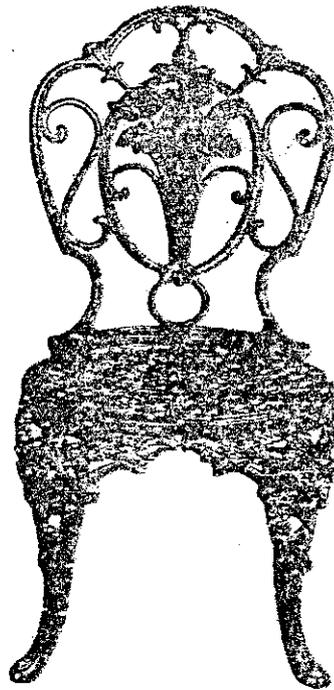


DESAIN FURNITURE DESAIN FURNITURE



Oleh :

Bambang Sugestiyadi

FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Maret 2007

9809

BAB I

PROSES PEMBUATAN DESAIN *FURNITURE*

A. Desain dan Fungsi *Furniture*

Desain merupakan terjemahan dalam bahasa Indonesia dari kata *Design*, yang artinya : rencana, membuat rencana *Designer*, diartikan sebagai : perencana (S.Wojowasito dan Tito Wasito.W. 1980). Berdasarkan perkembangan dewasa ini perancangan atau desain mengelompok menjadi dua bagian, seperti yang diungkapkan oleh John .S, Nimpoena (1986 :59), sebagai berikut :

- a) Kelompok Pertama, perancangan atau desain tradisional dengan wawasan serta orientasi pada nilai-nilai kebudayaan daerah yang berkaitan dengan bentuk, warna, gerak dan strukturnya
- b) Kelompok Kedua, yang menamakan dirinya perancangan atau desain seni guna moderen, yang melandasi proses perancangannya atas dasar fungsionalisme dan strukturalisme , yang bagi mereka identik dengan pengertian moderen

Desain akan menghasilkan bentuk-bentuk obyek yang bernilai dan dibutuhkan oleh masyarakat, nilai tersebut tidak saja semata-mata terletak pada bentuk visualnya saja, tetapi terjadi karena adanya hubungan struktur dengan fungsional sebagai sistim yang terpadu (But Mochtar, 1985 : 3). Selanjutnya Imam Buchori Zainuddin (1986 : 81), menyatakan bahwa desain pada hakekatnya merupakan pencaharian mutu yang lebih baik, dari segi materai maupun bahan, teknik, performasi, bentuk dan semuanya, baik secara bagian per-bagian atau secara keseluruhan. Desain yang baik merupakan yang tak ada satupun lagi yang dapat ditambahkan ataupun dikurangi tanpa menyebabkan suatu kehampaan ataupun kehilangan, bahkan kekurangan dalam suatu karya

(Kennet .F. Bates, 1970)

BAB II.

KONSEP-KONSEP DESAIN *FURNITURE*

A. Konsep Dasar *Ergonomic*

Perbedaan antara bagian *furniture* yang didesain dengan baik dan yang tidak berguna, dijelaskan secara luas oleh bagaimana *furniture* tersebut sesuai dengan kerangka manusia dan bagaimana hal itu diadaptasi oleh cara orang menggunakannya.

Para perancang secara serius mempelajari perbandingan dimensi dari tubuh manusia, untuk mendapatkan skala permulaan dan dimensi dari bagian *furniture*. Ilmu *antropometrik* membuat standar pengukuran tubuh sehingga para desainer memahami parameter kerangka manusia pada desain-desain mereka.

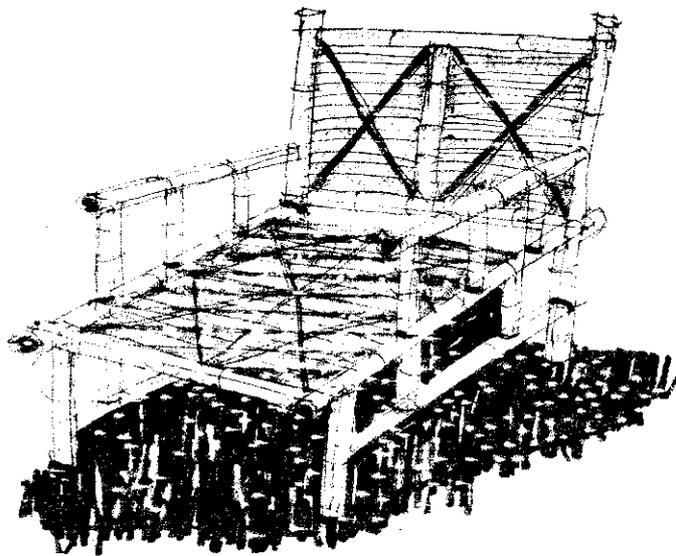
Hal ini penting untuk memperkirakan 'rata-rata proporsi fisik' yang digunakan pada desain *furniture* dapat memuaskan penduduk secara mayoritas, namun hal itu tidak memuaskan orang lainnya yang mempunyai ukuran skala yang ekstrim. Walaupun begitu, para desainer telah mencoba mencukupi setidaknya 90 % populasi, batas atas dan bawah 5 % tidak selalu dipertimbangkan. Keterbatasan ini dikenal dengan persentil kelima dan 95. Kemudian desainer seharusnya memperbaiki data untuk kasus tertentu. Coba pikir mendesain *furniture* untuk anak-anak, bagaimana anda harus membuatnya agar sesuai dengan pertumbuhan mereka?

BAB. III.

MENGGAMBAR DESAIN FURNITURE

A. Gambar Sketsa Perencanaan Furniture

Gambar sketsa merupakan ide awal yang dituangkan dalam coretan-coretan dalam bentuk goresan tangan, yang dilengkapi dengan beberapa detail dan bahan yang dipergunakan.. Berikut ini beberapa contoh gambar sketsa



Gambar.47 Sketsa Kursi Panjang Dari Bambu

Ide dasar diatas merupakan sebuah sketsa dari kursi bambu. Beberapa kemungkinan yang dapat diaplikasikan dalam kursi ini, antara lain : finishing dengan natural melamine atau pewarnaan coklat, kemudian dapat dilengkapi dengan jok busa dan vinyl, ditambah asesories ikatan tali silang-silang dengan warna kontars.

Berikut ini sebuah sketsa meja rias dengan sentuhan etnik ukiran dan kombinasi kuningin.

BAB. IV.

FINISHING DAN PERHITUNGAN BAHAN *FURNITURE*

A. Proses *Finishing Furniture*

Pengertian *Finishing*, yang dialih bahasa ke bahasa Indonesia dari bahasa Inggris artinya : pekerjaan yang terakhir, supaya barang sesuatu selesai sama sekali (S. Wojowasito dan Tito Wasito.W, 1982).

Yang dimaksud tentang finishing adalah mata rantai terakhir dari seluruh tahap produksi dalam suatu industri, seperti : industri bahan keramik, gerabah, industri kayu dan perabot / *furniture* , industri baja dan industri bahan bangunan lainnya. Proses pengerjaan *finishing* atau disebut dengan istilah aplikasi, dapat dilakukan dengan berbagai cara antara lain : dikuas dengan bulu sintetis, pengolesan dengan kain perca atau kain katun, pengerolan atau rol bulu, penyemprotan dengan alat semprot, penyelupan dalam bak, dan lain sebagainya. Secara garis besar proses *finishing* terbagi dalam dua jenis : (1) Dengan pelapisan memakai berbagai macam cat, (2) Pelapisan dengan lembaran berbagai macam bahan pada permukaan benda kerja, seperti : kain, berbagai macam bahan sintetis, bahan-bahan serat yang dibantu dengan lem atau dengan cara pengikatan. Manfaat dari *finishing* benda kerja yang dilakukan oleh suatu industri , adalah : (a) Meningkatkan nilai keindahan hasil produksi. (b) Meningkatkan keawetan benda kerja, (c) Meningkatkan nilai keteguhan benda kerja, (d) Meningkatkan nilai guna , (e) Meningkatkan nilai komersial.

(Imam Muchoyar, 2000)

Selain proses-proses finishing diatas, ada satu hal yang sangat berpengaruh dengan hasil tampilan finishing, yaitu pewarnaan atau pilihan tata warna . Dalam teori warna ada dua macam sistim yang umumnya digunakan dalam perencanaan tata warna, yaitu :

- (a) Prang Colour System
- (b) Munsell Colour System