



KETAM TRADISIONAL SEBAGAI IDE DASAR PERANCANGAN SOFA SANTAI

Achmad Zainudin, DS. Drajad Wibowo, Khasan Musanna,
 Program Studi Desain Produk
 Fakultas Sains dan Teknologi UNISNU Jepara
 dzain@unisnu.ac.id

Abstrak

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat cepat dalam kehidupan manusia. Kegiatan dalam kehidupan yang terjadi pada masyarakat yang sangat beragam, mendorong akan kebutuhan yang banyak. Salah satunya adalah kebutuhan akan benda mebel yang dibutuhkan untuk menunjang kegiatan sehari-hari.

Perkembangan jaman yang sangat pesat juga sangat berpengaruh dalam dunia permebelan dari segi bentuk, fungsi, proses produksi hingga berbagai peralatan produksi mebel yang semakin canggih dan modern, sehingga banyak peralatan mebel tradisional yang mulai tergantikan.

Konsep *Ketam Tradisional* sendiri merupakan konsep yang original dan belum ada di pasaran. Metode penelitian yang dipakai adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, dan wawancara. Dalam perancangan sofa santai modern dengan bentuk ketam tradisional sebagai konsep menggunakan proses desain tematik dengan keberanian untuk mengeksplorasi bentuk dan sistem konstruksi.

Suatu produk harus disesuaikan dengan pemakai dan tempat di mana produk tersebut ditempatkan. Produk sofa santai dengan bentuk ketam tradisional sebagai konsep diperuntukkan bagi seluruh anggota keluarga, selain sebagai tempat duduk yang nyaman sofa santai juga dapat di jadikan aksesoris dalam sebuah ruang.

Abstract

The use of Jepara ornaments is intended, so that Indonesian furniture designers should still care about the arts and culture of the archipelago, namely by applying handicraft products into them, so that they can become a media of socialization and appreciation of Indonesian culture.

Many activities are carried out on the terrace, so humans will need facilities to support these activities, namely chairs and tables. Humans need a table and chairs design that can support all their activities on the terrace.

The combination of wood and stainless materials is an option in making patio chairs and tables, with a simple design, which is one of the products that humans need for their patio space. Chair and table designs can be placed in any type of terrace, creative and new designs make these chairs and tables a point of interest on the terrace.

Katakunci:

Mebel, Ketam,
Sofa Santai

Keyword:

Design, Terrace
and Chairs



Pendahuluan

Ketam adalah salah satu alat pertukangan yang di gunakan untuk menyerut atau menghaluskan permukaan kayu. Ketam tradisional biasanya terbuat dari kayu dan mata pisau. Kayu dibentuk persegi panjang dengan ukuran kira-kira 10 cm - 25 cm, tengah kayu diberi lubang guna untuk menaruh mata pisau, bagian pinggir tengah kayu diberi pegangan kanan kiri (untuk mempermudah penggunaannya). Pisau terbuat dari besi baja yang ditajamkan agak gepeng dan diukur sesuai dengan lubang kayu tersebut. Kemudian ketam tradisional dirangkai menurut penggunaannya, oleh karena itu bentuk ciri-ciri bentuk ketam tradisional yang di jadikan konsep oleh penulis adalah kotak persegi panjang, dengan mata pisau di bagian tengah belakang, dan pegangan di bagian samping belakang.

Ketika melihat sebuah ketam tradisional yang terlintas di fikiran masyarakat umum pastinya hanyalah sebuah alat pertukangan yang di gunakan dalam proses pembuatan sebuah produk mebel

Namun penulis memiliki ketertarikan tersendiri terhadap bentuk ketam tradisional tersebut, dan sejenak tersenyum karena terlintas di benak penulis sebuah bentuk sofa santai yang menarik jika mengaplikasikan bentuk ketam tradisional kedalam sebuah produk.

Pengaplikasian bentuk ketam di jadikan oleh penulis sarana pengenalan kepada masyarakat, khususnya anak – anak muda di jepara yang kebanyakan masih belum mengetahui bentuk peralatan mebel tradisional yang satu ini. Agar dapat disesuaikan dengan bentuk sofa santai, maka sofa santai yang dibuat akan dijadikan layaknya sebuah ketam tradisional namun dengan bentuk yang lebih modern dan memiliki nilai estetis.

MERODE PENELITIAN

Penelitian adalah penyaluran rasa ingin tahu manusia terhadap sesuatu masalah dengan perlakuan tertentu (seperti memeriksa, mengusut, menelaah, dan mempelajari secara cermat dan sungguh-sungguh) sehingga diperoleh sesuatu (seperti mencapai kebenaran, memperoleh jawaban atas masalah, pengembangan ilmu pengetahuan, dan sebagainya)” Misbahuddin dan Iqbal Hasan (2014, 4)

Pola berfikir yang diambil peneliti tentang cara pada desain riset dibuat dan bagaimana penelitian akan dilakukan. Pendekatan penelitian meliputi dua jenis, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Penelitian kuantitatif merupakan mengembangkan dan menggunakan model matematis dalam bentuk angka yang terukur dan teori hipotesis berkaitan dengan fenomena alam berdasarkan pandangan sesuai sebabakibat pada data tersebut.

Bentuk penelitian dalam perancangan produk ini adalah penelitian kualitatif, yaitu pengolahan data menjadi lebih mudah diuraikan secara jelas dan tepat. Penelitian kualitatif menghasilkan data deskriptif berupa data tertulis dengan menganalisa fenomena, peristiwa atau aktifitas sosial yang berlangsung di masyarakat. Kata-kata tertulis sebagai metode pemecahan masalah, dijelaskan dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan objek penelitian (individu, lembaga, dan masyarakat).

Teknik penelitian merupakan proses penyidikan yang dapat membuat pengertian fenomena sosial secara bertahap, kemudian melaksanakannya. Sebagian besar dengan cara membandingkan, merepleksi, menyusun katalog dan mengklarifikasi objek suatu kajian. Dalam penelitian ini, pengumpulan jenis data yaitu data primer dan data sekunder dengan menggunakan metode sebagaiberikut.

1. Metode Literatur

Metode ini merupakan metode pengumpulan data berupa sumber informasi dari buku-buku referensi, majalah, katalog mebel, maupun brosur-brosur yang dapat mendukung serta dapat dijadikan landasan teori untuk pijakan dalam melakukan penelitian.

2. Metode Studi Lapangan

Studi lapangan merupakan metode pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung

terhadap objek penelitian. "... penelitian lapangan atau survey (*field research* atau *survey research*) yang biasanya dilakukan dengan pengumpulan data melalui observasi atau wawancara langsung terhadap objek penelitian." Abuzar Asra dan Puguh Bodro Irawan (2014, 101)

a. Observasi (*Observation*) ataupengamatan

Observasi yaitu metode pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan terhadap objek penelitian secara sistematis terhadap gejala-gejala yang teliti secara langsung terhadap objek penelitian serta mengamati danmeninjau aktifitas secara langsung di lokasi penelitian.

Abuzar Asra dan Puguh Bodro Irawan (2014, 105) menyatakan:

Observasi adalah suatu cara pengamatan yang sistematis dan selektif terhadap suatu interaksi atau fenomena yang sedang terjadi.

b. Wawancara

Metode wawancara merupakan metode dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung dengan responden yang telah ditetapkan. Sumber data dipilih dan mengutamakan pandangan *informan* tentang bagaimana mereka memandang dan menafsirkan dunia dari pendirinya. Beberapa hal yang harus diperhatikan oleh penulis saat

melakukan wawancara yaitu intonasi suara,

kecepatan berbicara, daftar pertanyaan, kontak mata dan kepekaan non-verbal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

PROSES DESAIN

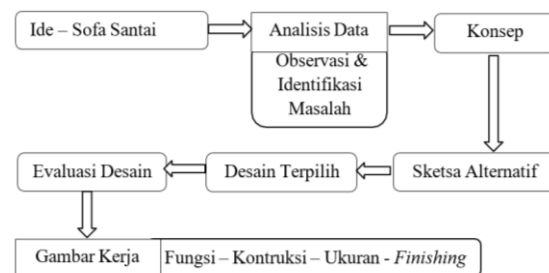
Proses desain adalah rangkaian pemikiran dalam perancangan suatu produk berawal dari sebuah ide yang dikembangkan menjadi desain matang dan diproses sehingga menjadi proses nyata. Proses desain merupakan rangkaian beberapa metode yaitu:

1. *Explosing* yaitu mencari inspirasi dan ide gagasan dengan berfikir secara kritis untuk menghasilkan suatu desain yang belum pernah diciptakan.
2. *Redefining* yaitu mengolah kembali suatu desain agar menjadi bentuk yang berbeda dan lebih baik.
3. *Managing* yaitu menciptakan desain secara berkelanjutan dan terusmenerus.
4. *Phototyping* yaitu memperbaiki dan atau memodifikasi desain sebelumnya.
5. *Trendspotting* yaitu membuat suatu desain berdasarkan trend yang sedang berkembang.

Proses desain pada umumnya memperhitungkan beberapa aspek diantaranya aspek fungsi, estetika, dan berbagai macam aspek lainnya dengan

sumber data yang didapatkan dari riset, pemikiran, *brainstorming* maupun dari desain sebelumnya.

Proses mendesain menggunakan model berfikir sebagai dasar acuan penulis untuk menciptakan produk dimulai dari eksplorasi lapangan, identifikasi masalah, pencetusan ide, pengembangan desain desain final. Maka penulis mengaitkan ide-ide pemikiran melalui skema model kerangka berfikir untuk mempermudah pemahaman.

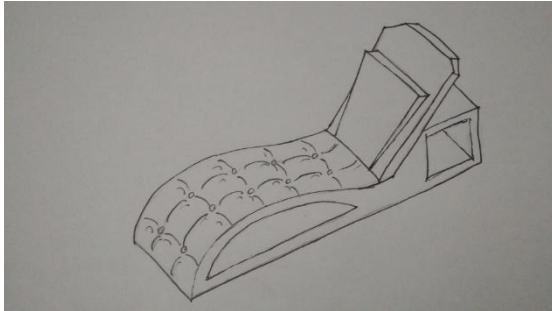


Gambar 1: Bagan Proses desain

Sumber: (Koleksi Khasan Musanna,2020)

Konsep merupakan ide dalam memadukan berbagai unsur dalam satu kesatuan. “Konsep berasal dari kata *concept* dalam bahasa Inggris yang artinya adalah pengertian, bagan, gambaran atau konsepsi.” Marizar (2005: 1). Konsep berfungsi sebagai alat kontrol untuk menghindari penyelewengan dan membangun sikap konsekuen terhadap pemikiran yang dipilih. Konsep desain mempertimbangkan unsur rasional dan emosional secara sistematis sehingga

dapat menyajikan bentuk, sketsa serta kerangka berpikir, kemudian direalisasikan menjadi bentuk optimal.



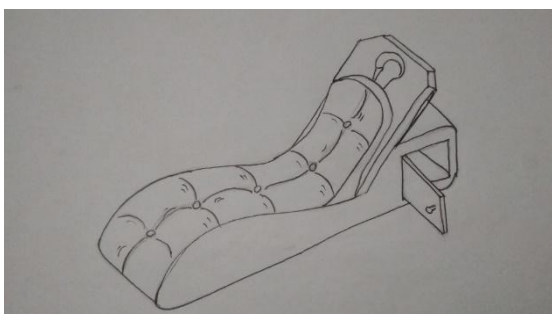
Gambar 2: Seketsa 1

Sumber: (Koleksi Khasan Musanna,2020)



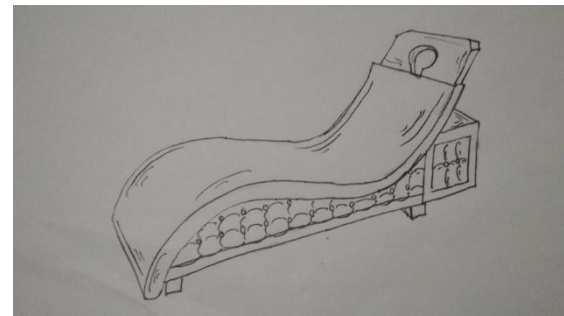
Gambar 3: Seketsa2

Sumber: (Koleksi Khasan Musanna,2020)



Gambar 4: Seketsa3

Sumber: (Koleksi Khasan Musanna,2020)



Gambar 4: Seketsa4

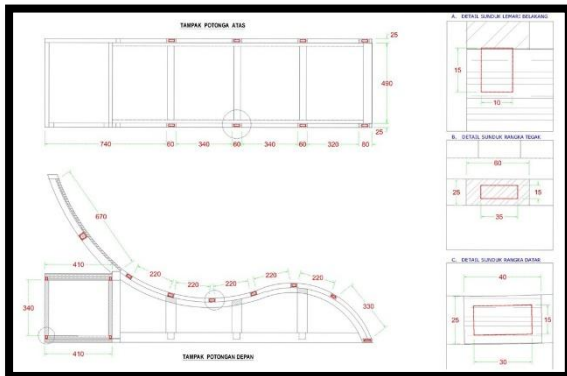
Sumber: (Koleksi Khasan Musanna,2020)

GAMBAR KERJA

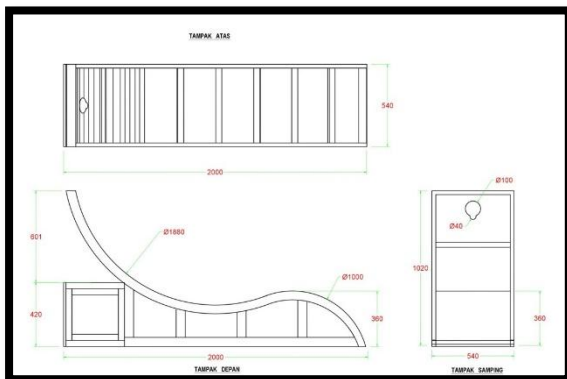
“Gambar kerja adalah gambar teknik yang dibuat secara detail dengan skala ukuran.” (Marizar, 2005: 208). Gambar kerja atau gambar teknik berfungsi sebagai pedoman dalam pengerjaan produk oleh pelaksana produk. Gambar kerja dicantumkan secara lengkap dari keterangan secara objektif berupa notasi yang sesuai dengan aturan dan standar gambar teknik.

Fungsi gambar teknik sebagai produksi desain *furniture* yaitu:

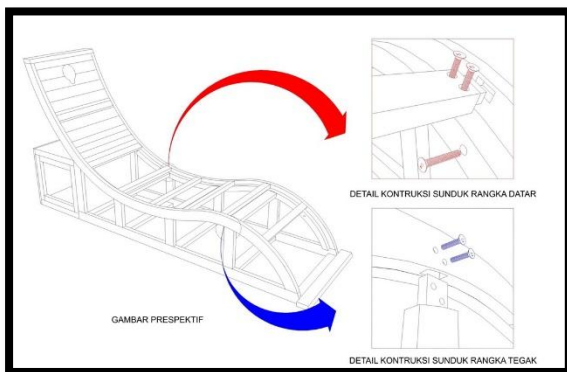
- a. Membantu dalam pengerjaan produk;
- b. Sebagai bahasa gambar yang mudah dimengerti;
- c. Menghindari salah pengertian antara desainer dengan pelaksana produksi;
- d. Meningkatkan ketepatan dalam ukuran dan proporsi;



Gambar 5: Gambar kerja 1
Sumber: (Koleksi Khasan Musanna,2020)



Gambar 6: Gambar kerja 2
Sumber: (Koleksi Khasan Musanna,2020)



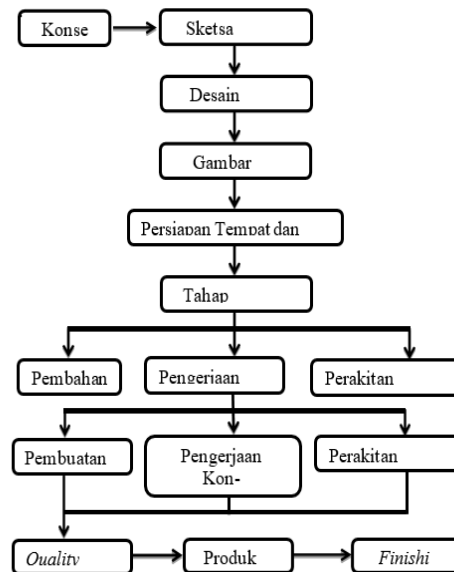
Gambar 7: Gambar kerja 3
Sumber: (Koleksi Khasan Musanna,2020)

PROSES PRODUKSI

Pengerjaan produk merupakan langkah utama untuk mewujudkan suatu

produk. Proses pengerjaan produk

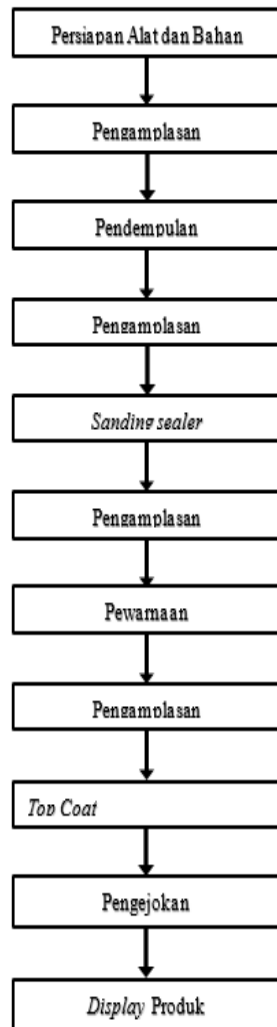
memerlukan perencanaan bertujuan agar meminimalisir kendala yang terjadi sehingga mampu mencapai hasil maksimal.



Gambar 8: Gambar Proses Produksi
Sumber: (Koleksi Khasan Musanna,2020)

FINISHING

Finishing merupakan salah satu proses dari tahap pengerjaan karya desain produk. *Finishing* mebel merupakan proses pengerjaan untuk menentukan warna dan penampilan dari suatu produk mebel. Serta mampu memperindah tampilan suatu produk sehingga mampu menambah nilai jual. *Finishing* produk menggunakan jenis *finishing NC (Nitro Cellulose)* yaitu salah satu resin berbahan baku *Selluolose* berasalh dari serat kayu atau *pulp* pohon seperti pinus atau dari hasil serat kapas (*cottonliner*).



Gambar 9: Gambar Proses Finising
Sumber: (Koleksi Khasan Musanna,2020)



Gambar 10: Gambar Visualisasi Produk 1
Sumber: (Koleksi Khasan Musanna,2020)



Gambar 11: Gambar Visualisasi Produk 2
Sumber: (Koleksi Khasan Musanna,2020)

KESIMPULAN

Di era modern sekarang ini menuju pada taraf kehidupan lebih baik dalam memenuhi kebutuhan masyarakat, baik sekedar hobi maupun sebagai penunjang aktifitas masyarakat. Dari keseluruhan pembahasan yang telah dikemukakan pada beberapa bab sebelumnya, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Perkembangan industri mebel di Jepara telah dipengaruhi oleh budaya asing sehingga berpengaruh pada desain produksi produk tersebut. Pengaruh kebudayaan asing memberikan dampak terhadap unsur-unsur budaya asli Jepara serta keahlian masyarakat lokal sedikit tersisihkan. Oleh sebab itu dalam upaya mengembangkan desain mebel berkonsep budaya lokal mampu mempertahankan ciri khas mebel Jepara dan mampu

bersaing dalam
persaingan industri
mebel saatini.

2. Ilmu desain tidak hanya memberi pelajaran tentang merancang sebuah produk maupun sebagai benda fungsional, tetapi juga sebagai solusi dalam berbagai kebutuhan sehingga menimbulkan efek psikis yang bermanfaat bagi penggunaannya. Perancangan set sofa santai dengan metode *deformasi* dari ketam tradisional tanpa meninggalkan unsur visual dalam bentuk ketam tersebut.
3. Proses produksi produk didukung dengan berbagai pemikiran yang diambil dari berbagai sudut pandang, kemudian dapat terwujud se- buah produk berkualitas. Konsep perancangan ditunjang dengan gambar kerja yang jelas dan lengkap sesuai kriteria dan tuntutan kualitas yang diharapkan.
4. Sofa santai tidak hanya digunakan sebagai tempat untuk makan dan minum, tetapi juga sebagai sarana untuk berkumpul dengankeluarga.

DAFTAR PUSTAKA

Akmal, Imelda. (2005). *Seri Menata Rumah: Ruang Makan*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Asra, Abuzar dkk. (2014). *Metode Penelitian Survei*, Bogor: In Media . Budianto, Dodong A., (1996). *Sistem Pengeringan Kayu*. Semarang: Kanisius.

D.K Ching, Francis. (1996). *Ilustrasi Desain Interior*, Terjemah: Hilarius W. Hardani, S.T., Jakarta: Erlangga.

Kristianto, M. Gani. (1995). *Tehnik Mendesain Perabot yang Benar*, Yog- yakarta: Kanisius.

Lensufiie, M.Pd., Ir. Tikno. (2008). *Mengenal Tehnik Pengawetan Kayu*, Jakarta: Erlangga.

Marizar, S. Eddy. (2005). *Designing Furniture*, Yogyakarta: Media Pressindo.

Misbahuddin dan Iqbal Hasan. (2014). *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*, ed. 2. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Na'am, Muh. Fakhrihun. (2020). *Pertemuan antara Hindu, Cina , dan Islam pada Ornamen Masjid dan Makam Mantingan*, Jepara, Yogyakarta- ta: Samudra Biru.

Neufert, Ernst. (1996). *Data Arsitek*, Terjemahan: Dr. Ing Sunarto Tjahjadi, Ed. 33. Jakarta: Erlangga.

Nurmito, Eko. (2004). *Ergonomi: Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Surabaya: Guna Widya.

Priyanto, Hadi dkk. (2013). *Mozaik Seni Ukir Jepara*, Semarang: Surya Offset.



Setiawan., Andi. (2007). Membuat Mebel Sederhana, Klaten: Macanan Jaya Cemerlang.

Sunaryo, Agus. (1997). Reka Oles Mebel Kayu. Yogyakarta: Kanisius.

Wilkening, Fritz. (1996). Tata Ruang, Yogyakarta: Kanisius.

Webtografi

<https://wijaya-sofa.blogspot.com/> (bab 2 tinjauan umum sofa)

<https://dewakencana1404205068.wordpress.com/> (bab 4 kajian gaya desain)

<https://bsd.pendidikan.id/>

<http://myasofa.blogspot.com/>

<http://rudiirawanto.blogspot.com/>

<https://voireproject.com/>

<http://pelatihankayu.blogspot.com/>