

ADENIUM BOEHMIANUM” DALAM PERANCANGAN KURSI TAMAN

Reza Mahardika Kusuma, Jati Widagdo

Cv Mahardika perkasa, Program Studi Desain Produk

Fakultas Sains dan Teknologi UNISNU Jepara

Abstrak

Semakin banyaknya rumah mempunyai taman serta kebutuhan akan rileksasi di taman, tentu menjadi peluang akan kebutuhan tempat duduk yang inovatif tapi tidak abai terhadap keindahan serta kenyamanan pengguna. Pada bidang mebel terdapat tuntutan harus bisa beradaptasi terhadap keadaan serta kondisi di setiap tingkatan serta perkembangan proses produksi, dengan tuntutan kebutuhan masyarakat tidak hanya tuntutan terhadap selera, namun berkaitan juga dengan aspek keindahan perabot, serta berusaha mencukupi tuntutan fungsional. Produk mebel wajib disesuaikan dengan pemakainya serta di mana produk itu ditempatkan. Produk meja serta kursi taman dengan ide “*Adenium boehmianum*”, dikarenakan bunga juga memiliki hubungan yang erat dengan taman, maka konsep “*Adenium boehmianum*” amat sesuai diterapkan untuk produk meja serta kursi taman. Metode penelitian yang digunakan ialah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, dokumentasi, serta wawancara. Dalam desain meja serta kursi taman “*Adenium boehmianum*” memakai proses desain tematik secara berani untuk mengeksplorasi bentuk serta sistem konstruksi.

Katakunci:

desain, Kursi
taman, “*Adenium
boehmianum*”

Abstract

*The increasing number of houses that have gardens and the need for relaxation in the garden, of course, is an opportunity for innovative seating needs but does not neglect the beauty and comfort of the user. In the furniture sector, there is a demand to be able to adapt to conditions and conditions at every level as well as the development of the production process, with the demands of the community's needs not only for taste, but also with the beauty of furniture, as well as trying to meet functional demands. Wajib furniture products are tailored to the wearer and where the product is placed. Table products and garden chairs with the idea of “*Adenium boehmianum*”, because flowers also have a close relationship with the garden, the concept of “*Adenium boehmianum*” is very suitable to be applied to products for garden tables and chairs. The research method used is descriptive qualitative with data collection techniques used are observation, documentation, and interviews. In the design of tables and chairs, “*Adenium boehmianum*” uses a thematic design process to boldly explore forms and construction systems.*

Keyword:

design, Garden
chairs, “*Adenium
boehmianum*”

Pendahuluan

Desain mebel masuk kedalam desain fungsional, desain fungsional adalah desain yang memberikan pelayanan atau fasilitas terhadap kehidupan manusia. Merancang desain mebel memerlukan syarat serta prinsip dengan berorientasi kepada anatomi serta ukuran manusia, baik secara fisik, pergerakannya, bersikap serta selernya. Titik tolak desain mebel, manusia secara menyeluruh, dengan banyak kegiatan dengan berbagai kebutuhannya. hasrat duduk secara nyaman serta hasrat duduk dengan santai, hasrat kerja secara baik serta lebih bergairah, keinginan akan keindahan, keselamatan, didalam pekerjaan, keinginan praktis, ini semua harus terpenuhi dengan sistematis. Sehingga perlu pemikiran secara konseptual supaya desain mampu memenuhi keinginan pemakainya.

Istilah mebel didalam bahasa Inggris diartikan menjadi *furniture*. kata "mebel" dipakai dikarenakan sifat pergerakannya atau mobilitas sebagai benda lepas pada suatu ruangan .

Istilah mebel berasal dari ungkapan Perancis ialah *meubel*, atau bahasa Jerman ialah *mobel*. Arti mebel secara umum ialah benda pakai yang bisa dipindah-pindah, yang berguna untuk mendukung kehidupan manusia, diawali dari duduk, tidur, bekerja, makan, bermain dan lainnya, yang memberikan kenyamanan serta estetis bagi penggunanya (Baryl, 1977 dalam Marizar, 2005). Mebel dapat

dirasa fungsinya jika tidak terdapat di rumah. Sehingga menjadi memaksakan diri duduk berselonjor, tidur pada permukaan lantai serta kedinginan, menggunakan laptop di lantai, sandang tergeletak di lantai, kaki mudah kesemutan, perabot berserakan, tidur maupun bekerja juga kurang nyaman. Adanya produk mebel menjadikan rumah nyaman dipakai beristirahat, bekerja, dan menjadikan rumah menjadi lebih rapi.

Adanya mebel pada rumah membuat mebel sebagai sebuah produk industri, tidak terkecuali industri mebel di Indonesia. Industri mebel serta produk-produk berbahan kayu di Indonesia sudah berlangsung berabad-abad lamanya.

Kekayaan alam serta kemahiran masyarakat Indonesia merupakan unsur penentu tumbuh serta berkembang industri mebel di negara kita. Badan Pusat Statistik (BPS) mencatatkan industri mebel mampu menyumbang devisa negara dengan cukup besar. Sumbangan industri mebel terhadap ekonomi Indonesia khususnya pada Provinsi Jawa Tengah, dengan menempati urutan kedua sesudah tekstil serta produk berbahan tekstil. Industri mebel adalah industri padat karya yang mampu penyerapan tenaga kerja cukup besar, serta industri kerakyatan padat karya mampu membuktikan relatif lebih kuat bertahan oleh gelombang krisis ekonomi dibanding dengan industri berskala besar. Begitu besar kontribusi

industri mebel terhadap ekonomi nasional seyogyanya industri mebel menjadi industri prioritas yang harus diperhatikan, dilindungi, dibina serta dikembangkan.

Secara umum kenyataan yang terjadi terhadap industri kerajinan serta mebel, di dalam pembuatan produk mengacu kepada pesanan *buyer* (pembeli), mengambil desain yang beredar di internet, majalah atau buku kerajinan dan mebel.

Desain yang dicontoh biasanya ialah produk yang baru *trend* atau baru laku dipasar, bahkan kondisi itu begitu dominan pada industri kerajinan serta mebel. (Gustami, 2004: 286) Kenyataan itu tentu amat ironis mengingat Indonesia mempunyai sumber bahan baku mebel begitu melimpah serta sumber daya manusia yang mahir pada bidang mebel. Melihat kenyataan tersebut penulis mempunyai inisiatif untuk membangunkan gairah akan industri mebel di dalam negeri dengan mencipta sebuah karya mebel yang baru serta beda dengan yang lain tetapi harus mampu mengakomodir kebutuhan, serta selera bayer juga harus mengutamakan kenyamanan serta keindahan produk mebel itu sendiri.

Dalam mendesain produk mebel, penulis berpedoman terhadap citra simbolik estetika alam dengan mengambil konsep bunga "*Adenium boehmianum*" yang penulis deformasi sedemikian rupa,

hingga mampu digubah ke dalam suatu wujud mebel yaitu meja dan kursi taman.

Meja dan kursi taman merupakan suatu produk mebel yang pakai sebagai produk yang ditaruh di area taman, biasanya dipakai untuk duduk, bersendau gurau, menaruh minuman serta makanan disaat berada di taman. Kebutuhan masyarakat akan desain meja serta kursi taman perlu hadirnya desain-desain yang unik serta mempunyai nilai originalitas, sehingga penulis mengambil bentuk dari bunga "*Adenium boehmianum*" sebagai ide dasar desainya. Masyarakat Indonesia terbiasa menyebut bunga "*Adenium boehmianum*" dengan panggilan bunga kamboja. Jenis tanaman *adenium* yang mempunyai nama *boehmianum*, mempunyai wujud yang paling menarik dibanding jenis *adenium* yang lainnya, dikarena "*Adenium boehmianum*" mempunyai banyak cabang yang menarik. Menjadikan tanaman "*Adenium boehmianum*" nampak amat sempurna. karena bunga juga memiliki keterkaitan dengan taman, sehingga wujud bunga "*Adenium boehmianum*" sesuai jika dipakai sebagai ide yang nantinya akan dibuat menjadi set produk mebel meja dan kursi taman.

Produk mebel meja dan kursi taman sudah banyak jenisnya di pasar, baik dilihat dari konsep serta bentuk memiliki ciri juga kelebihan masing-masing. Dengan hadirnya meja kursi taman dengan "*Adenium boehmianum*" sebagai ide dasar mampu menjadi

pilihan produk meja serta kursi taman yang mampu memenuhi kebutuhan pasar baik dari segi fungsi, keindahan serta kenyamanan dari pengguna.

Rumusan Masalah

Biasanya bayer membeli produk mebel berdasarkan atas fungsi praktis serta estetis. Fungsi praktis berhubungan dengan kegunaan produk mebel itu sendiri guna kebutuhan ruang. Sedangkan, fungsi estetis berhubungan dengan sejauh mana suatu produk mebel bisa menunjang estetika rumah. Semakin bagus, menarik, serta serasi dengan tema ruang yang ada hingga akan semakin disenangi benda yang ditawarkan. Salah satu barang mebel yang sudah familier serta banyak beredar di pasaran ialah produk meja serta kursi taman. Dari latar belakang serta batasan masalah bisa dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana menciptakan desain yang baik, pada desain produk meja kursi taman yang terinspirasi dari wujud bunga "*Adenium boehmianum*"?
2. Bagaimana menciptakan suatu karya mebel meja serta kursi taman yang mempunyai gagasan unik yang belum ada di pasar mebel sekarang ini?
3. Bagaimana menciptakan suatu set produk mebel meja serta kursi taman yang tidak hanya fungsional, namun memiliki nilai keindahan pula?
4. Bagaimana tahapan memproduksi meja serta kursi taman yang diambil dari wujud bunga "*Adenium boehmianum*"?

Manfaat

1. dengan karya produk yang penulis rancang mampu dijadikan tahapan didalam mewujudkan serta mengembangkan ide, gagasan, imajinasi yang ada menjadi sebuah produk.
2. Meningkatkan kepekaan akan masalah desain serta pemecahannya yang terjadi di lingkungan sekitar maupun di tengah masyarakat luas.
3. Melalui karya produk yang di desain penulis diharapkan mampu bermanfaat bagi konsumen serta masyarakat luas dalam rangka mencukupi kebutuhan desain produk mebel, serta bisa memotivasi para pengrajin agar lebih berfikir kreatif serta inovatif dalam membuat sebuah produk mebel.
4. Bagi akademisi penciptaan desain yang penulis buat bias di pakai sebagai penambah wawasan dalam visualisasi bentuk ke dalam wujud produk mebel, serta mampu dijadikan sebagai referensi.

LANDASAN TEORI

Tahapan penciptaan produk meja kursi taman berdasar konsep wajib bisa dipertahankan. Karena desain yang baik apa bila produk yang diciptakan mampu berguna baik sesuai dengan tujuan perancangannya, ini dikarenakan fungsi desain berbanding lurus terhadap kebutuhan manusia akan produk yang didesain oleh para desainer, begitu juga dalam mewujudkan suatu karya yang

merupakan proses kreatif dari desainer wajib menjaga kualitas produknya.

Tinjauan Desain

Secara etimologi, desain berasal istilah "dari tadi" beberapa serapan bahasa, yaitu kata "*designo*" (Itali) yang secara gramatikal berarti gambar. Menurut Page desain didefinisikan sebagai lompatan imajinatif dari realitas masa kini menuju kemungkinan masa akan datang. (Jones, 1980: 2).

Pengertian desain adalah: Tindakan kreatif dimana melibatkan penciptaan sesuatu yang belum ada serta berguna yang mempunyai sifat kebaruan . Sehingga dapat di simpulkan desain adalah kegiatan kreatif-progresif dengan produk, yang hasil akhirnya ialah kebaruan serta perbedaan. (Pilliang, 2008: 384).

Prinsip dasar desain ialah mengorganisasi elemen-elemen desain dengan memperhatikan kaedah- kaedah dalam menciptakan serta mengaplikasikan kreatifitas. Frank Jefkins (1997: 245) mengelompokkan prinsip-prinsip desain menjadi:

1. Kesatuan (*unity*)

Kesatuan salah satu dari prinsip desain dengan menitik beratkan pada keserasian dari elemen-elemen yang ditata, baik dalam wujud ataupun yang berkaitan dengan gagasan yang mendasarinya. Kesatuan digunakan didalam karya gambar yang terdiri dari beberapa unsur di dalamnya. Dengan hadir kesatuan inilah, unsur-unsur yang

ada saling mendukung sehingga didapatkan fokus yang dituju.

2. Keseimbangan (*balance*) :

Keseimbangan adalah prinsip komposisi yang memiliki tujuan menghindari dari kesan tidak seimbang pada suatu bidang atau ruang di dalam karya. Keseimbangan sendiri dibagi menjadi:

a. Irama (*ritme*)

Irama atau *ritme* ialah tehnik menyusun elemen-elemen dengan menganut suatu pola penataan tertentu dengan teratur supaya didapati kesan menarik. Penataannya bisa dilakukan dengan mengadakan pengulangan ataupun pergantian secara teratur.

b. Kontras

Kontras didalam komposisi digunakan sebagai vitalitas supaya tidak mempunyai kesan monoton. Tentu saja kontras ditampilkan secukupnya, karena jika ditampilkan terlalu berlebihan akan memunculkan ketidakteraturan serta berlawanan yang sangat berbeda dari kesan harmonis.

c. Fokus

Fokus /pusat perhatian selalu digunakan didalam komposisi untuk memperlihatkan unsur yang dianggap pokok serta menjadi perhatian utama. Penjagaan keharmonisan dalam membuat suatu fokus dilaksanakan dengan menjadikan sesuatunya yang berada di sekitar fokus, mendukung fokus yang telah ditentukan.

3. Proporsi

Proporsi ialah perbandingan ukuran antara bagian yang satu terhadap bagian yang lainya dan antara bagian dengan keseluruhan. Prinsip komposisi menekankan pada ukuran dari suatu elemen-elemen yang disusun serta sejauh mana ukuran itu menunjang harmonisasi penampilan suatu desain.

4. elemen-elemen desain :

Sedangkan desain sendiri memiliki beberapa elemen yang terdiri dari titik, garis, bidang, ruang, warna, serta tekstur.

a. Titik

Titik ialah elemen visual yang bentuknya relatif kecil, dimana dimensinya memanjang serta melebarnya tidak berarti. Titik sering ditampilkan secara berkelompok, dengan variasi jumlah, susunan, serta kepadatan tertentu.

b. Garis

Garis ialah elemen visual yang banyak terpengaruh terhadap pembentukan suatu objek. Garis dikenal sebagai goresan/coretan. Ciri utama garis ialah didapati arah serta dimensi memanjang.

b. Bidang

Bidang merupakan elemen visual yang mempunyai dimensi panjang serta lebar. Dilihat dari bentuknya, bidang dapat dikelompokkan menjadi duakelompok, yaitu bidang geometri/beraturan serta bidang non-geometri/tidak beraturan. Bidang geometri lebih mudah diukur

keluasannya, namun bidang non-geometri lebih sulit diukur keluasannya. Bidang bias dibuat dengan menyusun titik ataupun garis dengan kepadatan tertentu, serta dapat pula diwujudkan dengan mempertemukan potongan satu garis atau lebih.

c. Ruang

Ruang dapat diwujudkan dengan adanya bidang. Ruang lebih mengarah pada bentuk tiga dimensi sehingga ruang bisa dibagi menjadi dua, yaitu ruang nyata serta ruang semu. Kehadiran ruang sebagai salah satu elemen visual sesungguhnya tidak dapat diraba namun dapat dimengerti.

d. Warna

Jenis warna ditentukan oleh jenis pigmennya. Kesan yang diterima oleh indra penglihatan sangat ditentukan oleh cahaya. Permasalahan dasar dari warna di antaranya ialah hue (spektrum warna), saturasi (nilai kepekatan), serta *lightness* (nilai gelap terang). Warna merupakan elemen visual yang memiliki kemampuan guna mempengaruhi citra bagi orang yang melihatnya.

e. Tekstur

Tekstur adalah nilai raba dari permukaan benda. Secara fisik tekstur dibagi menjadi dua yaitu tekstur kasar serta tekstur halus, sedangkan kesan pantulnya juga dibagi menjadi dua yaitu kesan pantul mengkilap dan kesan pantul kusam.

Dilihat dari efek tampilannya, tekstur dikelompokkan menjadi dua pula,

tekstur nyata serta tekstur semu. Dikatakan tekstur nyata apabila didapati kesamaan antara nilai rabanya serta penglihatannya, namun tekstur semu sebaliknya. Dalam

pemanfaatannya, tekstur dapat berpengaruh terhadap elemen visual yang lain, diantara kejelasan titik, kualitas garis, keluasan bidang serta ruang, dan intensitas warna., (Indra Dermawan.1998).

Tinjauan Umum Kursi

Kursi ialah salah perkakas rumah tangga ataupun kantor, maupun perkakas yang disedia di tempat-tempat umum yang mempunyai fungsi sebagai tempat untuk duduk. Bagian dari kursi adalah alas duduk yang ditopang kaki kursi yang biasanya jumlahnya empat buah kaki, namun ada yang yang Cuma memiliki tiga kaki ataupun satu kaki, misalnya kursi putar. Di dalam rumah tangga sering disebut meja kursi yaitu pasangan antara meja serta beberapa kursi.

Kursi yang merupakan perkakas rumah tangga yang digunakan sebagai tempat duduk yang berkaki dan memiliki sandaran (Suharso dan Ana Retnoningsih, 2005: 276).

Tinjauan Umum Meja

Meja merupakan produk mebel dari mebel yang dapat ditemui didalam kehidupan setiap, meja samat dibutuhkan dalam mendukung aktifitas manusia seperti makan, bekerja, memasak dan lain sebagainya. Dalam perkembangannya meja sudah mengalami banyak sekali

pengembangan, baik dilihat dari bentuk maupun fungsinya.

Meja ialah jenis perabot mebel yang berguna meletakkan sesuatu di atasnya, syaratnya ialah satu bidang datar pad bagian utama serta kaki atau penyangga yang berguna membuatnya berada pada ketinggian tertentu yang sesuai dengan

posisi manusia guna kegiatan yang memerlukan permukaan datar yang dekat dengan pergerakan tangan seperti makan, minum, menulis atau bekerja (Jamaludin, 2007: 27).

Tinjauan Umum Taman

Taman ialah areal yang berisi komponen material keras serta lunak yang saling mendukung satu dengan yang lainnya yang sengaja direncanakan serta diciptakan oleh manusia gunanya sebagai tempat penyegar dalam serta luar ruangan. Taman terbagi dalam taman alami serta taman buatan. Taman dapat dijumpai ialah taman rumah tinggal, taman lingkungan, taman bermain, taman rekreasi, taman botani.

Dengan pengertian lain taman ialah sebuah area/tempat menyusun, menata ber macam tumbuhan dengan memakai berbagai media serta unsur-unsur tambahan serta wadah yang dipakai supaya Nampak keindahannya, kenyamanannya serta kesejukannya di dalam serta di luar ruangan. Taman

dijumpai sebagai taman rumah tinggal, taman lingkungan, taman bermain, taman perkantoran, taman kota, taman sekolah, serta taman wisata

Tinjauan Umum "*Adenium boehmianum*"

"*Adenium boehmianum*" ialah salah satu jenis dari famili *Apocynaceae* yang ditemukan oleh Hans Schinz di tahun 1888. "*Adenium boehmianum*" ditemukan pertama kali di Namibia serta Angola, Afrika Selatan. "*Adenium boehmianum*" sering disebut Mawar Padang Pasir (*Desert Rose*). Di Indonesia menyebut "*Adenium boehmianum*" dengan sebutan bunga kamboja. Tanaman "*Adenium boehmianum*" adalah tumbuhan sukulen yang mempunyai umur panjang. "*Adenium boehmianum*" asalnya dari daerah tropis meskipun banyak ditemukan di daerah gurun. "*Adenium boehmianum*" memerlukan media yang cukup mengandung udara serta mampu menahan kelembaban supaya pertumbuhannya maksimal.



Gambar 1. "*Adenium boehmianum*"
(Sumber : Dika, 29 april 2019)

Bunga "*Adenium boehmianum*" jika dilihat sepintas mirip dengan bunga "*Adenium swazicum*". "*Adenium boehmianum*" mempunyai waktu tumbuh

yang sangat pendek serta pada masa itulah muncul bunga yang lebih kecil dari bunga "*Adenium swazicum*". Bunga "*Adenium boehmianum*" berwujud seperti terompet atau lonceng serta termasuk jenis bunga berumah satu. Di dalam satu jenis bunga didapati petal/mahkota bunga, sepal/kelopak bunga, tepung sari/polen, putik (*stigma*), tangkai bunga, serta *ovary*/kandung embrio. Pada bunga tanaman "*Adenium boehmianum*", petalnya berjumlah lima helai. Tanaman "*Adenium boehmianum*", akarnya bersifat tunggang dengan bagian-bagian yang menggelembung.

Tanaman "*Adenium boehmianum*" mempunyai akar besar yang kemudian membentuk umbi. Di daerah akar tersebut cadangan makanan serta air tersimpan. Akarnya bisa tumbuh panjang sampai beberapa meter, akar yang panjangnya bermanfaat untuk mencari serta mencapai sumber air didalam tanah. "*Adenium boehmianum*" bukan

jenis tanaman berkayu. Batangnya tidak keras, halus serta tidak berduri. terkadang didapati bintik putih bekas matatus/bekas patahan daun yang gugur. Batang lunaknya mempunyaikandung getah putih serta sangat pahit. Getahnya mengandung beracun yang sangat keras tekstur batang menjadi keras ketika sudah tua. Jika aktif dalam pertumbuhannya, akan memperlihatkan guratan putih seperti jala pada permukaan batang. Dibandingkan dengan semua jenis-jenis *adenium*,



“*Adenium boehmianum*” daunnya merupakan yang terbesar. “*Adenium boehmianum*” juga hanya berdaun saat masa tumbuh yang sangat pendek, sedangkan ketika *dorman* (berhenti tumbuh beberapa waktu) daunnya akan rontok. Daun “*Adenium boehmianum*” berbentuk oval serta mempunyai warna hijau dengan sedikit bulu di sekitarnya.

Standarisasi Produk

Standarisasi produk ialah penentuan batas-batas dasar didalam bentuk spesifikasi benda- benda hasil dari manufaktur.

Standarisasi produk amat penting didalam menjaga kualitas produk.

Standarisasi produk mebel mempunyai tujuan guna memenuhi unsur kenyamanan pemakai. Setandarisasi produk berkaitan dengan berkaitan dengan unsur ergonomi, dimana suatu produk harus memiliki kenyamanan agar digunakan atau dipakai. Hasil-hasil karya dimanfaatkan atau digunakan bagi kebutuhan setiap hari. Standarisasi produk ialah nilai ukur produk berdasarkan norma-norma yang telah ada. Norma ialah aturan ukuran atau kaidah yang digunakan sebagai tolak ukur menentukan sesuatu (Suharso dan Ana Retnoningsih, 2005: 228).

Menurut observasi penulis terdapat banyak jenis aktivitas manusia dalam kegiatannya di taman rumah, namun secara umum aktivitas tersebut seperti duduk menikmati keindahan taman, membaca (koran, majalah atau buku), makan atau minum-minuman ringan, serta berbincang

dengan keluarga atau sesama pengguna produk mebel.

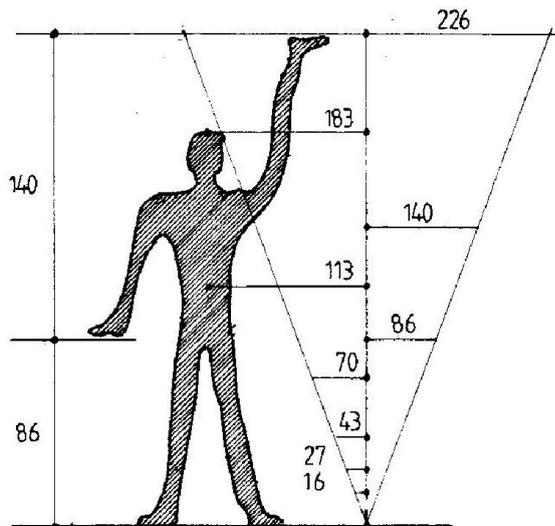
Dalam literatur penulis, area taman tidak berbeda jauh dengan ruang keluarga, jadi penggunaannya memfaatkan area tersebut untuk berkumpul serta bercengkerama dengan anggota keluarga yang lainnya. Sehingga area taman merupakan salah satu daerah yang kerap dipakai oleh semua penghuni rumah.

Norma Anatomi

Norma anatomi atau tubuh memerlukan dimensi atau ruang gerak didalam melaksanakan aktivitas. Ketentuan norma anatomi amat beragam, penulis didalam pencarian data hanya menampilkan norma-norma yang berkaitan dengan desain produk mebel meja dan kursi taman. Norma anatomi Mempunyai tujuan agar perkakas sebagai penunjang aktivitas dapat dipastikan memiliki fungsi secara baik.

Supaya lebih jelas ditampilkan gambar-gambar yang berhubungan dengan norma-norma anatomi manusia secara umum yang berkaitan langsung dengan ukuran tubuh manusia.

Ukuran-ukuran perabot menurut Le Corbusier supaya serasi dan fungsional dengan sistem modular



MODULAR

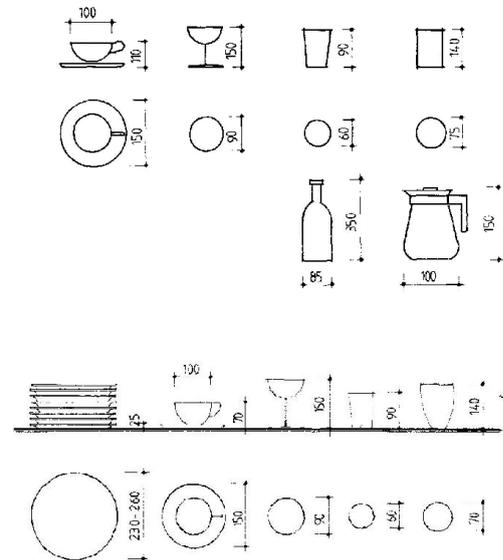
Gambar 2. Ukuran-ukuran perabot menurut Le Corbusier supaya serasi dan fungsional dengan sistem modular (Sumber : Teknik Mendesain Perabot Yang Benar, M. Gani Kristianto , 1993: 92).

Norma Benda

Norma benda berkaitan dengan orang yang makainya dengan ruang yang dipergunakan dalam menaruh perkakas lainnya, untuk itu perlu mempelajari proporsi yang sesuai serta seimbang antara perkakas dengan ruangananya. Perkakas mempunyai ukuran yang berbeda-beda berdasar pada jenis dan fungsinya, untuk itu diperlukan pemahaman yang benar di saat tahap perancangan. Dalam tahap perancangan tersebut pendesain atau perancang bisa melakukan analisis norma benda secara langsung maupun secara tidak langsung seperti melihat secara langsung tinggkahlaku manusia ataupun berdasar dari referensi buku.

Ukuran-ukuran benda seperti teko, botol, gelas, cangkir diperlukan untuk

mendesain meja dan kursi taman. Perlu juga diperhatikan bahan penyangga benda serta ukuran tebalnya sesuai dengan berat tubuh manusia.



Gambar 3. Ukuran Perabot (Sumber : Teknik Mendesain Perabot Yang Benar, M. Gani Kristianto, 1993: 65).

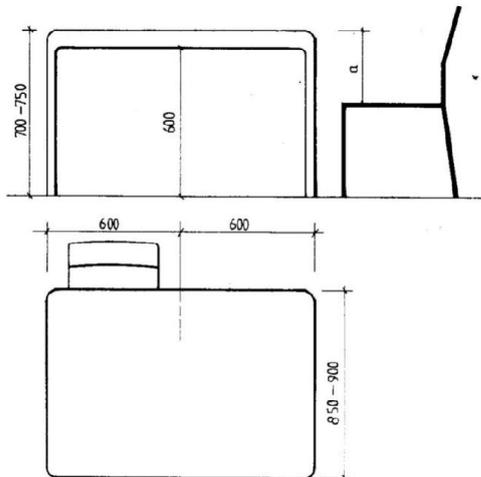
Norma Perabot

Norma perabot berhubungan dengan kenyamanan yang dapat dicapai melalui bentuk yang sesuai dengan fungsi dan juga anatomi tubuh manusia. Dengan mempertimbangkan norma perabot maka akan memperoleh bentuk perabot yang sesuai dengan fungsi dan kenyamanan saat digunakan.

Perabot yang akan dibuat produk adalah meja serta kursi taman yang digunakan untuk duduk, bersantai, atau minum teh di lingkungan taman yang ada di rumah. Ukuran perabot yang akan dibuat telah disesuaikan dengan ukuran standar meja serta kursi taman.

	<p>Dimensi Popliteal Height (jarak antara lantai dengan dudukan) = 40-45cm (persentil 50)</p>
	<p>Dimensi Hip Breadth = 35-37cm (persentil 50)</p>
	<p>Dimensi shoulder = 65-70cm (persentil 50)</p>
	<p>Dimensi Elbow Rest Height = 20-25cm (persentil 50)</p>

Gambar 5. Studi ergonomi aktivitas duduk (Sumber : Panero, *Human Dimension and Interior Space* (1979).

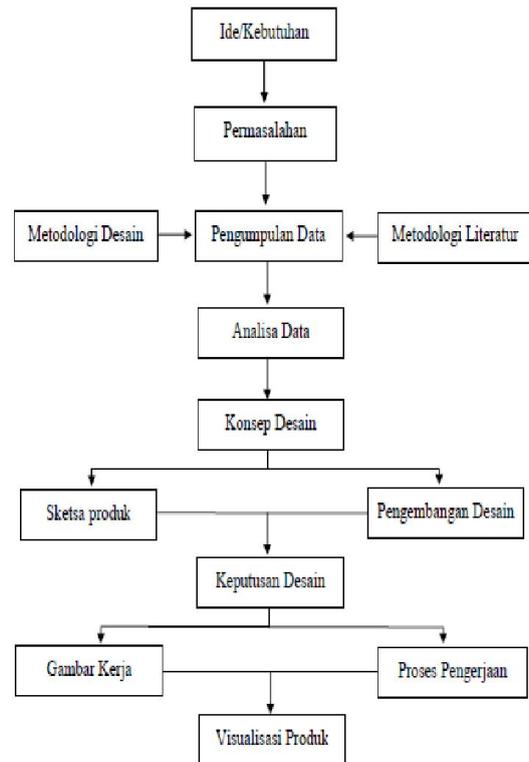


Gambar 6. Ukuran Meja (Sumber : Teknik Mendesain Perabot Yang Benar M. Gani Kristianto, 1993: 72).

Kerangka Pemikiran

kerangka pemikiran menjadi dasar acuan penulis untuk menciptakan produk tersebut dimulai dari proses eksplorasi di lapangan, identifikasi masalah, pencetusan ide, pengembangan desain,

desain final, maka penyusun mengaitkan ide-ide pemikirannya melalui skema model kerangka berfikir untuk mempermudah pemahaman:



Skema 1. Kerangka Pemikiran (Sumber :Dika, 30 April 2019)

Proses Desain

Desain lahir di tengah masyarakat modern yaitu masyarakat industri yang berawal dari revolusi industri. Desain ada sebagai usaha kreatif serta inovatif manusia agar mampu memenuhi keinginan kebutuhan aktivitasnya. Proses kreatif serta inovatif ini "dilahirkan" oleh pikiran otak kiri serta otak kanan manusia yang diolah oleh daya pikiran manusia pelakunya. Jadi, desain itu ada karena ada pikiran kreatif serta inovatif dari dalam diri manusia. Pikiran kreatif serta inovatif manusia digunakan menguraikan berbagai masalah dimaknai sebagai konsep yang terprogram. Di dalam profesi desain, pemrograman desain itu dikenali sebagai konsep desain.

Konsep diambil dari istilah *concept* diserap dari bahasa Inggris yang artinya adalah pengertian, bagan, gambaran atau konsepsi. Konsep adalah dasar atau awal dari perencanaan (Suparto, 1979: 5). Konsep adalah jalan pemecahan masalah secara rasional, yakni bermanfaat mengetahui nilai positif dan negatif dari sebuah pikiran. Selain itu konsep juga digunakan untuk menghindari kegagalan dalam perencanaan.

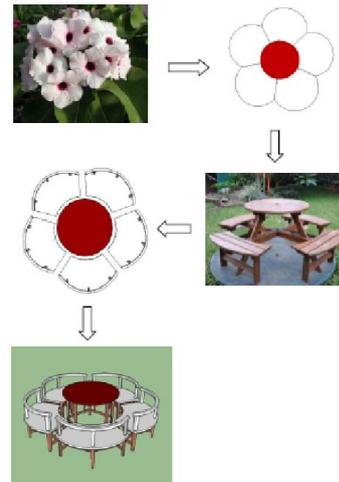
Konsep desain akan mempertimbangkan factor rasional serta emosional harus disokong dengan alasan-alasan konkret tentang perancangab desain.

Konsep desain harus di ikutkan gambar kerja lengkap dengan skala ukuran, kontruksi, warna serta bahan-bahan yang dipakai. (Marizar, 2005: 2).

Sedangkan proses desain berupa langkah-langkah atau tahapan perancangan yang harus dilalui dengan metode tertentu agar tercipta desain yang baik, sedangkan metode adalah cara-cara yang dipakai dalam proses tersebut. (Jamaluddin, 2007: 153),

Proses berpikir desain mengacu pada metode *glass box* dengan sistematika proses sebagai berikut: data diklasifikasi dan dianalisis, dibuat sintesis, kemudian dilakukan evaluasi, hasil proses berpikir tersebut dijadikan landasan atau pedoman dalam menciptakan desain. Pedoman atau landasan tersebut biasa disebut sebagai konsep desain (Marizar, Eddy S. 2005: 04).

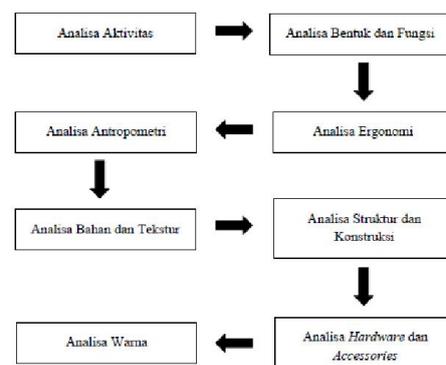
Berdasarkan metode yang dilakukan melalui pendekatan estetika dan fungsi, didapatkan beberapa tahapan-tahapan proses desain. Dalam pelaksanaan proses desain tersebut, dilakukan beberapa analisis atau kajian desain sebagai beriku



Gambar 16. Proses bentuk visual meja kursitaman “*Adenium boehmianum*”
(Sumber : Dika, 30 April 2019)

Sedangkan tahap desain dimulai dari,inspirasi yang digerakkan oleh getaran gagasan. Gagasan desain hanya akan berhasil dengan baik apabila diawali oleh pembuatan konsep terlebih dahulu. Dalam hal ini, konsep desain berperan sebagai pengendali masalah yang terjadi di dalam pembuatan desain (Stem 1989 : 2).

Dalam konteks merancang desain mebel kreatif, ada sembilan langkah yang harus dilalui untuk mencapai desain mebel yang optimal. Sembilan langkah tersebut dapat dilihat melalui model berikut:



Skema 2. Kerangka Pemikiran
(Sumber : Dika, 30 April 2019)

**DAFTAR PUSTAKA****A. Buku**

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Emzir. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif : Analisis Data*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Jamaludin. 2007. *Pengantar Desain Mebel*, Bandung : Kiblat Buku Utama
- Kristanto, M. Gani. 1995. *Teknik Merancang Perabot Yang Benar*. Yogyakarta: Kanisius.
- Marhadi Suwanto dan Agus Andoko. 2007. *Membuat Adenium Tampil Indah Menawan*. Jakarta: PT Agromedia Pustaka
- Marizar, S. Edy. 2005. *Designing Furniture*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Purnomo, Hari. 2013. *Antropometri dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- PIKA, 1981. *Mengenal Sifat-Sifat Kayu Indonesia dan Penggunaannya*. Semarang: PIKA.
- Sachari, Agus. 2005. *Metodologi Penelitian Budaya Rupa*. Jakarta: Erlangga.
- Sholahuddin, Muhammad. 2014. *Proses Perancangan Desain Mebel*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta
- Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: ALFABETA.
- Suharso dan Retnoningsing, Ana. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: CV. Widya Karya.
- Sunaryo, Agus. 1997. *Reka Oles Mebel Kayu*. Yogyakarta: Kanisius.
- Swasty, Wirania. 2010. *A-Z Warna Interior*. Jakarta: Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grup).
- Wilkening, Fritz. 1983. *Tata Ruang*. Semarang: Kanisius.
- Asri 2006. *Kenyamanan Pada Inner Courtyard*. Jakarta: PT. Griya Asri Prima.
- TREN. 2007. *Ekspresi Ruang Serba Kayu*. Jakarta: PT. Syabas Nusa Media.

B. Artikel Jurnal, Majalah, Surat Kabar, dan Naskah Seminar