

APLIKASI BUNGA TULIP SEBAGAI UNSUR DEKORATIF PADA ALMARI PAKAIAN

Nita Coviana, Jati Widagdo

PT. Kartini forindo. Program Studi Desain Produk

Fakultas Sains dan Teknologi UNISNU

Jepara.jati.widagdo33@gmail.com

Abstrak

Desainer dituntut untuk bisa mengembangkan diri dalam membuat sebuah produk yang bisa menarik minat masyarakat, Masyarakat membutuhkan tempat untuk menyimpan pakaian, salah satu fasilitas untuk menyimpan menggunakan Almari pakaian.

Almari pakaian sebagai fasilitas menyimpan pakaian bersantai perlu desain yang nyaman dan fungsional, dalam hal ini bunga tulip sebagai struktur bentuk penciptaan almari pakaian yang mengedepankan fungsi serta nilai estetika. Tujuan pembuatan desain adalah menciptakan almari pakaian dengan bentuk bunga tulip sebagai struktur bentuk untuk menciptakan almari pakaian secara kreatif dan inovatif.

Bunga tulip tidak diambil secara utuh namun hanya mengambil ciri utamanya dan mendistorsikan bentuk aslinya namun tidak menghilangkan karakter bunga tulip sebagai ornamen hias, finishing ML dengan menampilkan warna alami kayu jati sehingga mampu menampilkan tekstur real dari kayu, pada kontroksinya di gunakan kontruksi purus agar mudah perakitanannya. sehingga tercipta desain almari yang kreatif dan inovatif. Fungsi utama dari almari yang penulis buat adalah sebagai sarana menyimpan pakaian pada kamar tidur.

Katakunci:

*Almari Pakaian,
unsur dekoratif
Bunga tulip.*

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

Keyword:

*Design, Terrace
and Chairs*

Pendahuluan

Kehidupan manusia selalu mengikuti *trend*, baik untuk kepuasan pribadi atau menjadi kebutuhan yang harus dipenuhi. mengikuti *trend* didorong dengan hadirnya produk baru yang semakin modern mulai dari bentuk, gaya dan teknologinya. Tidak heran jika kebiasaan tersebut menjadi budaya baru bagi masyarakat dalam kehidupannya. Tuntutan akan kebutuhan menjadi alasan untuk dapat memiliki produk tersebut, bahkan ada yang ingin tampil beda dengan mendesain produknya sendiri sesuai dengan seleranya, baik produk itu berupa sandang, perkakas rumah tangga maupun produk lainnya seperti mebel.

Mebel merupakan produk yang terus mengalami perkembangan desain seiring dengan budaya dari aktivitas manusia. Aktivitas yang dilakukan manusia dapat memunculkan nilai budaya, antara pikiran, tingkah laku dan produk yang dihasilkan merupakan wujud nilai budaya dari kehidupan

manusia. budaya manusia purba ialah *nomaden* atau berpindah-pindah sedangkan manusia moderen sekarang ini adalah menetap dalam rumah.

Rumah merupakan kebutuhan hidup yang sangat penting, sehingga banyak kegiatan yang dilakukan di rumah, setiap ruang yang ada di rumah memiliki fungsi berbeda sehingga manusia dapat melakukan setiap aktivitas sesuai dengan tempatnya. Agar pemanfaatan ruang lebih efisien maka perlu suatu tata letak khusus didalam menata ruang. Salah satu ruang yang menjadi bagian dari rumah yaitu kamar. kamar merupakan ruang paling utama untuk istirahat, di dalam ruang kamar selain mebel tempat tidur ada pelengkap mebel lain yaitu almari sebagai tempat untuk menyimpan pakaian, perhiasan dan dokumen penting. Agar almari dapat digunakan secara tepat dan efisien maka perlu adanya tata letak yang tepat didalam penggunaan serta fungsi almari. Agar penggunaan almari dapat tepat maka perlu

adanya sentuhan disain dalam membuatnya.

Perkembangan desain almari berjalan sangat cepat sekali sejalan dengan perkembangan dan kemajuan teknologi pada industri mebel, Perkembangan desain secara tidak langsung dapat mengakibatkan selera masyarakat terhadap produk mebel mengalami perubahan “Kejenuhan selera akan barang”. Seiring dengan perkembangan produk mebel di Jepara pada khususnya, diperlukan suatu trobosan produk mebel yang mampu memberikan nilai kreatif, estetik, serta inovatif dalam kaidah desain, sehingga penulis ingin mencoba mengaplikasikan bunga tulip yang banyak di minati kalangan wanita sebagai unsur dekoratif.

Dari latar belakang tersebut dapat dirumuskan permasalahannya yaitu menciptakan desain dengan almari pakaian dengan bunga tulip sebagai unsur estetikanya dimana desain yang diciptakan tetap tidak meninggalkan nilai fungsinya.

LANDASAN TEORI

Latar Belakang Penciptaan

Mebel merupakan perlengkapan penting dalam sebuah ruangan rumah, salah satu ruangan rumah yaitu ruang tidur yang tentunya terdapat tempat khusus menyimpan dokumen atau pakaian.

Ruang tidur tentunya harus ada mebel yang melengkapi biasanya terdapat almari, meja, tempat tidur dan lainnya. Almari pakaian merupakan salah satu elemen penting untuk mengisi mebel ruang tidur, tentunya mebel ini harus memberikan keamanan bagi penggunanya dalam melakukan aktivitasnya di dalam ruang tamu tersebut.

Aktivitas manusia membutuhkan alat dan tempat yang sesuai dan pas sehingga memberikan rasa nyaman dan aman. Aktivitas manusia berakitan erat dengan desain mebel,sebenarnya banyak sekali benda mebel yang ada di ruang tidur, seperti nakas tempat tidur dan masih banyak lagi, namun salah satunya yaitu almari pakaian, untuk membuat almari

pakaian yang bagus, mulai dari bentuk, gaya, dan bahan yang akan digunakan harus serasi sehingga akan menimbulkan kenyamanan, keindahan, dan keamanan antara ruang tidur dengan penggunaannya. Agar keinginan pengguna untuk mempunyai almari yang sesuai dengan kebutuhan maka perlu adanya desain almari yang tepat baik dilihat dari sisi fungsi maupun dilihat dari sisi keindahan serta kesesuaian antara gaya kamar tidur dengan gaya perabot yang digunakan dalam hal ini almari.

Tinjauan Umum Mebel

Secara umum mebel merupakan benda pakai yang dapat dipindahkan, berguna bagi kegiatan hidup manusia, mulai dari duduk, tidur, bekerja, makan, bermain, dan sebagainya yang memberi kenyamanan dan keindahan bagi para pemakainya (Baryldalam Eddy S. Marizar, 2005:20).

Bentuk mebel pada saat itu memiliki nilai estetika, penuh makna dan berupa simbol-simbol, karena hanya para bangsawan dan raja-raja yang memiliki mebel sehingga mebel termasuk barang

mewah yang mencerminkan status sosial dan kekuasaan. Sebagai besar benda mebel pada masa itu berupa kursi, seperti kursi tahta dan kursi ringan.

Melihat penjelasan yang ada maka mebel mengalami perkembangan disesuaikan dengan zaman, kebutuhan dan aktivitas manusia. Dengan demikian desain mebel banyak dipengaruhi oleh kecepatan membaca situasi, pemenuh kebutuhan pasar, permintaan konsumen, serta kekayaan akan ide-ide dan imajinasi untuk menciptakan dan mengembangkan mebel (Bagas, 1999 dalam Eddy S Marizar, 2005 : 18).

Tinjauan Desain

Desain adalah kegiatan pemecahan masalah dan inovasi teknologis yang bertujuan untuk mencari solusi terbaik dengan jalan memformulasikan terlebih dahulu gagasan inovatif ke dalam suatu model, dan kemudian merealisasikan kenyataan secara kreatif. Sekalipun desain itu adalah disiplin keilmuan yang menyangkut sains alam (hal-hal yang *fisis*) dan sains sosial yang menyangkut

perilaku (*behavior*), peranan seni dalam pengertian cita rasa estetis juga peranan dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan (Buchori, 2000.123)

Desain baik juga diformulasikan oleh Herbert Lindinger (dalam widagdo 2001:196-197), yang dapat dimasukkan dalam katagori *Die Gute Form* adalah yang memenuhi 10 perintah (*The Ten Comandments*), yakni:

- a. Tingkat kegunaan yang tinggi
- b. Aman
- c. Produk berumur panjang dan tidak cepat usang
- d. Ergonomis
- e. Mempunyai watak mandiri dari segi teknis maupun bentuk
- f. Mempunyai tingkat kesesuaian yang tinggi dalam lingkungannya
- g. Ramah lingkungan
- h. Cara kerja produk mudah dipahami
- i. Kualitas bentuk yang tinggi
- j. Mampu menstimulasi perasaan

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. Almari pakaian yang ideal adalah yang memenuhi kebutuhan penggunanya.

Fritz Wilkening dalam bukunya mengatakan, bahwa kemampuan menilai mutu secara pasti merupakan dasar selera dalam merencanakan ruang tinggal. memiliki ketentuan yang dapat di pelajari. Dengan ketentuan itu, 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.

Dalam proses perancangan sebuah benda/perabot tugas seorang desainer adalah mengintegrasikan dan mengkoordinasikan antara fungsi dengan keindahan prodak tersebut

untuk mendapatkan fungsi dengan keindahan produk yang seimbang, sesuai dengan sasaran desain yang ditetapkan melalui segala kemampuan dan peluang yang di miliki.

Masyarakat khususnya sebagai pemakai menginginkan desain produk yang sesuai dengan *trend* dan memudahkan kebutuhannya yang semakin meningkat. Melihat kondisi saat ini, kecendrungan desain yang berubah akibat peningkatan kebutuhan manusia tersebut menimbulkan kesadaran manusia tentang pentingnya desain yang eksklusif dan representatif, peningkatan mutu desain serta untuk kapasitas produksi yang meningkat. Selain itu aktivitas yang menghasilkan gagasan kreatif di pengaruhi pula oleh kecepatan membaca situasi.

Sebuah produk tentunya memiliki standarisasi tersendiri untuk mencapai desain produk yang baik. Untuk mencapai standarisasi tentunya harus memenuhi faktor-faktor dari awal perancangan, proses pembuatan produk hasil akhir yang telah jadi.

Beberapa hal utama yang harus dipenuhi secara cermat antara lain :

a. Bentuk benda harus disesuaikan secara teliti dengan kegunaan atau fungsi benda tersebut (*Petruamadya. 1994 : 41*), dalam prinsip ilmu bentuk

di kenal dengan “ Tri tunggal “ yaitu : Fungsi, Konstruksi serta Proporsi.

1) Fungsi dapat tercapai secara maksimal dengan memperhatikan berbagai hal diantaranya: norma tubuh manusia, norma penanganan, norma benda, norma industri, norma ruang.

2) Struktur dan konstruksi merupakan elemen desain mebel yang berkaitan dengan faktor kesatuan dari berbagai komponen mebel. Pertimbangan struktur dan konstruksi ini dilakukan dengan tujuan untuk menjamin keselamatan pemakainya. (*Eddy S. Marizar, 2005: 18*). Konstruksi juga berpengaruh pada penampilan perabot lewat kekuatannya itu sendiri.

3) Proporsi adalah perbandingan satu bagian dengan satu bagian yang lain pada produk dan perbandingan antara satu bagian dengan bagian yang lain.

a. Ukuran bagian-bagian benda pakai disesuaikan secara teliti dengan ukuran bagian-bagian tubuh pemakai (manusia). Berdasarkan keterangan tersebut dimensi almari dapat dipahami dengan kriteria sebagai berikut :

- 1) Tinggi maksimal dari rak pada almari adalah tinggi jangkauan maksimal dari tangan pemakai (manusia).
- 2) Tinggi minimal dari rak pada almari adalah jangkauan terendah dari pemakai (manusia).
- 3) Lebar maksimal dari almari disesuaikan dari panjang lengan pengguna , dengan tujuan pengguna mampu meraih benda pada almari yang paling dalam
- 4) Panjang dari almari disesuaikan dari lebar lengan pengguna atau kelipatannya

Sketsa Awal.

Pembuatan sketsa bertujuan untuk memudahkan penulis dalam menuangkan ide-ide desainnya, biasanya sketsa ini tidak terbatas masih gambaran secara umum serta kemungkinan desain yang akan dibuat namun tidak jarang pula sketsa

ini langsung mengarah pada desain akhir yang akan dipilih nantinya.



Gambar 1: Sketsa 1
Sumber: Pribadi Jati Widagdo.



Gambar 2: Sketsa 2
Sumber: Pribadi Jati Widagdo.



Gambar 3: Sketsa 3
Sumber: Pribadi Jati Widagdo.

Keputusan Desain

Berdasarkan sketsa-sketsa alternatif dengan melalui pertimbangan hasil analisa desain baik dari jenis bahan, bentuk, ukuran, fungsi, konstruksi dan *finishing* yang digunakan penulis mengambil desain almari sketsa 3.

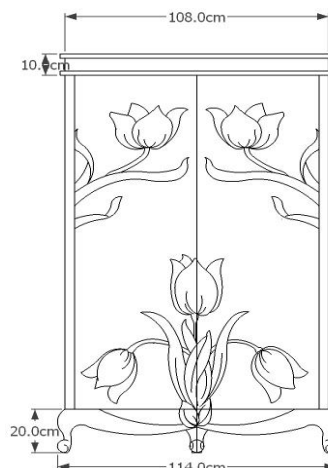


Gambar 4: Desain terpilih
Sumber: Pribadi Jati Widagdo.

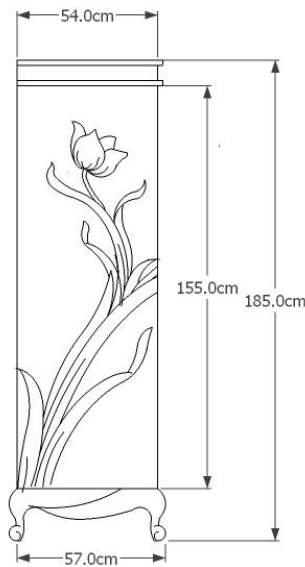
Gambar Kerja.

Gambar kerja berfungsi sebagai acuan dalam membuat komponen pada pengerjaan produk di bengkel kerja. Pada gambar dicantumkan secara lengkap seluruh keterangan obyektif berupa notasi atau lambang-lambang yang sesuai dengan aturan dan standar gambar teknik.

Gambar proyeksi menyajikan gambar suatu objek dengan skala yang tepat, ukuran yang terdapat pada bidang proyeksi adalah ukuran yang terlihat dalam kenyataannya. Untuk itu penulis menggunakan Proyeksi Ortogonal dan Proyeksi Perspektif.



Gambar 5: Gambar tampak depan
Sumber: Pribadi Jati Widagdo.



Gambar 6: Gambar tampak depan
Sumber: Pribadi Jati Widagdo.



Gambar: Gambar display almari
Sumber: Pribadi Jati Widagdo.

Kesimpulan.

Dari berbagai pembahasan pada laporan Tugas Akhir ini, penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan dan saran tentang produk kursi teras ini.

Adapun kesimpulan:

1. Penciptaan almari melalui eksplorasi bunga tulip sebagai unsur dekoratif menambah nilai estetis produk.
2. Proses pembuatan dimulai dari ide dasar, kemudian dikembangkan melalui sketsa alternatif, gambar kerja. Proses produksi dimulai dari pemilihan bahan, pembuatan komponen, pembuatan konstruksi, perakitan, finishing dan control kualitas.



Gambar 7: Gambar Prespektif
Sumber: Pribadi Jati Widagdo.



DAFTAR PUSTAKA

- Dumanau, JF, 2001, *Mengenal Kayu*, Yogyakarta, Kanisius.
- Jamaludin, 2007, *Pengantar Desain Mebel*, Bandung, Kiblat Buku Utama.
- Kristanto, Gani, M. 1993. *Teknik Mendesain Perabot Yang Benar*, Yogyakarta:Kanisius.
- Marizar, S, Eddy. 2005. *Designing Furniture*, Yogyakarta : Media Pressindo.
- Nurmianto,Eko, 2004, *Ergonomi,Konsep Dasar dan Aplikasinya* ,Surabaya: Guna Widya.
- Sunaryo, Agus. 1997. *Reka Oles Mebel Kayu*, Yogyakarta : Kanisius.
- Sunaryo,Agus. 2009, *Ornament Nusantara*, Semarang: Dahara Prize.
- Van Roojen, Pepin. 1998. *Indonesian Ornamental Design*.A Pepin Press Design Book.
- Wilkening, Fritz. 1983. *Tata Ruang (Seri Desain Interior)*, Semarang : Kanisius.