

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kebutuhan hidup manusia tergantung pada perkembangan zaman, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, tingkat perekonomian keadaan tempat, waktu pemenuhan, tingkat pendidikan, agama dan adat istiadat. zaman sekarang dengan tren dan gaya hidup selalu berubah-ubah yang semakin canggih dan terus berkembang tidak dapat dihindari. Hal ini dapat tercermin dari perkembangan produk mebel yang tidak terbatas.

Seiring dengan perkembangan zaman, banyak sekali perubahan yang telah terjadi. Perubahan tersebut sulit diprediksi, begitu juga dalam industri mebel perubahan mebel mulai dari desain. desain pada saat sekarang, tuntutan kebutuhan konsumen pada suatu produk tentu ingin terpuaskan baik mutu maupun aspek desain yang tepat khususnya dalam produk mebel.

Mebel merupakan perabot yang paling banyak dibutuhkan manusia untuk menunjang segala aktifitas dalam ruangan atau bahkan di luar ruangan. Dalam kehidupan sehari-hari keberadaan perabot berperan sebagai fasilitas atau sarana bagi berbagai kegiatan manusia di dalam ruangan (Jamaludin, 2007: 9).

Kebutuhan barang mebel dapat menunjang segala kegiatan dan aktivitas manusia, diantaranya kursi, meja, lemari dan kabinet televisi

Kabinet televisi merupakan salah satu kebutuhan dalam rumah tangga yang digunakan untuk fasilitas menaruh televisi, DVD player, kaset CD. kabinet televisi ini biasa diletakkan di ruang keluarga rumah.

Kebutuhan manusia terhadap desain kabinet televisi perlu adanya desain-desain yang unik dalam pembuatannya, maka penulis mengambil bentuk Umang umang (kelomang) sebagai sumber ide penciptaanya. Umang umang (kelomang) sendiri merupakan hewan hidup di pinggiran pantai yang digemari anak-anak untuk bermain. Anak-anak menyebutnya keong dan banyak dijual disekolah dasar.

Umang umang (kelomang) juga disebut sebagai ketam pertapa atau kepiting pertapa. Umang umang (kelomang) memiliki abdomen (perut) yang panjang dan bergelung bagai spiral, serta lunak lembut, tidak keras seperti *abdomen krustasea* lain yang terlindung cangkang terkalsifikasi. *Abdomen* yang telanjang dan rentan ini dilindungi dari serangan predator dengan memanfaatkan cangkang siput kosong yang dibawa oleh umang umang (kelomang), cangkang siput itu dapat menyembunyikan seluruh tubuhnya apabila ditarik masuk (karenanya, dinamakan 'rumah').

Unik dari kelomang adalah bagaimana kelomang membawa sebuah tempurung di punggungnya. Tempurung yang sering disebut sebagai rumahnya.

Bentuk kabinet televisi dengan kelomang sebagai sumber inspirasi rasanya semakin menambah pilihan desain kabinet televisi yang semakin beragam. Maka penulis berusaha mewujudkan desain kabinet televisi yang

berbeda dari produk kabinet televisi yang sudah ada dan dapat diterima dipasar, yang tetap memperhatikan faktor keindahan, keamanan serta kenyamanan di pandang oleh mata, yaitu dengan mengambil bentuk dari bentuk kelomang sebagai sumber inspirasi bentuk dari kabinet televisi itu sendiri.

Perkembangan pada bidang mebel dituntut dapat menyesuaikan dengan situasi dan kondisi pada setiap tahapan dan perkembangan proses produksi dengan pola desain yang disesuaikan dengan keinginan selera para konsumen, tuntutan kebutuhan manusia bukan hanya tuntutan terhadap selera, namun juga berkaitan dengan aspek estetika tetapi perabot juga berupaya memenuhi tuntutan fungsional. Sehingga penulis untuk membuat desain kabinet televisi yang dapat mendukung aktifitas manusia yang lebih optimal.

B. Batasan Masalah

Dalam pembuatan tugas akhir penulis mengambil judul “ Umang umang (kelomang) sebagai konsep penciptaan kabinet televisi “. Selanjutnya kabinet televisi yang dimaksud dari segi kesederhanaan bentuk dan gaya, namun tidak mengurangi nilai fungsional proporsi maupun estetika dan segi konstruksi yang praktis inspirasi bentuk. namun tidak mengurangi nilai fungsional proporsi maupun estetika dan segi kontruksi yang praktis yaitu dengan, isian kayu masif, lem, paku, sekrup dan dowel. Serta menggunakan finishing melamine natural.

Dengan adanya batasan-batasan tersebut mempermudah untuk dipahami, sehingga muncul suatu anggapan produk tersebut praktis dan sederhana. Penulis sengaja membatasi permasalahan pada bentuk yang diharapkan supaya pembahasan tidak terlalu meluas, dan menghindari salah pengertian tentang masalah yang dibahas.

C. Perumusan Masalah

Untuk memenuhi kebutuhan sekunder ini mendesain perabotan selalu 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 produk kabinet televisi.

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

1. Bagaimana membuat desain produk kabinet televisi yang sumber inspirasinya dari bentuk Umang umang (kelomang).
2. Proses produksi kabinet televisi dari bentuk Umang umang (kelomang).

D. Telaah Pustaka

Dalam pembuatan karya produk tugas akhir ini, penulis melakukan telaah pustaka dengan cara menghimpun dan merangkum data- data yang berupa buku, katalog, majalah yang berhubungan dengan materi pembahasan tugas akhir. Adapun buku tersebut antara lain :

1. Designing Furniture, *Teknik Merancang Mebel Kreatif* (Eddy S Marizar, 2005)

Dalam buku ini 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 mebel modern dimulai dari konsep sampai pembuatan *prototype*.

2. Teknik Mendesain Perabot Yang Benar (M. Gani Kristianto, 1993)

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

3. Adi Heryanto, 2009, Kabinet Tv Modern Kombinasi Plat Stainlees Denagn Kayu Jati

Menjelaskan desain modern menjadi tren saat ini karena memiliki bentuk yang simple dan sederhana dengan tidak meninggalkan kaidah-kaidah dalam proses desain karena dikerjakan oleh desainer profesional. Untuk menghasilkan karya cipta yang benar-benar dapat memahami permintaan pasar dan bersaing dengan produk yang sudah ada.

4. Andi Sukarno, 2011, Wayang Klithik Damarwulan Sebagai Dekoratif Tv Cabinet

Menjelaskan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa wayang merupakan salah satu media yang penuh makna. Wayang hadir dalam wujudnya yang utuh, baik dalam estetika, etika, maupun falsafanya. Dengan laju perkembangan zaman.

5. Ahmad Subhan, 2011, Tv Kabinet Dengan Ornamen Madura Pada Ruang Keluarga

Menjelaskan konsep pembuatan Tv kabinet ini adalah memunculkan kembali ornamen Madura sebagai salah satu kekayaan seni nusantara yang sudah mulai terlupakan. Selain sebagai tempat untuk menaruh televisi, Tv kabinet ini juga mempunyai fungsi lain yaitu sebagai salah satu Point Of Interest pada ruangan yang ditempatinya.

6. Salma Fitriyani, 2012, Kabinet Tv Dengan Dekorasi Motif Parang Rusak

Menjelaskan hasil dari rancangan desain diwujudkan dalam bentuk produk mebel kabinet tv dengan motif batik parang rusak sebagai dekorasi kabinet tv. Dekorasi motif batik parang rusak menjadi *added value* pada mebel kabinet tv sebagai tanggung jawab terhadap pelestarian budaya nusantara.

7. Sukoco, 2016, Limbah Ranting Kayu Jati Sebagai Unsur Hias Tv Kabinet Modern

Menjelaskan berdasarkan analisis data yang telah dikumpulkan dari penelitian dapat ditarik kesimpulan untuk dijadikan pedoman untuk mengetahui kriteria bentuk, fungsi, ukuran, bahan, konstruksi, dan finishing.

E. Tujuan

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

a. Tujuan Umum

1. Menambah ragam desain produk furniture khususnya kabinet televisi.
2. Sebagai syarat kelulusan Strata Satu, program studi Desain Produk Unisnu Jepara.
3. Mampu menciptakan produk yang kreatif dan mampu diterima masyarakat luas.

b. Tujuan Khusus

1. Sebagai syarat memenuhi Tugas Akhir jenjang Strata satu program studi Desain Produk Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Nahdlatul ulama'.

F. Manfaat

Berdasarkan tujuan yang di jabarkan di atas, maka diharapkan proses penciptaan ini 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. Melalui karya produk tugas akhir yang penulis buat diharapkan dapat bermanfaat bagi konsumen maupun masyarakat pada umumnya dalam rangka memenuhi kebutuhan akan desain produk mebel, serta dapat memotivator para pengrajin untuk lebih berfikir kreatif, inovatif dalam menciptakan sebuah produk mebel.
 - c. Bagi akademisi penciptaan tugas akhir yang penulis buat dapat digunakan sebagai penambah wawasan dalam memvisualisasikan bentuk kedalam wujud produk mebel, dan dapat dijadikan sebagai referensi.
2. Sasaran :
 - a. Memunculkan desain kabinet televisi 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 kabinet televisi yang ada dalam pasar.

G. Sistematika

Sistematika penulisan laporan karya tugas akhir dengan judul “Kelomang Sebagai Konsep Penciptaan Kabinet Televisi” ini terdiri atas :

1. Bab I PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini membahas tentang: Latar Belakang masalah, Pembahasan Masalah, Rumusan Masalah, Telaah Pustaka, Tujuan, Manfaat, Sasaran, dan Sistematika.

2. Bab II LANDASAN TEORI

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

3. Bab III METODOLOGI PENELITIAN

Berisi tentang: Pendekatan Penelitian, Desain Penelitian, Fokus Penelitian, Data dan Sumber Penelitian (Pemilihan Informasi, Pemilihan Lokasi), Teknik Pengumpulan Data (Observasi, Wawancara, Penggunaan Data/Dokumen)

4. Bab IV KONSEP DESAIN

Berisi tentang: Proses Desain, Diagram Proses, Kriteria Desain, Ketepatan Desain.

5. Bab V PENGEMBANGAN DESAIN

Berisi tentang : Sketsa awal, Keputusan Desain, Gambar Desain, Proses Pengerjaan Produk, Teknik Pengerjaan, Finishing, Display Produk, Kalkulasi

6. Bab VI PENUTUP

Berisi tentang : Simpulan dan Saran.