

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Dalam jurnal tugas akhir mahasiswa Bina Nusantara Jakarta barat, jurusan Desain Interior (Pratiwia, 2017) yang berjudul Analisa Perkembangan Motif Ukiran di Jepara pada Abad ke 16 hingga Abad ke 17. Disimpulkan bahwa motif ukir di Jepara dipengaruhi oleh tren mebel secara global, seperti gaya seni Eropa, India, tionghoa, Arab, Egyptian, dan beberapa bangsa lain yang semakin memperkaya khasanah budaya bangsa. Seiring dengan berjalannya seni tradisional setempat, kehadiran berbagai gaya seni tersebut justru semakin mempercantik produk yang dihasilkan tanpa kehilangan nilai seni dan tradisi budaya.

Dan juga karya (Supriyatna, 2009) yang berjudul Pengembangan Desain Ukir Kayu pada Industri Furniture di Jepara. Menyimpulkan bahwa desain furniture di Jepara cenderung mengikuti keinginan dan kebutuhan pasar global yang nyaris tidak menampilkan ukiran kayu dalam desain furniturnya. Oleh sebab itu diperlukan pengembangan desain furniture yang disesuaikan dengan tuntutan keinginan dan kebutuhan konsumennya di pasar ekspor.

B. Landasan Teori

1. Desain

Desain adalah salah satu bentuk kebutuhan badani dan rohani manusia yang dijabarkan melalui berbagai pengalaman, keahlian, dan pengetahuannya yang mencerminkan perhatian pada apresiasi dan adaptasi terhadap sekelilingnya, terutama yang berhubungan dengan bentuk, komposisi, arti, nilai, dan berbagai tujuan benda buatan manusia (Sachari, 2005). Dari pengertian tersebut dapat dijelaskan bahwa desain merupakan bidang keterampilan, pengetahuan dan pengalaman manusia yang mencerminkan kepada apresiasi dan adaptasi lingkungannya. Secara khusus desain dikaitkan

dengan komposisi, arti, nilai dan tujuan dari fenomena buatan manusia. Selain itu desain merupakan faktor yang membangun kegiatan inovasi pemanusiaan teknologi, dinamika budaya, dan perubahan ekonomi (ICSID, 1999)

2. Furniture/Mebel

Secara umum berarti 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 pemakainya (Baryl, 2005). Tak hanya sebagai barang pengisi umah tinggal, furniture juga mampu memberi nilai lebih pada suatu perusahaan. Furniture juga harus memiliki estetika dan nilai seni desain yang mampu memberikan suasana ruang dalam terutama kamar tidur.

3. Konstruksi

Proyek konstruksi bisa didefinisikan sebagai kegiatan yang dilakukan dalam jangka waktu pendek.

Ervianto. Manajemen Proyek Konstruksi, (Ervianto, Manajemen Proyek Konstruksi, 2000) (Yogyakarta 2000, hal 28)

Ada beberapa jenis dan macam konstruksi yang dapat diaplikasikan pada furniture, yaitu :

a. Free Standing Furniture

Adalah konstruksi utuh, yaitu tidak dapat dilipat atau dibongkar pasang.

b. Knockdown Furniture

Merupakan sistem konstruksi yang dapat dibongkar pasang.

c. Mobile Furniture

Merupakan jenis konstruksi yang memiliki ciri khas roda yang membuatnya dapat berpindah-pindah.

d. Inflatable Furniture

Merupakan konstruksi yang mampu membuat furniture dapat dikembangkan dan dikecilkan sehingga fungsinya maksimal.

e. Transformable Furniture

Konstruksi yang dapat membuat sebuah furniture memiliki fungsi lebih dari satu.

4. Konsep

Konsep berasal dari bahasa Latin yaitu “*conseptum*” yang memiliki arti sebagai sesuatu yang dapat dipahami. Konsep adalah ide abstrak yang dapat digunakan untuk mengadakan klasifikasi atau penggolongan yang pada umumnya dinyatakan dengan suatu istilah atau rangkaian kata (Soedjadi, 2000). Konsep merupakan suatu arti yang mewakili sejumlah objek yang mempunyai ciri yang sama. Orang yang memiliki konsep mampu mengadakan abstraksi terhadap objek-objek ditempatkan dalam golongan tertentu. Objek-objek dihadirkan dalam kesadaran orang dalam bentuk representasi mental tak berperaga. Konsep sendiripun dapat dilambangkan dalam bentuk suatu kata (Bahri, 2008:30)

5. Meja Konsol

Meja Konsol pada dasarnya memiliki fungsi yang sama dengan meja lainnya, yaitu sebagai alas untuk meletakkan barang dan membuat rumah menjadi lebih menawan. Berdasarkan *Living Space*, rata-rata ketinggian meja konsol berkisar dari 71-81cm. Berbeda dengan meja lain, meja konsol berfungsi sebagai media display di rumah dan sebagai daya tarik utama dalam suatu ruang. Meja ini dapat diletakkan di foyer atau pun ruang keluarga.

Jika diletakkan di foyer, meja ini bisa sebagai tempat untuk meletakkan dekorasi seperti patung-patung kecil atau miniatur tempat wisata. Jika diletakkan di ruang keluarga, meja ini bisa untuk meletakkan foto keluarga, pigura, lampu, dll. Peletakan meja ini adalah menempel pada dinding. Keberadaan meja ini juga tidak boleh mengalahkan furniture lainnya, sehingga ukurannya tidak boleh terlalu besar. Sedangkan dimensinya harus disesuaikan dengan ruangan yang ada, dan tidak boleh mengganggu aktivitas yang akan berlangsung di ruang tersebut (Mutiah, 2019).

6. Antropometri

Berasal dari kata “*anthro*” yang memiliki arti manusia dan “*metri*” yang memiliki arti ukuran. Anthopometri adalah studi yang berkaitan dengan pengukuran dimensi tubuh manusia (Wignjosoebroto, 2008). Yang meliputi berbagai ukuran tubuh manusia seperti berat badan, posisi ketika berdiri, ketika merentangkan tangan, lingkaran tubuh, panjang tungkai, dan lain sebagainya. Antropometri adalah suatu data *numeric* yang berhubungan dengan karakteristik fisik, tubuh manusia, ukuran, bentuk, dan kekuatannya (Sevenson dan Nurmianto, 1991).

Hal-hal yang dapat mempengaruhi perbedaan dimensi antropometri pada manusia adalah sebagai berikut :

1. Umur

Ukuran tubuh manusia akan berkembang dari saat lahir sampai sekitar usia 20 tahun untuk pria dan 17 tahun untuk wanita. Ada kecenderungan berkurang setelah 60 tahun.

2. Jenis kelamin

Laki-laki umumnya memiliki dimensi tubuh yang lebih besar kecuali bagian pinggul dan dada.

3. Rumpun dan suku bangsa

Hal ini menentukan ukuran tubuh manusia. Misalnya orang-orang Asia Tenggara cenderung memiliki ukuran tubuh yang lebih kecil jika dibandingkan dengan ukuran tubuh orang Eropa dan Afrika.

4. Sosial ekonomi dan konsumsi gizi yang diperoleh

Kondisi ini berpengaruh pada ukuran antropometri meskipun juga bergantung pada kegiatan yang dilakukan.

5. Pekerjaan dan aktivitas sehari-hari

Aktivitas dan kegiatan yang dilakukan sehari-hari berpengaruh terhadap tinggi badan dan berat badan seseorang.



Gambar 1:Anthropometri Tubuh Manusia yang di Ukur Dimensinya
(kidangijo06.blogspot)

Keterangan gambar :

- 1 = Dimensi tinggi tubuh dalam posisi tegak (dari lantai s/d ujung kepala)
- 2 = Tinggi mata dalam posisi tegak
- 3 = Tinggi bahu dalam posisi tegak
- 4 = Tinggi siku dalam posisi berdiri tegak (siku tegak lurus)
- 5 = Tinggi kepalan tangan yang terjujur lepas dalam posisi tegak (dalam gambar tidak ditunjukkan)
- 6 = Tinggi tubuh dalam posisi duduk (diukur dari alas tempat duduk/pantat sampai dengan kepala)
- 7 = Tinggi mata dalam posisi duduk
- 8 = Tinggi bahu dalam posisi duduk
- 9 = Tinggi siku dalam posisi duduk (siku tegak lurus)
- 10 = Tebal atau lebar paha
- 11 = Ujung paha yang diukur dari pantat s/d ujung lutut
- 12 = Panjang paha yang diukur dari pantat s/d bagian belakang dari lutut /betis
- 13 = Tinggi lutut yang bisa diukur baik dalam posisi berdiri ataupun duduk
- 14 = Tinggi tubuh dalam posisi duduk yang diukur dari lantai sampai dengan paha
- 15 = Lebar dri bahu (bisa diukur dalam posisi berdiri ataupun duduk)
- 16 = Lebar pinggul/pantat

- 17 = Lebar dari dada dalam keadaan membusung (tidak tampak ditunjukkan dalam gambar)
- 18 = Lebar perut
- 19 = Panjang siku yang diukur dari siku sampai dengan ujung jari
- 20 = Lebar kepala
- 21 = Panjang tangan diukur dari pergelangan sampai dengan ujung jari
- 22 = Lebar telapak tangan
- 23 = Lebar tangan dalam posisi tangan terbentang lebar-lebar kesamping kiri-kanan (tidak ditunjukkan dalam gambar)
- 24 = Tinggi jangkauan tangan dalam posisi berdiri tegak, diukur dari lantai sampai tangan yang terjangkau lurus keatas (vertikal)
- 25 = Tinggi jangkauan tangan dalam posisi duduk tegak, diukur seperti halnya no 24 tetapi dalam posisi duduk (tidak ditunjukkan dalam gambar)
- 26 = Jarak jangkauan tangan yang terjulur kedepan diukur dari bahu sampai ujung jari tangan.

7. Ergonomi

Ergonomi berasal dari bahasa Yunani *ergon & logos* yang artinya kerja dan aturan. Menurut (Tarwaka, 2004), ergonomi adalah seni, ilmu dan penerapan teknologi untuk menyasikan antara segala fasilitas yang digunakan baik dalam beraktifitas maupun dalam istirahat atas dasar kemampuan dan keterbatasan manusia baik fisik maupun mental. Prinsipnya :

a. Kegunaan (*Utility*)

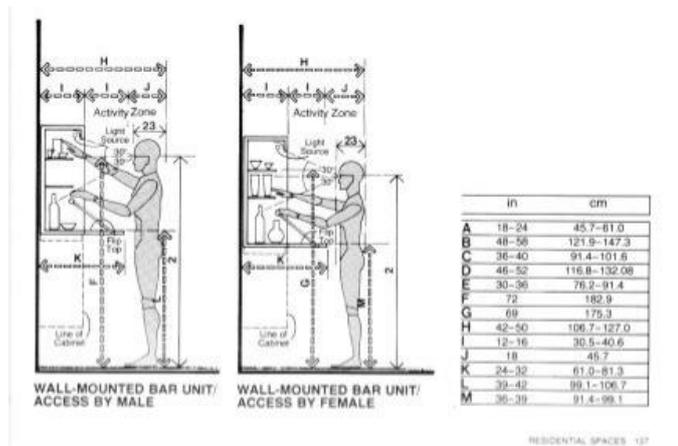
Bertujuan agar setiap produk yang dihasilkan mempunyai manfaat bagi pengguna dalam mendukung kegiatan atau kebutuhan dengan maksimal.

b. Keamanan (*Safety*)

Bertujuan agar setiap produk yang dihasilkan memiliki fungsi yang bermanfaat, tidak memiliki resiko yang dapat membahayakan.

c. Kenyamanan (*Comfortability*)

Prinsip ini bertujuan agar produk yang dihasilkan selaras atau tidak mengganggu kegiatan lain.



Gambar 4: wall mounted bar unit access by male and female (Julius Panero, 1979. *Human Dimension and Interiuro Space*)

Standard *Foyer* pada gambar yang ada merupakan standar yang akan dipakai oleh penyusun dalam memahami pertimbangan antropometri untuk perencanaan dan desain meja konsol karena meja ini nantinya akan diletakkan di *foyer*. Menurut arsitek Probo Hindarto, *foyer* merupakan ruang peralihan antara teras dan ruang tamu atau teras dengan ruang keluarga. Biasanya area *foyer* tidak memiliki banyak barang/perabot, hanya ada tempat menggantung jaket, payung, dan kunci mobil. Karena sedikitnya barang yang ada, meja konsol akan menambah nilai estetika ruangan tersebut.

Tinggi dasar sebuah meja konsol berkisar antara 30-36 inci atau 76-91cm. Alasannya adalah karena dekat dengan ketinggian pergelangan tangan kebanyakan orang, yang akan menjadikannya nyaman untuk menaruh benda-benda kecil seperti kunci, telepon dan barang lainnya tanpa perlu membungkuk atau meraih. Sedangkan untuk panjang standar meja konsol adalah 30-60inci atau 76-152cm. Karena apapun yang lebih kecil dari 30 inci atau 76cm tidak akan terlalu memiliki fungsi, dan jika lebih dari 60inci atau 152cm akan terlalu panjang. Standar lebar meja konsol adalah 14-18inci atau 35-45cm. Jika memiliki lebar yang lebih akan terlihat seperti meja makan.

8. Ukiran

Kata “ukir” berasal dari bahasa Inggris yang berarti “*carving*” artinya ukiran. Dalam bahasa Inggris mengukir/pahatan kayu biasa disebut “*woodcarving*”. Seni ukir adalah kegiatan mengolah permukaan suatu objek

timatra (tiga dimensi) dengan perbedaan ketinggian dari permukaan tersebut. Sehingga sebuah produk yang dihasilkan memiliki bentuk tidak rata. Sedangkan Ukiran Modern adalah teknik ukiran kreasi yang dilakukan selain menggunakan teknik ukir tradisional. Merupakan suatu gambaran yang dibuat oleh manusia pada suatu permukaan yang dibuat sedemikian rupa dengan alat-alat tertentu, sehingga permukaan yang awalnya rata menjadi tidak rata, namun tetap terlihat indah dan estetik

Seni Ukir di Indoensia dimulai tahun 1500SM, yaitu manusia purba yang mulai membuat ukiran pada batu, tanduk, gading namun masih dengan pola sederhana. Kemudian di tahun 500-300SM yaitu pada zaman perunggu, mulailah mereka berkembang dengan mengubah bahan ukiran, yaitu menggunakan perak, perunggu, emas dan tembaga dengan motif tumpal, pilin, dan berbagai jenis makhluk hidup lainnya.

Menurut Sudarmono dan Sukijo dalam Pengetahuan Teknologi Kerajinan Ukir Kayu (Sukijo, 1979), seni ukir merupakan sebuah seni ukir yang menggoreskan atau memahat huruf dan gambar pada kayu, logam, batu, sehingga menghasilkan bentuk timbul, cekung ataupun datar sesuai dengan rencana.

1. Perbedaan Seni Ukir dan Seni Pahat



Gambar 5. Seni ukir
(meitanteiikhsan.wordpress.com)



gambar 6. Seni pahat
(meitanteiikhsan.wordpress.com)

Karya seni yang menggunakan teknik ukir biasanya menghasilkan karya yang mengarah pada seni dua dimensi. Seni ukir menggunakan bidang datar yang diberikan bentuk pada bagian cembung dan cekung untuk menghasilkan pola seni. Sedangkan pada seni yang menggunakan teknik pahat, menghasilkan karya seni tiga dimensi seperti patung.

2. Mengetahui Kayu yang Cocok untuk diukir

Pemilihan kayu yang tepat menjadi hal penting dalam proses memahat nanti, karena akan menentukan tingkat kemudahan dalam mengukir dan hasilnya dapat dirasakan secara langsung. Para pemahat harus sangat memperhatikan hal-hal berikut :

- Pilih kayu berdasarkan fungsinya

Untuk memilih jenis kayu terbaik, pemahat perlu tahu tujuan karya seni yang akan diciptakannya. Tidak semua kayu keras dapat digunakan untuk semua jenis benda/karya.

- Kayu lunak mudah diukir dan tidak membuat pisau tumpul

Masalah berulang yang sering dihadapi para pemahat adalah saat menggunakan jenis kayu yang salah alat pisau ukir mereka akan sangat cepat tumpul.

- Arah serat kayu memutuskan hasil akhirnya.

Kayu yang keras akan sangat sulit di proses dan pemahat harus sangat sering mengasah alat ukirnya. Pada saat memahat, pemahat harus melihat kemana arah serat kayu. Dan mengikuti arah serat kayu tersebut saat proses memahat.

- Hindari ukiran pada kayu yang memiliki bau yang kuat

Beberapa kayu memancarkan bau yang tidak sedap yang dapat menyebabkan sakit kepala. Tidak disarankan untuk menjual karya seni dengan bahan dan material yang memancarkan bau yang menyengat/sangat kuat.

- Hindari cacat saat mengukir kayu

Sebelum mulai mengukir, sebaiknya memeriksa balok kayu mentah jika terdapat cacat. Pemahat harus dapat menilai dengan cepat apakah kayu dapat digunakan atau tidak.

- Tingkat kekeringan kayu

Pilih kayu yang sudah cukup tingkat kekeringannya (sudah dikeringkan secara alami/oven), sehingga saat diolah menjadi sebuah

karya tidak terjadi penyusutan, karena akan berpengaruh untuk tahapan proses finishing

3. Jenis Kayu Yang Cocok Untuk Diukir

Para pemahat kayu selalu mencoba berbagai jenis kayu untuk bereksperimen. Namun ada beberapa kayu standar yang telah dicoba dan diuji yang telah digunakan oleh sebagian besar pemahat profesional. Berikut ini beberapa jenis kayu yang populer digunakan :

- Basswood
- Buttenut
- Walnut
- Maple
- Mahoni
- Jati
- Sonokeling
- Cendana
- Eboni

9. Zentangle

Zentangle art adalah suatu teknik menggambar abstrak berulang-ulang hingga menjadi pola terstruktur yang disebut *tangle*. Bertujuan untuk meditasi dan mencapai kejernihan pikiran. Sedangkan *zen* adalah kondisi mental dimana benak manusia bebas dari penjara pikiran, sehingga siap dan terbuka untuk menerima segala hal (Setyorini, 2020)

Zentangle diciptakan pada tahun 90an oleh Carol Edmonston yang diberi nama Sacred Doodle. Tercipta berdasarkan ketertarikan Carol pada Sacred Geometry dan Golden Ratio dalam seni matematika. Kemudian pada tahun 2004 dikembangkan dan dipopulerkan oleh Rick Robert, seorang biksu yang telah berlatih meditasi selama bertahun-tahun. Dan Maria Thomas yang merupakan seorang seniman. Zentangle merupakan sebuah teknik gambar abstrak berulang-ulang dan berstruktur. Seni Zentangle bersifat bebas dan spontan. Tidak ada kesalahan di Zentangle. Ide utama dari Zentangle adalah

apa yang digambar tidak dapat di hapus. Yang artinya adalah jika terjadi suatu kesalahan dalam proses menggambar, maka seseorang harus belajar menemukan keindahan didalamnya. Dalam kehidupan artinya jika terjadi sebuah kesalahan dalam hidup, kita hanya bisa menjalaninya bukan menghapusnya.

10. Finishing

Finishing merupakan pekerjaan tahap akhir dari suatu proses pembuatan produk furniture/mebel yang akan menentukan tampilan akhir dari mebel tersebut (Hermawan, 2019).