

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Pengertian Judul Karya Desain

Judul perancangan Tugas Akhir adalah “ **Perancangan Produk Elemen Interior Berbahan Dasar Tali Temali dengan Teknik *Knitting*** “. Adapun pengertian judul dari karya ini adalah :

Perancangan :

- Proses, cara, pembuatan merancang (Kamus Besar Bahasa Indonesia halaman 927)
- Tahap yang berawal dari proses pengenalan suatu masalah, merumuskan suatu masalah, mengumpulkan data dan menganalisa serta berakhir dengan pengambilan keputusan untuk pemecahan masalah (Ching, 1996 : ix)

Produk :

- Hasil pembuatan (Kamus Besar Bahasa Indonesia halaman 896)

Elemen :

- Barang (yang penting, yang dibutuhkan) dari keseluruhan yang lebih besar; unsur (Kamus Besar Bahasa Indonesia halaman 294)

Interior :

- Bagian dalam gedung, ruang, dsb (Kamus Besar Bahasa Indonesia halaman 438)

Berbahan :

- Barang yang akan dibuat menjadi suatu barang tertentu (Kamus Besar Bahasa Indonesia halaman 87)

Tali :

- Barang yang berutas utas panjang, dibuat dari bermacam-macam bahan(sabut kelapa, ijuk, dsb) ada yang dipintal ada yang tidak, gunanya untuk mengikat, menghela, menarik, dsb (Kamus Besar Bahasa Indonesia halaman 1127)

Tali Temali :

- Berbagai macam tali (Kamus Besar Bahasa Indonesia halaman 1127)

Teknik :

- Metode atau sistem mengerjakan sesuatu (Kamus Besar Bahasa Indonesia halaman 1158)

Knitting :

- *the act of forming a fabric by looping a continuous yarn. (Dictionary.com)*
terjemahan : perbuatan dalam membentuk sebuah kain dengan cara menjalin atau merajut sebuah benang

Kesimpulan :

Perancangan Produk Elemen Interior Berbahan Tali Temali dengan Teknik Knitting adalah perancangan elemen interior yang menggunakan bahan dari temali yang dibentuk dengan menggunakan teknik *Knitting* atau dengan teknik rajutan.

1.2 Latar Belakang Permasalahan

Umumnya produsen elemen interior di kota-kota besar memproduksi elemen atau aksesoris interior dengan menggunakan material maupun teknik yang sudah umum atau sudah sering digunakan. Seperti misalnya penggunaan material kayu yang biasanya diolah dengan teknik *laser cutting* untuk menghasilkan suatu motif. Material lainnya yang biasa digunakan adalah bahan plastik yang dicetak dengan mesin (*moulding*) untuk mendapatkan bentuk yang diinginkan dan umumnya diproduksi secara massal. Selain itu fenomena yang terjadi adalah para produsen elemen interior lebih berorientasi pada keuntungan (*money oriented*), sehingga tidak begitu memperhatikan kualitas maupun desain yang eksklusif. Para produsen berlomba-lomba memproduksi produk massal dengan desain/bentukan yang hampir sama antara produsen yang satu dengan produsen yang lainnya. Jarangnya perusahaan / produsen elemen interior yang memproduksi produk elemen interior dengan teknik atau material yang berbeda dikarenakan mereka harus mempelajari serta mengeksplorasi lagi teknik serta material yang baru. Contohnya jika menggunakan teknik *knitting*. Pada umumnya teknik *knitting* digunakan untuk membuat baju, taplak, tas, dan barang-barang lainnya yang berfungsi sebagai aksesoris umumnya dalam *fashion*, seperti pada gambar di bawah ini :



Produsen produk *knitting* juga tidak mencoba mengaplikasikan teknik ini untuk membuat suatu produk yang memiliki nilai jual lebih tinggi lagi seperti elemen interior. Padahal apabila teknik ini dapat digunakan untuk elemen interior seperti furnitur, pembatas vertikal (dinding), dan pembatas horizontal (lantai, plafon) , sebenarnya dapat memberikan efek atau nuansa yang berbeda dalam interior. Permasalahan juga muncul pada desain *booth* pameran yang digunakan nantinya untuk ajang promosi atau pengenalan bisnis ini. Umumnya desain *booth* disesuaikan dengan luasan yang disediakan oleh pihak penyelenggara pameran. Desain *booth* yang telah dibuat pun belum tentu bisa dipakai lagi untuk pameran-pameran lainnya yang diadakan di tempat lain

dengan luasan yang berbeda. Sehingga kebanyakan desainer *exhibition* pun harus mendesain ulang lagi sebuah *booth* yang baru yang disesuaikan dengan luasan yang digunakan dan tentunya akan mengeluarkan biaya lagi. Biasanya untuk menghemat biaya, mereka menggunakan beberapa material yang masih bisa digunakan misalnya triplek yang masih bagus. Dengan demikian dibutuhkan suatu desain *booth* yang dapat mengatasi permasalahan ini yaitu dengan membuat lebih fleksibel.

1.3 Rumusan Permasalahan

Melalui penjelasan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat disimpulkan :

- 1) Bagaimana merancang produk elemen interior (pengisi interior, pembatas vertikal dan horizontal) yang berbeda yaitu dengan menggunakan teknik *knitting* serta material dari tali temali untuk menciptakan perbedaan dengan produk di pasaran (diferensiasi produk).
- 2) Bagaimana merancang produk elemen interior dari tali temali dengan teknik *knitting* agar tidak hanya mementingkan nilai estetika tetapi juga nilai lainnya seperti ergonomis, *maintenance*, fungsi, bentukan serta struktur.
- 3) Bagaimana merancang suatu *exhibition booth* yang dapat fleksibel digunakan untuk berbagai macam tipe lahan sehingga dapat menghemat biaya.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan produk adalah :

Merancang produk elemen interior yang berbeda atau masih jarang melalui penggunaan material serta teknik yang berbeda yaitu menggunakan material tali temali serta teknik *knitting*, dengan tidak hanya memperhatikan nilai estetika tetapi juga nilai penting lainnya seperti ergonomis, *maintanance*, fungsi, bentukan serta struktur untuk menjadi produk yang berbeda dengan yang ada di pasaran. Nilai estetika terkandung pada penggunaan motif serta desain. Kemudahan dalam perawatan (*maintanance*) pada produk juga menjadi tujuan perancangan ini. Aspek fungsi, ergonomis, bentukan serta struktur adalah aspek lainnya yang juga mempengaruhi tujuan perancangan produk ini.

1.5 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan produk elemen interior berbahan dasar tali temali dengan teknik *knitting* ini antara lain :

- 1) Manfaat bagi pengguna
 - a) Pengguna mendapatkan alternatif baru baik dalam teknik maupun material yang digunakan dalam usaha untuk mengisi interior ruang terutama yang berhubungan dengan elemen interior
 - b) Pengguna dapat lebih menghargai tenaga kerja terutama pekerja manual (pekerja *handmade*) terutama pekerja lokal dan sebagai bentuk cinta tanah air.

- 2) Manfaat bagi perkembangan dunia desain interior (arsitektur interior)
 - a) Memberikan kesempatan pada desainer-desainer untuk terus berkreasi dan bereksperimen dengan material maupun teknik.
 - b) Memberikan inspirasi kepada para desainer untuk dapat mengembangkan ide-ide yang suda ada.
 - c) Mendukung para desainer untuk terus melakukan ekperimen baik dalam hal teknik serta material terutama material tali temali dan teknik *knitting* sendiri hingga mendapatkan hasil yang maksimal.
 - d) Membuka pikiran para desainer-desainer untuk dapat memanfaatkan teknik-teknik yang tidak biasa digunakan dalam elemen interior.
- 3) Manfaat bagi pertumbuhan *Entrepreneur* dalam bidang desain interior arsitektur :
 - a) Memberikan inspirasi untuk terus melakukan kreatifitas dan inovasi dalam bidang desain interior untuk dapat menciptakan suatu produk yang unik dan memiliki nilai lebih daripada yang sudah ada.
- 4) Manfaat bagi pemerintah :
 - a) Menambah devisa negara apabila produk-produk tersebut dapat di *export* ke luar negeri
 - b) Ikut membantu pemerintah dalam mengatasi pengangguran sekaligus meningkatkan produksi dalam negeri
- 5) Manfaat bagi masyarakat :
 - a) Menciptakan lapangan pekerjaan baru untuk tenaga kerja terampil sebagai bentuk tanggung jawab terhadap bangsa Indonesia.

- b) Memberi inspirasi bagi masyarakat awam yang memiliki keahlian dalam bidang *knitting*.

1.6 Batasan Perancangan

Batasan perancangan sangat diperlukan agar peluang bisnis dan perancangan dapat lebih spesifik. Batasan-batasan ini bergantung pada kebutuhan minimal produk untuk wirausaha yang akan dirintis. Adapun batasan-batasan yang ditentukan adalah :

- 1) Obyek desain yang akan dikerjakan adalah produk elemen interior dari bahan tali temali serta menggunakan teknik *knitting* beserta fasilitas *booth* untuk pameran.
- 2) Batasan fisik obyek desain, antara lain :
 - a. Produk

Sedangkan batasan produk *tangible* yang akan dirancang yaitu berbagai macam produk interior yang menggunakan material tali temali yang dibentuk dengan teknik *knitting*. Perancangan produk berupa 1 set elemen interior untuk *living room* yaitu *coffee table*, *single chair*, lampu, dan vas. Sedangkan material yang digunakan adalah benda yang berutas panjang, khususnya tali temali. Material rangka yang digunakan juga harus bersifat kuat namun mudah dibentuk, tahan lama, serta memiliki kesan yang mewah.

b. Fasilitas *Booth* Pameran

Fasilitas *booth* pameran yang digunakan sebagai salah satu media promosi nantinya adalah *booth* dengan konsep fleksibel, dalam pengertian *booth* yang didesain dapat digunakan pada luasan yang berbeda sehingga dapat menghemat biaya. Namun, luasan minimal yang dibutuhkan *booth* untuk memamerkan 1 set produk untuk *living room* adalah sekitar 3 x 3 m dan ketinggian minimal 2,5 m dengan asumsi jumlah produk jenis furnitur yang dipamerkan adalah 2 (satu) buah *single chair* ukuran 60 x 100 cm, 1 (satu) buah *coffee table* ukuran 100 x 45 cm, 1 (satu) buah *side table* ukuran 40 x 40 cm, 1 (satu) buah lampu ukuran 13 x 13 cm, serta vas dengan ukuran diameter maksimal 15 cm.

