

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Judul Karya Desain

Perancangan Produk Elemen Interior dengan Material Kulit Kayu.

Pengertian Judul :

Perancangan adalah: proses, cara, perbuatan merancang. (Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi III halaman 927)

Produk adalah: barang atau jasa yang dibuat dan ditambah gunanya atau nilainya dalam proses produksi dan menjadi hasil akhir dari proses produksi itu; hasil karya. (Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi III halaman 896)

Elemen adalah: bagian (yang penting; yang dibutuhkan) dari keseluruhan yang lebih besar; unsur. (Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi III halaman 294)

Interior adalah: bagian dalam gedung (ruang, dsb) didalam ruang dalam gedung; dsb. (Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi III halaman 438)

Material adalah: bahan yang akan dipakai untuk membuat barang lain. (Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi III halaman 723)

Kulit adalah: pemalut bagian luar tubuh (manusia, binatang, dsb).(Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi III halaman 610)

Kayu adalah: Pohon yang kuat batangnya keras; bagian batang (cabang, dahan, dsb) pokok yang keras (yang dibiasa untuk bahan bangunan, dsb).(Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi III halaman 519)

Kesimpulan:

Perancangan Produk Elemen Interior dengan Material Kulit Kayu adalah penciptaan suatu produk untuk elemen interior yang menggunakan bahan yang akan dipakai untuk membuat barang lain berupa lapisan luar tubuh batang pohon.

1.2. Latar Belakang Masalah

Pertumbuhan industri properti terus berkembang pesat di Indonesia dan dapat terlihat jelas di kota-kota besar, Jakarta sebagai salah satu contohnya. Tingkat pembangunan diikuti tingkat permintaan akan hunian yang terus meningkat. Hal ini menggambarkan peluang tumbuhnya industri interior sangatlah menjanjikan.

Namun harus diakui bahwa isu lingkungan pun menjadi satu faktor yang tidak dapat diabaikan. Pemanfaatan bahan baku yang ramah lingkungan menjadi satu tuntutan pasar yang harus dipenuhi di samping pemanfaatan bahan baku yang baru akan memberikan manfaat tersendiri, yaitu membedakan dari para pemain yang telah ada. Antusiasme pasar akan menjadi sambutan awal pertumbuhan industri interior yang inovatif. Salah satu contoh bahan yang dimaksud adalah kulit kayu yang masih jarang dimanfaatkan. Inovasi terletak pada penggunaan bahan dasar yang dulunya dijadikan limbah hasil produksi yang kini akan dimanfaatkan guna menghasilkan produk interior berkualitas tinggi dan sesuai dengan selera pasar yang cenderung mengarah ke nuansa modern tropis.

Alasan lain pemilihan kulit kayu adalah adanya *effective value chain* sebab bahan kulit kayu akan diperoleh dari pengolahan kayu milik keluarga yang

kemudian dijadikan produk-produk interior. Selain jaminan akan ketersediaan bahan, bergerak di industri yang sama; yaitu industri interior akan memungkinkan kerjasama yang berkesinambungan yang saling menguntungkan.

Selain permasalahan produk ada pun permasalahan yang ditemukan pada desain fasilitas yaitu berupa sebuah *booth*. *Booth* yang merupakan sebuah stand yang digunakan sebagai tempat untuk mengadakan pameran atau promosi yang memiliki dimensi luasan ruang tertentu. Berdasarkan data yang diperoleh penulis pada website <http://www.mailarchive.com/kemahmarcomm@yahoogroups.com/msg02352.html> pameran di *mall* diadakan dalam jangka waktu selama 12 hari dan biaya pembuatan *booth* yang tidak sedikit dan luas yang berbeda pada setiap pameran, sehingga tak jarang *booth* yang dipakai pada pameran yang sebelumnya tidak dapat digunakan kembali.

1.3. Rumusan Masalah

Setelah dilihat dari latar belakang masalah yang ada, maka dapat ditarik suatu permasalahan yaitu :

- a) Bagaimana merancang produk elemen interior yang berbeda dari pasar dengan menggunakan limbah hasil sisa produksi yaitu kulit kayu.
- b) Bagaimana merancang produk elemen interior yang ergonomis dan estetik.
- c) Bagaimana merancang stan pameran yang fleksibel, hemat biaya dan menarik bagi pengunjung.

1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah :

- a) Membuat desain produk elemen interior yang memiliki nilai jual dan keunikan tersendiri bagi masyarakat.
- b) Membuat desain stand pameran yang sesuai dengan karakter dari produk yang akan dijual
- c) Membuat desain stand pameran dengan menggunakan konsep yang fleksibel dan dapat dinikmati oleh semua kalangan.
- d) Menjadi tempat untuk memperkenalkan produk dari KuKa

1.5. Manfaat Perancangan

- a) Bagi Penulis
Memperoleh banyak pengetahuan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan interior umumnya dan dapat menambah pengalaman dalam mendesain produk dan memdesain pameran yang baik khususnya.
- b) Bagi Pengguna
Pengguna memiliki alternatif baru dalam memperindah tempat huni mereka dengan hadirnya produk elemen interior dengan material kulit kayu yang harganya terjangkau bagi hampir seluruh kalangan menengah hingga menengah ke atas.

c) Bagi Perkembangan Dunia Interior

Bertambahnya ragam produk elemen interior membantu perkembangan kreatifitas dalam menghasilkan produk elemen interior terbaru serta menjadikan dunia interior sebagai kebutuhan dalam pembangunan setiap sudut ruang yang dibangun.

d) Bagi Pertumbuhan *Entrepreneur* dalam Bidang Desain Interior

Memacu para *entrepreneur* untuk terus berkarya mengingat luasnya prospek dalam bidang kreatifitas yang dapat dimanfaatkan dan dikembangkan untuk menciptakan produk – produk yang memiliki nilai lebih dari produk yang telah ada.

1.6. Batas Perancangan

Ada pun batasan yang diberikan :

- 1) Obyek yang akan dikerjakan berupa sebuah produk elemen interior dengan material kulit kayu
- 2) Batasan fisik obyek :
 - a) Fasilitas

Fasilitas yang digunakan adalah sebuah *booth* untuk pameran pada saat ada acara-acara tertentu seperti di *mall* kota-kota besar yaitu Surabaya dan Jakarta, sekaligus sebagai strategi promosi. *Booth* akan didesain secara fleksibel yang memungkinkan dapat digunakan kembali

pada pameran di tempat berbeda dengan perkiraan luasan minimal 3x6m².

b) Produk

Produk yang dirancang adalah produk elemen interior dengan material kulit kayu yang akan dikerjakan tangan (*handmade*). Material kulit kayu digunakan berasal dari pohon waru, yang diolah secara baik menjadi berbagai macam produk untuk elemen interior seperti aksesoris interior (lampu gantung dan *artwork*), dan furnitur (meja makan, kursi makan dan *credenza*), serta mendukung gerakan *eco-friendly*.

