

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. LATAR BELAKANG

Saat ini perkembangan desain semakin berkembang pesat seiring dengan meningkatnya kebutuhan-kebutuhan masyarakat dalam menggunakan jasa desain. Sehingga untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan masyarakat dalam bidang desain diperlukan studio yang bergerak untuk terjun dalam bidang desain. Munculnya studio desain maka akan semakin kreatif dalam menangkap minat dan keinginan masyarakat.

Dapur Studio merupakan salah satu studio desain yang bergerak di bidang desain grafis dan desain interior, studio ini berdiri sejak 02 Oktober 2019, berada di Dukuh Ngekel RT 4 / RW 2, Kelurahan Tlogorandu, Kecamatan Juwiring, Kabupaten Klaten. *Project* desain grafis yang sering dikerjakan studio ini seperti desain *visual* reklame, fotografi, mengolah gambar dan *Project* desain interior yang sering dikerjakan seperti *visual* desain (desain interior kantor, desain interior rumah, desain interior toko). Selain mengerjakan *project*, studio desain ini juga selalu melakukan program kerja lain seperti rapat untuk membahas evaluasi selama mengerjakan beberapa *project*.

Rapat merupakan sarana berkumpulnya sekelompok orang untuk menyatukan pikiran, pertimbangan, dan pendapat terhadap suatu urusan, masalah, atau pekerjaan yang diharapkan dapat mencapai suatu mufakat, penyelesaian, dan keputusan. Perencanaan rapat meliputi menentukan topik, menentukan tujuan rapat, menentukan peserta atau pimpinan rapat, menyusun agenda rapat, menyiapkan tempat rapat, dan membagikan notulen atau hasil rapat ke setiap peserta (Sampebu, 2010).

Menurut Nunung dan ratu Evi (2001:129) rapat merupakan suatu alat komunikasi antara pimpinan kantor dengan stafnya, Kemudian Wursanto (1987:136) Rapat, merupakan suatu bentuk media komunikasi kelompok yang bersifat tatap muka yang sering diselenggarakan oleh banyak organisasi, baik swasta maupun pemerintah

Dalam melaksanakan acara rapat, tim biasanya mempersiapkan terlebih dahulu seperti tempat kerja yang akan di jadikan tempat rapat, fasilitas penunjang rapat seperti kursi, meja dan perlengkapan lain (kabel colokan, proyektor dan lainnya). Untuk menunjang kebutuhan kegiatan tersebut maka membutuhkan suatu mebel minimalis yang bersifat multifungsi, dan mudah digunakan.

Minimalis yang di maksud adalah suatu bentuk sederhana yang akan di aplikasikan pada desain meja dan tujuan dari bentuk sederhana ini supaya pengguna nyaman pada saat aktifitas bekerja. Konsep yang akan dipakai yaitu multifungsi supaya desain meja tersebut bisa berfungsi lebih, karena mengingat kebutuhan pengguna selain bekerja, ada kegiatan lain seperti rapat.

Dapat disimpulkan judul karya ini adalah “Desain Meja Minimalis Konsep Multifungsi Pada Studio”. Meja minimalis dengan konsep multifungsi ini di di desain sesuai kebutuhan studio tersebut dan dalam pemilihan material menggunakan bahan utama blockboard 18 mm dan kombinasi lain menggunakan roda bagian bawah meja, serta bahan finishing menggunakan HPL (*High Pressure Laminated*) dengan tone warna bahan gelap dan warna cerah yang memberikan kesan desain minimalis dan tidak termakan perkembangan jaman.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

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

1. Bagaimana Desain Meja Minimalis dengan Konsep Multifungsi ?
2. Bagaimana pemilihan Material yang tepat untuk Meja Minimalis Konsep Multifungsi ?

## **C. BATASAN MASALAH**

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

1. Melihat kebutuhan-kebutuhan tim desainer studio untuk menunjang kegiatan rapat, penulis mendesain meja yang akan di rancang hanya di dasarkan untuk kebutuhan tim desainer studio.

## **D. TUJUAN PERANCANGAN**

Tujuan dari perancangan produk ini adalah :

1. Mampu menciptakan Desain Meja Minimalis dengan Konsep Multifungsi.
2. Mampu menciptakan pemilihan Material yang tepat untuk Meja Minimalis Konsep Multifungsi.

## **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 melaksanakan 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 penggunaanya

## **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 Dapur Studio. Pengamatan yang dilakukan mencakup kegiatan yang dilaksanakan di dalam studio dan kebutuhan fasilitas yang belum memenuhi kebutuhan pengguna nya.

### **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.

