

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Universitas Sahid Surakarta merupakan salah satu perguruan tinggi swasta di Indonesia yang berbentuk universitas. Kampus ini berdiri sejak 22 Agustus 2002, berada di Jl. Adi Sucipto 154, Solo 57144, Indonesia. Memiliki 10 Program Studi, 9 HMJ (Himpunan Mahasiswa Jurusan) dan 10 UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa), Salahsatu Unit Kegiatan Mahasiswa yaitu UKTV (Usahid Korps Televisi Surakarta).

UKTV (Usahid Korps Televisi Surakarta) merupakan salah satu UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa) di Universitas Sahid Surakarta yang bergerak dibidang videografi dan pertelevisian. Ruang kesekretariatan berada di lantai 3 Universitas Sahid Surakarta, lebih tepatnya berada di samping ruang Fakultas Sosial Humaniora dan Seni. Unit Kegiatan Mahasiswa ini mengajarkan mahasiswa mengenai dasar-dasar videografi dan pertelevisian mulai dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. UKTV sendiri memiliki program kerja yang beragam seperti : *Breaking News*, *Podcast*, Film Pendek, *Talk Show*, dan Dokumentasi kegiatan universitas seperti Seminar, Acara Wisuda dan Video Profil.

Program *Talk Show* atau perbincangan adalah program yang menampilkan satu atau beberapa orang untuk membahas suatu topic tertentu yang dipandu oleh seorang pembawa acara (host). Mereka yang diundang adalah orang-orang yang berpengalaman langsung dengan peristiwa atau topic yang diperbincangkan atau mereka yang ahli dalam masalah yang tengah dibahas (Morissan, 2008:28). Program *Talk Show* di dalam program acara televisi masuk dalam kategori non fiksi atau non drama karena dalam menciptakan acaranya melalui proses pengolahan imajinasi kreatif dari realitas kehidupan sehari-hari tanpa harus menginterpretasi ulang dan tanpa harus menjadi dunia khayalan. Oleh karena itu, format program acara non drama merupakan runtutan pertunjukan kreatif yang mengutamakan unsur hiburan (Naratama, 2004:65-67).

Dalam melaksanakan kegiatan *Talk Show*, mahasiswa mempersiapkan terlebih dahulu seperti tema yang akan diperbincangkan, lokasi yang akan dipakai di dalam

ruangan atau di luar ruangan, perlengkapan multimedia untuk meliput kegiatan dan fasilitas-fasilitas untuk pembawa acara dan narasumber. Sebagai narasumber *Talk Show*, fasilitas yang dibutuhkan salah satunya yaitu fasilitas mebel. mebel yang dibutuhkan seperti kursi untuk tempat duduk, meja untuk tempat konsumsi, dan juga untuk meletakkan barang seperti smartphone, dan lain-lain. Dalam mempersiapkan fasilitas-fasilitas untuk kegiatan, mahasiswa sering kali terkendala dalam mempersiapkan mebel untuk menunjang kegiatan, karena mengikuti tempat atau lokasi untuk melaksanakan kegiatan.

Untuk menunjang kebutuhan kegiatan tersebut maka membutuhkan suatu mebel yang bersifat mudah digunakan dan ringkas dalam penyimpanan apabila mebel sedang tidak digunakan, yaitu berupa kursi dengan konsep *portable folding* (Cindy Wijaya, 2015). Sebuah kursi lipat yang mampu untuk memenuhi kebutuhan dan mudah dibawa ke berbagai tempat untuk melaksanakan kegiatan *Talk Show*. Macam-macam mebel yang bisa menggunakan konsep *portable folding*, seperti : *Arm Chair*, *Lounge Chair*, dan *Bar Stool*.

Dapat disimpulkan judul karya ini adalah “Desain Kursi *Gampsek (Gampil lan Sekeco)* Konsep *Portable folding* Untuk Acara *Talk Show*”, Sebuah kursi yang bernama *Gampsek*, nama *Gampsek* berasal dari dua kata “*Gampil*” dan “*Sekeco*”. Kata *Gampil* dalam kamus bahasa indonesia-jawa memiliki arti mudah, dan kata *Sekeco* dalam kamus bahasa indonesia-jawa yang memiliki arti aman atau nyaman. Sehingga nama kursi *Gampsek* memiliki filosofi arti sebuah kursi lipat yang mudah dan nyaman saat digunakan. Kursi *Gampsek* ini menggunakan bahan utama kayu solid di kombinasi pada bagian rangka dengan besi hollow dan pada bagian dudukan menggunakan bahan rotan sintetis. Penulis menggunakan finishing rangka berupa Cat Putih melamine semi-gloss supaya memberikan kesan futuristik, dan lebih menekankan warna lain lebih menonjol yaitu pada bagian dudukan dan sandaran yang menggunakan warna coklat natural kayu agar memberikan kesan natural dan finishing melamine *doff* supaya serat kayu terlihat jelas dan detail.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yang dihadapi, yaitu :

1. Bagaimana Desain Kursi *Gampsek* dengan Teknik *Portable folding* ?
2. Bagaimana pemilihan Material yang tepat untuk Kursi *Gampsek* ?

C. BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini terfokus dan menghindari pembahasan terlalu luas, maka penulis membatasinya, diantaranya yaitu :

1. Melihat kebutuhan-kebutuhan mahasiswa UKTV untuk menunjang kegiatan *Talk Show*, penulis mendesain kursi yang akan dirancang hanya di dasarkan untuk kebutuhan Narasumber *Talk Show*.

D. TUJUAN PERANCANGAN

Tujuan dari perancangan produk ini adalah :

1. Mampu menciptakan Desain Kursi *Gampsek* dengan Teknik *Portable folding*.
2. Mampu menciptakan pemilihan Material yang tepat untuk Kursi *Gampsek*.

E. MANFAAT PERANCANGAN

Manfaat dari perancangan produk ini adalah :

1. Manfaat bagi pembaca, menjadi referensi dalam merancang sebuah mebel.
2. Manfaat bagi mahasiswa, dapat menjadi salah satu acuan bacaan bagi yang sedang melangsungkan pembuatan laporan tugas akhir.
3. Manfaat bagi penulis, mengasah berfikir kreatif dan inovatif dalam membuat desain.
4. Manfaat bagi umum, dapat menjadi referensi desain mebel yang sesuai kebutuhan penggunanya

F. METODE PENGUMPULAN DATA

Pada penulisan laporan ini metode pengumpulan data dibagi menjadi empat yaitu :

1. Observasi

Pada metode ini penulis melakukan pengamatan langsung ke lapangan di ruang UKTV Universitas Sahid Surakarta. Pengamatan yang dilakukan mencakup kegiatan *Talk Show* yang sudah pernah dilaksanakan, dan kebutuhan fasilitas yang belum memenuhi standar acara *Talk Show*.

2. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya-jawab secara langsung atau tidak langsung kepada narasumber yang bergerak di bidangnya dan mampu memberikan data serta informasi tentang objek desain.

3. Dokumentasi

Proses mendokumentasikan data visual seperti foto guna melengkapi data yang diperoleh dari metode Observasi dan Wawancara.

4. Kepustakaan

Mencari data literatur, informasi atau teori-teori yang relevan dengan topic penelitian. Informasi tersebut dapat diperoleh dari buku, karya ilmiah, jurnal, tesis, disertasi, internet, dan sumber lainnya.

G. SISTEMATIKA PENULISAN

Pada penulisan laporan ini memiliki bahasan yang dibagi menjadi lima yaitu :

1. BAB I Pendahuluan

Pada bab ini merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan.

2. BAB II Landasan Teori

Pada bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang mencakup tinjauan pustaka, kajian teori serta kerangka berfikir.

3. BAB III Identifikasi Data

Pada bab ini menjelaskan tentang Identifikasi Data yang mencakup site plan, konsep desain serta bentuk desain.

4. BAB IV Konsep Kreatif Kekarya

Pada bab ini menjelaskan tentang konsep kreatif karya dari konsep karya, proses karya, pemilihan media hingga visualisasi karya.

5. BAB V Penutup

Pada bab empat ini merupakan akhir dari penulisan yang berisi kesimpulan dan saran.