

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Program Studi Desain Interior adalah salah satu Program Studi yang didasarkan pada ilmu desain yaitu merancang, menciptakan dan membuat sesuatu yang baru, pada Program Studi Desain Interior Universitas Sahid Surakarta (USS), Mahasiswa/i diharapkan dapat menggali potensi, meningkatkan kreatifitas dan menemukan inovasi, sehingga kualitas yang dihasilkan dapat bersaing secara sehat dengan para alumni perguruan tinggi lainnya di Indonesia. Program studi desain interior USS pada dasarnya diarahkan untuk mendidik mahasiswa/i menjadi calon desainer interior yang dapat berwirausaha mandiri yang siap terjun di masyarakat untuk menciptakan lapangan kerja dan melayani berbagai jasa perancangan dengan bermacam tipe proyek yang ada. Mahasiswa/i dididik untuk memiliki kompetensi dalam merancang interior dengan spesifik karya yang mengedepankan pada budaya lokal, bahan daur ulang dan desain transformasi.

Salah satu bentuk apresiasi terhadap karya hasil rancangan mahasiswa/i adalah dengan mengadakan pameran yang berisikan karya – karya hasil tugas mingguan maupun hasil tugas Ujian Tengah Semester/Ujian Akhir Semester. Melalui pameran, karya-karya mahasiswa/i akan dilihat oleh masyarakat kampus maupun masyarakat umum sehingga para mahasiswa/i termotivasi untuk menghasilkan karya yang terbaik. Hal tersebut akan memunculkan persaingan yang sehat, terarah, dan dapat menjadi pendorong bagi mahasiswa/i untuk meningkatkan kemampuan berkarya. Pameran juga memberi manfaat bagi mahasiswa/i secara pribadi, seperti belajar berorganisasi dan bekerjasama. Selain memberi manfaat bagi mahasiswa/i, pameran memiliki fungsi sebagai sarana yang strategis yaitu fungsi dalam memupuk, membina, dan mengembangkan kemampuan mahasiswa/i dalam melakukan apresiasi terhadap karya seni yang dipamerkan. Melalui kegiatan pameran siswa dilatih untuk memberikan tanggapan dan penilaian baik secara lisan, tertulis, maupun melalui perbuatan/sikap.

Ada beberapa faktor pada mahasiswa/i Program Studi Desain Interior USS yang dirasa menghambat serta menimbulkan kendala saat hendak menggelar pameran. Salah satu faktor minimnya perabotan yang ada di galeri/dikampus yang dapat digunakan untuk pameran, hal ini menimbulkan para mahasiswa/i Program Studi Desain interior USS menguras dana pameran cukup besar untuk pengadaan biaya sewa perlengkapan pameran atau pengadaan biaya untuk memproduksi sendiri barang – barang perlengkapan pameran yang mana akan lebih menguras waktu dan tenaga. Mahasiswa/i Program Studi Desain interior USS hanya dapat memanfaatkan beberapa partisi kampus yang diletakan di dalam galeri Program Studi Desain Interior USS serta beberapa furnitur hasil karya mahasiswa/i. Partisi tersebut sekarang dialihfungsikan sebagai *stand* pameran kecil – kecilan yang diletakan didepan Perpustakaan USS atau disamping Galeri Program Studi Desain Interior USS. *Stand* pameran tersebut bertujuan untuk menciptakan ruang yang dapat digunakan mahasiswa/i Program Studi Desain interior USS untuk memamerkan beberapa karya hasil tugas mingguan maupun tugas Ujian Tengah Semester hingga Ujian Akhir semester untuk diapresiasi oleh masyarakat kampus USS baik mahasiswa/i, staff karyawan, hingga dosen. Namun partisi tersebut jika setelah digunakan jarang mahasiswa/i yang menggunakan ruang partisi tersebut untuk kegunaan lainnya, kadang kala terkesan berantakan dan tidak terawat. Selain itu partisi tersebut juga menghambat arus jalan yang ada didepan Perpustakaan USS jika sedang tidak digunakan.

Adanya keinginan untuk mengolah kembali beberapa material sisa – sisa yang tidak terpakai kemudian memanfaatkannya menjadi sebuah karya tugas akhir, penulis menggunakan konsep industrial karena material yang tersisa berbahan dasar logam dan kayu sehingga sangat cocok dengan konsep ini. Konsep industrial adalah seni terapan di mana estetika dan *usability* (kemudahan dalam menggunakan suatu barang) disempurnakan. Desain interior industri menghasilkan kreasi tentang bentuk, konfigurasi, atau komposisi garis atau warna, atau garis dan warna, atau gabungannya yang berbentuk 3 atau 2 dimensi, yang memberi kesan estetis, dapat dipakai untuk menghasilkan produk, barang, komoditas industri atau kerajinan tangan (*majalah*

property inside). Dan sistem *knockdown* adalah sebuah konstruksi pada mebel yang dalam pembuatannya menggunakan sistem lepasan atau bongkar pasang (dibongkar lalu dirakit lagi). Jadi kekuatan pada sistem *knockdown* sebagian besar berasal dari baut dan sekrup yang digunakan untuk merekatkan komponen-komponen antar bagian, sebab dalam konstruksi ini tidak menggunakan lem sama sekali pada sambungan antar komponennya (*artikel rimba kita*).

Dengan adanya beberapa permasalahan tersebut maka dapat disimpulkan judul karya ini “*Stand Pameran Tema Industrial dengan Sistem Knockdown*”. Disini penulis akan membuat sebuah rancangan desain *stand* pameran dengan sistem *knockdown* yang mudah untuk dipasang jika akan digunakan serta mudah dibongkar jika tidak digunakan.

B. Rumusan Masalah

Karya ilmiah ini memiliki rumusan masalah berdasarkan latar belakang adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana desain *stand* pameran yang bisa digunakan untuk kegiatan pameran prodi desain interior universitas sahid Surakarta?
2. Bagaimana *sistem knockdown* pada stand pameran?
3. Bagaimana pengaplikasian material pada *stand* pameran ?

C. Batasan Masalah

Karya ilmiah ini memiliki batasan masalah berdasarkan latar belakang adalah sebagai berikut :

1. Desain *stand* pameran ini di rancang untuk kegiatan pameran mahasiswa prodi desain interior universitas sahid Surakarta, dan juga di wujudkan dalam bentuk *stand* pameran ber sistem *knockdown* tanpa merancang *packaging* penyimpanan *stand* pameran.

D. Tujuan Perancangan

Karya ilmiah ini memiliki tujuan berdasarkan latar belakang adalah sebagai berikut :

1. Mampu mendesain *stand* pameran yang bisa digunakan untuk kegiatan pameran prodi desain interior Universitas Sahid Surakarta.
2. Mampu mendesain *stand* pameran dengan sistem *knockdown*.
3. Mampu mengaplikasikan material dengan baik pada *stand* pameran.

E. Manfaat Perancangan

Karya ilmiah ini memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat bagi penulis, lebih banyak ilmu yang didapat dalam perencanaan dengan sistem *knockdown* serta lebih mengembangkan desain di bidang interior furniture.
2. Manfaat bagi pengguna, khususnya bagi mahasiswa mendapatkan kenyamanan dalam menunjang berbagai aktivitas didalam pagelaran pameran serta lebih efisien dalam menjalankan berbagai kebutuhan yang ada saat pameran.

F. Metode Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data yang saya terapkan yaitu sebagai berikut :

1. Observasi
Melakukan pengamatan secara langsung lokasi stand yang ada didepan perpustakaan, dan pengamatan mahasiswa interior USS saat melakukan pameran.
2. Wawancara
Melakukan wawancara terhadap mahasiswa/I prodi desain interior terkait kebutuhan dan kekurangan pada sebuah *stand* pameran.
3. Kepustakaan
Dengan mempelajari literatur atau berbagai sumber kepustakaan yang berkaitan untuk memperoleh sumber data-data sesuai kajian teori dan berhubungan dengan perancangan, baik melalui buku maupun internet.
4. Dokumentasi
Mengambil dokumentasi yang berkaitan dengan survey lapangan dan beberapa pendukung di lapangan.