaan di Jawa seperti Pajajaran, Mataram dan Majapahit maupun motif kedaerahan seperti Bali, Pekalongan, Madura, Yogyakarta, Cirebon, Pekalongan, dan Semarang (Hadi Priyanto, 2013: 75-88)

Ciri-ciri ornamen Jepara antara lain sebagai berikut:

1. Trubusan adalah daun-daun kecil yang tumbuh di sekitar daun pokok, juga bersifat pelengkap atau pengisi dari bidang-bidang yang kosong.
2. Tangkai relung (lung) dari ragam hias ukir Jepara berbentuk panjang dan melingkar. Ukiran tangkai relung bidangnya berbentuk segi tiga.
3. Buah adalah bagian sudut pertemuan lingkaran, berbentuk bulatan kecil-kecil bersusun seperti buah wuni.
4. Jumbai adalah daun yang terbuka seperti kipas. lebar dan membentuk irama yang dinamis. Pada setiap pangkal daun jumbai biasanya keluar 3 atau 5 buah (biasanya disebut buah wuni). Setiap ujung daun motif ukir Jepara berbentuk runcing.



Gambar 7 : Ornamen Jepara
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 20 Maret 2017)

8. Tinjauan Ergonomi

Kata `ergonomi` berasal dari bahasa latin, yaitu ergon yang berarti kerja, dan nomos yang berarti hukum alam. Ergonomi merupakan studi tentang sistem kerja manusia yang berkaitan dengan fasilitas dan lingkungannya, yang saling berinteraksi satu sama lain.

Penerapan ergonomi pada umumnya merupakan aktivitas rancang bangun (desain) ataupun rancang ulang (*redesain*). Hal ini dapat meliputi perangkat keras seperti misalnya perkakas kerja (*benches*), *platform*, kursi, pegangan alat kerja, sistem pengendali,

alat peraga, jalan atau lorong, pintu, jendela, dan lain-lain. Masih dalam hal tersebut adalah bahasan mengenai rancang bangun lingkungan kerja, karena jika sistem perangkat keras berupa maka akan berubah pula lingkungan kerjanya.

Pendekatan khusus dalam disiplin ergonomi adalah aplikasi yang sistematis dari segala informasi yang relevan yang berkaitan dengan karakteristik dan perilaku manusia di dalam perancangan peralatan, fasilitas dan lingkungan kerja yang dipakai. Untuk ini analisis dan penelitian ergonomi akan meliputi hal-hal yang berkaitan dengan :

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

9. Tinjauan Antropometri

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

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

a. Antropometri statis.

Pengukuran manusia pada posisi diam dan linier pada permukaan tubuh. Faktor-faktor yang mempengaruhi anatomi tubuh manusia adalah sebagai berikut:

1) Umur.

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

2) Jenis kelamin.

Pria pada umumnya memiliki ukuran tubuh lebih besar, kecuali pada bagian dada dan pinggul.

3) Suku bangsa (Etnik)

Setiap suku, bangsa akan memiliki karakteristik fisik yang akan berbeda satu dengan yang lainnya.

4) Sosial, ekonomi dan konsumsi gizi yang diperoleh.

b. Antropometri dinamis.

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

10. Tinjauan Konstruksi

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

Konstruksi dipisahkan 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*.

Konstruksi antara materi dengan materi yang dapat bergerak, labil, bisa dipasang menurut kebutuhan, dapat berubah, dan selalu berubah sesuai dengan beban.

11. Tinjauan Bahan dan Tekstur

Setiap bahan (material) memiliki karakter dan juga tekstur (kesan raba) yang berbeda-beda pada permukaannya, bahan juga menampilkan warna asli bawaan dari bahan itu sendiri. Tekstur adalah kualitas tertentu suatu produk permukaan yang timbul sebagai akibat dari struktur tiga dimensi. Pembuatan produk kursi teras ini bahan utama yang dipakai yaitu kayu mahoni.

Kayu mahoni memiliki serat yang halus, jadi akan cukup baik jika digunakan untuk membuat *furniture* atau produk dari kayu lainnya. Selain itu, kayu mahoni juga mudah diproses seperti dipotong, diserut, dibentuk dan diampelas. Kayu ini tahan lama dan akan terhindar dari kerusakan kayu pada umumnya, seperti retak atau terbelah terutama ketika sedang memotong selama proses konstruksi. Oleh sebab itu, kayu ini sangat bagus untuk mempertahankan daya tarik dan penampilannya selama bertahun-tahun, serta tahan dari pembengkokkan atau kerusakan lainnya ketika terpapar dengan kelembaban dan cuaca lainnya.

12. *Finishing*

Finishing merupakan tahap terakhir dalam proses penciptaan suatu produk dengan harapan hasilnya dapat diterima dengan baik oleh konsumen. Fungsi dari proses *finishing* dapat dibedakan menjadi tiga yaitu fungsi keindahan, fungsi perlindungan dan fungsi ekonomi yang dapat meningkatkan nilai jual. Maksud dari fungsi keindahan adalah suatu *finishing* harus dapat membuat suatu produk mebel menjadi indah dan menarik bagi orang yang ingin memakainya. Fungsi ekonomi yaitu *finishing* harus mampu meningkatkan nilai jual produk

Finishing pada produk furnitur harus mampu memberikan perlindungan terhadap kondisi sekitarnya seperti panas, hujan atau perubahan suhu, juga terhadap serangan hama atau bakteri perusak kayu.

Ada berbagai macam jenis *finishing* yang telah dikenal di dunia industri *furniture*. Jenis-jenis tersebut dibedakan berdasarkan tehnik aplikasi dan jenis bahannya, akan tetapi pada pembuatan kursi teras ini menggunakan *finishing Duco*.

finishing Duco memang biasa hanya digunakan untuk pengecatan yang berdasarkan kasat mata seperti cat mobil atau kendaraan, cat ini memang berberbeda sekali dalam memberikan sentuhan akhir dari *finishing furniture* dan konsumen biasanya hanya menyebutkan warna atau sifat *finishing* pada perabot yang mereka pesan ketimbang menyebutkan jenis *finishing* apa yang ingin mereka gunakan. Apakah warna sebuah *finishing* akan menutup serat kayu atau hanya

menerawang, yang membedakan adalah jenis bahan *finishing* dan metode aplikasinya. Dua jenis bahan pewarna *finishing* berdasarkan sifat penutupannya pada permukaan benda kerja adalah *stain color* atau *pigmented color*. pada bahan *furniture* memberikan corak warna yang berberbeda , dengan tertutupnya tekstur kayu pada *finishing* ini pada setiap permukaan kayu, memberikan sebuah tampilan warna yang lebih mudah diaplikasikan saat ini dengan banyak interior yang berkonsep minimalis, contoh warna cat *duco* seperti merah ,kuning atau biru memberikan pilihan alternative warna dari warna yang biasa ditampilkan *furniture* yang biasanya hanya natural *finishing*.

13. Standarisasi Produk

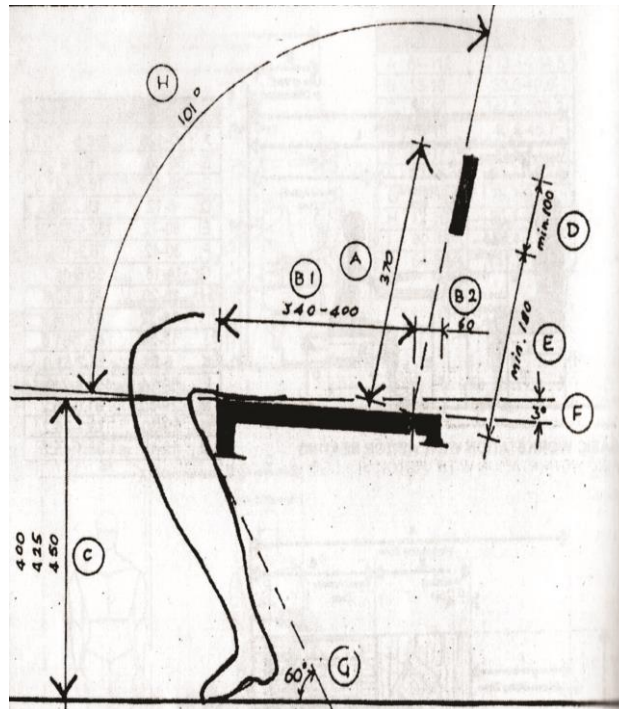
Perancangan yang matang menjadi kunci sukses menciptakan produk yang sesuai sekaligus memadai. Meskipun demikian, bukan berarti perancangannya harus kaku dalam mengikuti ketentuan teknis.

Fritz Wilkening dalam bukunya mengatakan, bahwa kemampuan menilai mutu secara pasti merupakan dasar selera dalam merencanakan ruang tinggal. Kita memiliki ketentuan yang dapat di pelajari. Dengan ketentuan itu, kita dapat membedakan yang indah dari yang buruk, yang penuh citarasa dari yang kosong. Pengertian akan daya cipta dan pribadi dapat di bangkitkan. Dengan selera yang baik, kebebasan dalam menampilkan selera pribadi masih leluasa.

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 (Suharso, 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. (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 8 : Rekomendasi Ukuran Kursi Secara Umum.
(Sumber : Borreti dalam Eddy S Marizar, 2005)

a. Norma Anatomi

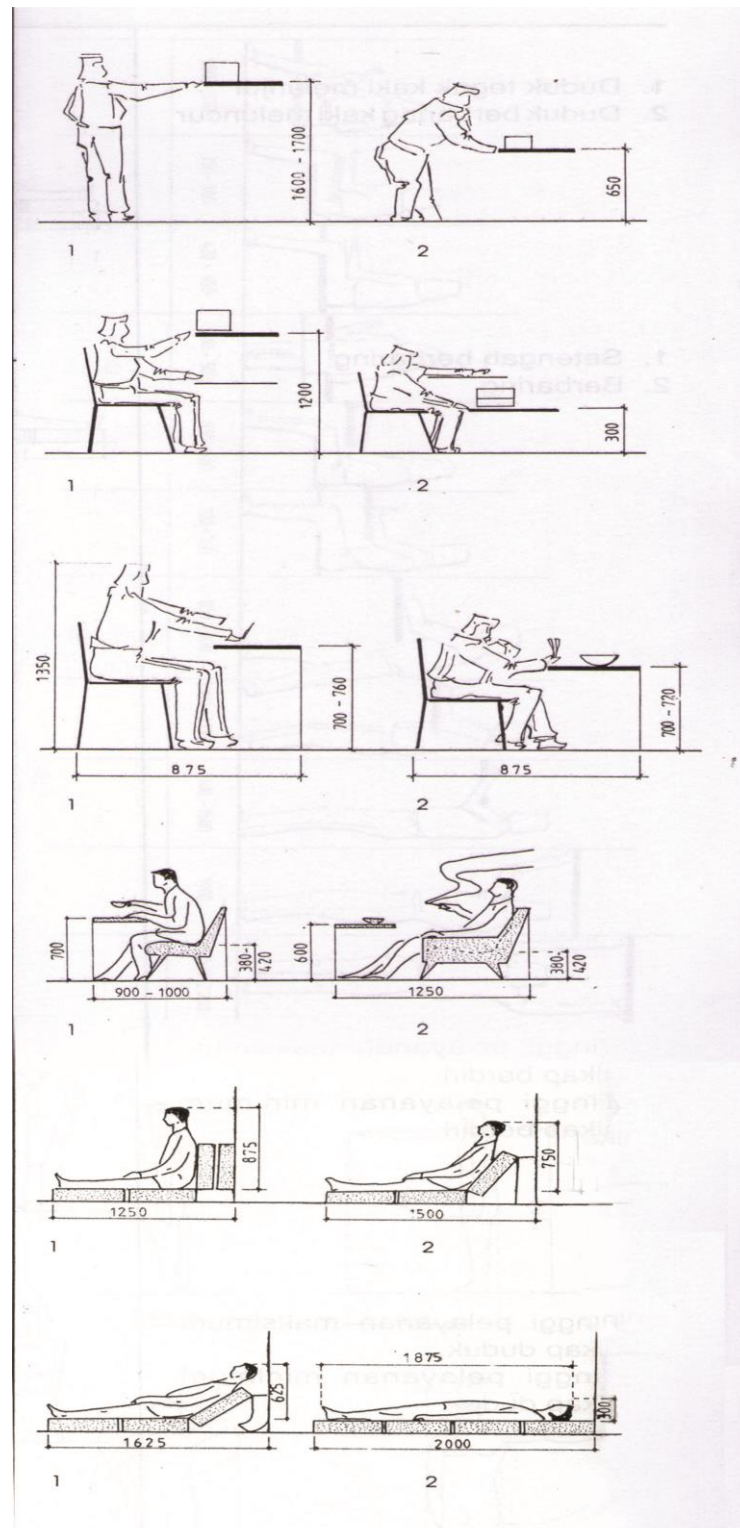
Norma anatomi atau norma tubuh membutuhkan dimensi atau ruang gerak dalam melakukan aktivitas. Ketentuan norma anatomi sangat banyak, Penulis dalam penelusuran data hanya menyajikan norma-norma yang berhubungan dengan penciptaan sebuah kursi teras. Hal ini bertujuan agar perabot sebagai penunjang aktivitas benar-benar dapat berfungsi dengan baik.

Agar lebih jelas perlu adanya gambar-gambar yang berkaitan dengan norma-norma anatomi manusia secara umum dan khusus langsung berkaitan dengan dimensi tubuh manusia.

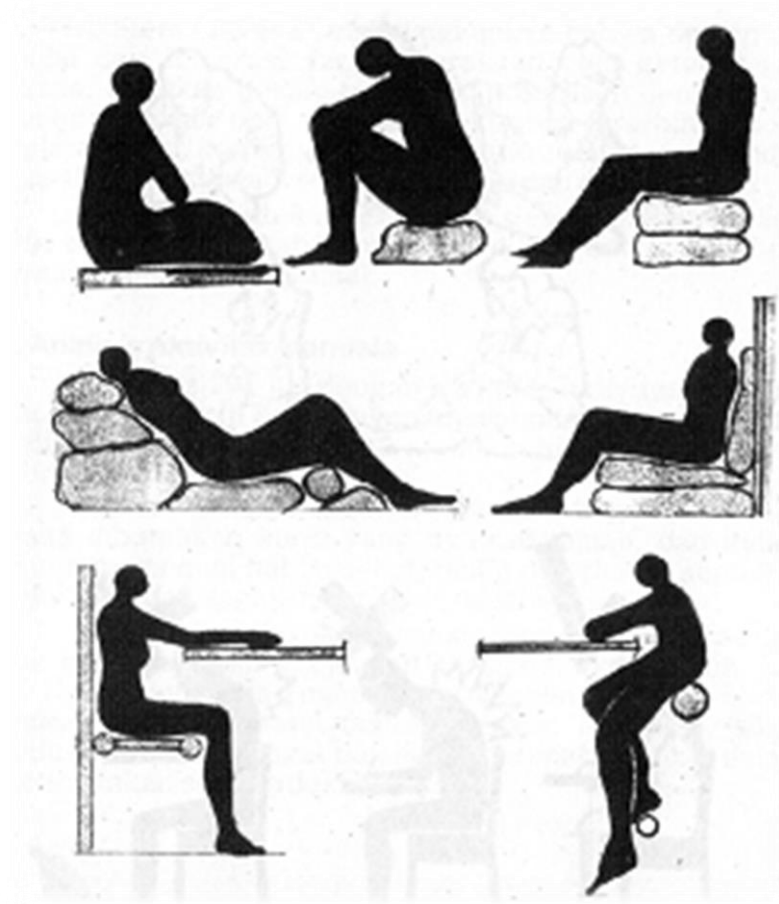
b. Norma Benda atau Perabot

Dalam merancang sebuah perabot sebaiknya kita memanfaatkan ruang secara maksimal sehingga barang atau benda yang akan kita masukkan sesuai dengan keinginan yang dicapai, hal ini akan menghemat bahan serta memberi fungsi yang maksimal.

Perabot yang akan dibuat adalah kursi teras yang berfungsi untuk menerima tamu dan sebagainya, dan dalam masyarakat sudah dikenal secara umum bahwa kursi teras berguna untuk menerima atau bercengkrama dengan tamu dan sebagainya.



Gambar 11: Norma Benda atau Perabot.
 (Sumber: Teknik Mendesain Perabot Yang Benar. (M Gani, 1993: 61)



Gambar 12: Berbagai Sikap Duduk
(Sumber: Designing Furniture. (Panero dalam Marizar, 2005: 78)

14. Referensi

Sebagai masukan gagasan kreatif dan inovatif, *referensi* sangatlah penting dan berarti, karena adanya referensi buku, foto-foto mebel, majalah mebel dan survey langsung di lapangan akan didapatkan hasil yang terarah dan tidak terlepas dari konsep pemikiran sehingga membuat penulis lebih mudah dalam mengembangkan dan menghasilkan ide-ide kreatif dan inovatif, dan yang paling utama yaitu kenyamanan dan keindahan.

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



Gambar 13 : Meja Belajar Anak
(Sumber: <http://de-klok.blogspot.co.id>, diakses tanggal 4 Januari 2017)



Gambar 14: *Rattan Cube Garden*
(Sumber: <http://id.aliexpress.com>, diakses tanggal 4 Januari 2017)



Gambar 15 : Kursi Teras Rotan
(Sumber: <http://www.omjoni.com>, diakses tanggal 4 Januari 2017)



Gambar 16 : Kursi Lingkaran

(Sumber: <http://pinkapomacraft.blogspot.co.id>, diakses tanggal 10 Januari 2017)



Gambar 17 : Kursi Teras Minimalis Madura

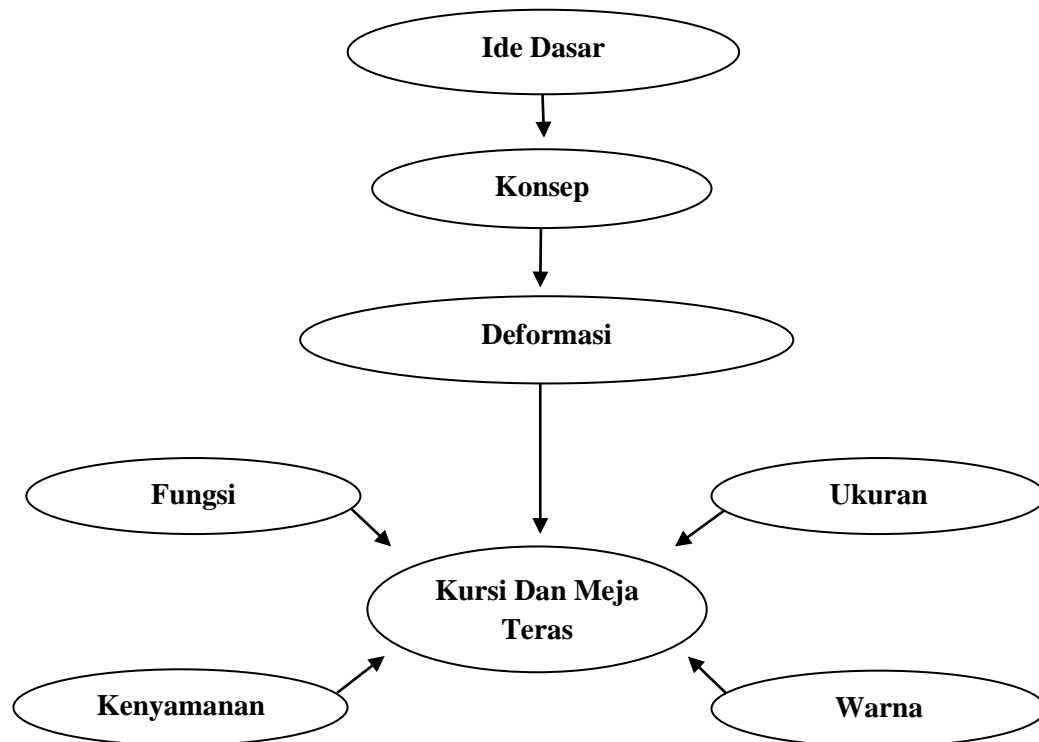
(Sumber: <http://www.nirwanafurniture.com>, diakses tanggal 10 Januari 2017).

15. Kerangka Pemikiran

Produk kursi teras berfungsi sebagai tempat istirahat, relaksasi untuk mendapatkan ketenangan pikiran akibat jenuh bekerja. ketenangan tersebut bisa didapat dengan menikmati keindahan alam di lingkungan rumah .

Penulis berinovasi menciptakan kursi teras dengan konsep bentuk bunga teratai. Teratai merupakan bunga yang memiliki filosofi sebagai simbol kesucian, ketenangan, dan kemurnian.

Berdasarkan filosofi tersebut bunga teratai sangat cocok sebagai bentuk kursi teras. Maksud dan tujuan penciptaan kursi teras ini diharapkan orang yang duduk bisa mendapatkan kenyamanan, ketenangan, kemurnian pikiran saat beristirahat melepas lelah, selain itu status sosial juga dapat dirasakan.



Gambar 18 : Kerangka Pemikiran
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 12 Januari 2017)