# BAB I
# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

*Furniture* atau yang sering kita sebut mebel adalah perlengkapan rumah yang mencakup semua barang seperti kursi, meja, dan lemari. Mebel berasal dari kata *movable*, yang artinya bisa bergerak. Pada zaman dahulu meja kursi dan lemari relatif mudah digerakkan dari batu besar, tembok, dan atap. Sedangkan kata *furniture* berasal dari bahasa Prancis *fourniture* (1520-30 Masehi). *Fourniture* mempunyai asal kata *fournir* yang artinya *furnish* atau perabot rumah atau ruangan. Walaupun mebel dan furnitur punya arti yang beda, tetapi yang ditunjuk sama yaitu meja, kursi, lemari, dan seterusnya. Funitur merupakan salah satu kebutuhan dalam setiap rumah. Fungsinya tak hanya untuk memperindah interior dalam rumah, tapi juga untuk sebuah estetika yang mencitrakan kepribadian si pemilik rumah, selain fungsi utamanya yang menjadi alat untuk membantu kebutuhan sehari-hari. Perdagangan furnitur merupakan salah satu komponen penting di dalam perdagangan dunia untuk kategori produk-produk manufaktur, dan setiap tahun volume ekspornya tumbuh pesat seiring dengan pertumbuhan jumlah penduduk dan peningkatan pendapatan per-kapita dunia. Kedua faktor ini merupakan sumber utama pertumbuhan permintaan dunia terhadap mebel. Furnitur merupakan perlengkapan penting yang menunjang kebutuhan manusia, tidak hanya dalam sebuah rumah tetapi juga gedung-gedung, kantor, mall, sekolah, kampus, rumah sakit dan tempat ataupun fasilitas umum lainnya. Bahkan, furnitur juga dijadikan aset dan barang investasi bagi beberapa orang, terutama kolektor barang-barang antik yang harganya dapat berlipat-lipat seiring berjalannya waktu.

Manusia memiliki beberapa kebutuhan pokok yang dapat dikelompokkan menjadi kebutuhan pangan, sandang, dan papan. Kebutuhan tersebut tidak pernah lepas untuk menunjang kelangsungan hidup manusia. Kebutuhan papan adalah kebutuhan manusia dalam hal tempat tinggal dimana di dalamnya terdapat juga kebutuhan akan produk-produk furnitur, seperti salah satunya meja kerja yang kerap kali dibutuhkan oleh seorang individu yang sudah memiliki jenjang pendidikan yang tinggi maupun yang sudah bekerja. Meja kerja biasanya digunakan di instansi kantor sebuah perusahaan, studio desain, sekolah, kampus serta instansi lainnya. Namun seiring perkembangan dan kemajuan dunia yang menuntut manusia untuk bekerja semakin meningkat, menyebabkan banyak manusia sering melanjutkan pekerjaan mereka dirumah. Oleh sebab itu sudah banyak orang yang memiliki meja kerja pribadi dirumah mereka.

Namun seperti yang diketahui, meja kerja itu sendiri biasanya di isi dengan sebuah komputer yang biasanya memakan hampir seluruh ruang (*space*)

dari meja kerja itu sendiri, hal ini tentu saja mengurangi ke-efektifan dalam bekerja apa bila akan melakukan pekerjaan lain seperti menulis, menggambar, ataupun kegiatan lain yang membutuhkan ruang (*space*) dari meja kerja itu sendiri. Berdasarkan masalah tersebut biasanya orang akan membeli meja khusus lagi untuk mengerjakan pekerjaan lain yang tidak berhubungan dengan komputer, dimana hal ini tentu menimbulkan masalah lain seperti, memakan ruang lebih didalam satu ruangan dengan bertambahnya satu unit meja kerja lagi, dan bertambahnya pengeluaran yang dilakukan untuk sebuah kebutuhan yang seharusnya dapat dikerjakan dengan satu unit meja kerja saja.

Dari penjelasan tersebut dapat dilakukan penelitian untuk membuat perancangan sebuah produk furnitur meja kerja yang dapat menyimpan satu unit komputer apabila sedang tidak digunakan sehingga tetap dapat memberikan ruang (*space*) yang tetap guna memberikan ke-efektifan untuk melakukan aktivitas bekerja lainnya. Dengan begitu tidak diperlukannya lagi satu unit meja tambahan yang akan mengurangi ruang di dalam ruangan dan membantu si pengguna untuk mengurangi pengeluarannya.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, terdapat identifikasi masalah yang dapat dijadikan bahan penelitian, seperti : Terbatasnya ruang (*space*) di meja kerja yang menggunakan satu unit komputer, kurang leluasanya melakukan aktivitas pekerjaan lain di satu meja kerja yang memiliki komputer, serta adanya kemungkinan pengguna akan menambah meja lain untuk aktivitas bekerja yang tidak menggunakan komputer.

Gambar 1. Vektor meja kerja
(Sumber: Eryxson Sihite, 2019)

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian kali ini topik yang dibahas akan berfokus pada pembahasan permasalahan kurang leluasanya satu unit meja kerja yang memiliki satu unit komputer bila ingin digunakan untuk aktivitas kerja lain, yang biasanya dipakai di kantor dan milik pribadi seseorang. Meja ini diperuntukkan bagi orang-orang yang bekerja dibidang industri kreatif, seperti : Desainer, Arsitek, Dosen, Mahasiswa, namun pengguna umum lain tetap dapat menggunakannya.

## 1.4 Rumusan Masalah

Melalui batasan masalah tersebut, maka masalah yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut:

- Bagaimana merancang sebuah meja kerja yang memiliki ruang (*space*) yang tetap apa bila sedang tidak menggunakan komputer ?
- Bagaimana merancang sebuah meja kerja yang tetap leluasa dan nyaman bila melakukan aktivitas lain seperti menggambar dan menulis di depan komputer ?

## 1.5 Tujuan Penelitian

- Untuk menghadirkan sebuah produk meja kerja yang memiliki ruang (*space*) yang tetap, guna menjaga ke-leluasaan aktivitas kerja lain yang tidak menggunakan komputer, terutama bagi pengguna yang bidang kerjanya berhubungan dengan desain.
- Untuk menghadirkan sebuah produk meja kerja yang dapat membuat seseorang tidak perlu menambah meja lain lagi di dalam ruangan bekerjanya yang dikarenakan kurang leluasanya melakukan aktivitas kerja lain di atas meja dengan komputer.

## 1.6 Manfaat Penelitian

1. Desainer

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah acuan dalam mendesain agar lebih menghasilkan produk yang efisien, efektif, dan berguna bagi banyak orang.

2. Masyarakat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan kesadaran bagi masyarakat untuk memilih produk yang lebih efisien, efektif, dan memliki fungsi lebih dibandingkan dengan megeluarkan biaya lagi untuk membeli produk tambahan lainnya.

3. Pendidikan

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menginspirasi dunia pendidikan untuk lebih berinovasi untuk menghadirkan produk yang dapat menjawab masalah di kehidupan masyarakat terutama dalam bidang desain.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Kerangka konsep penulisan bertujuan untuk mempermudah pemahaman dan penelaahan penelitian. Dalam laporan penelitian ini, sistematika penulisan terdiri atas enam bab, masing-masing uraian yang secara garis besar dapat dijelaskan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini merupakan pendahuluan yang materinya sebagian besar menyempurnakan usulan penelitian yang berisikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara terperinci yang memuat tentang pengertian desain, ergonomi dan antropometri, teori warna, teori estetika, serta teori-teori pendukung yang berhubungan dengan objek penelitian..

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini berisikan tentang pengembangan metodologi yang terdiri dari metode penelitian, teknik pengumpulan data, lokasi penelitian, kerangka berpikir penelitian, prosedur penelitian analisis data, dan *timeline* penelitian.

BAB IV HASIL

Dalam bab ini menguraikan tentang hasil wawancara, observasi, analisa desain, konsep desain.

BAB V PEMBAHASAN

Dalam bab ini data yang sudah dianalisa diterapkan dalam visual berupa: gambar sketsa, gambar *render*, gambar teknik, gambar diorama. Proses desain termasuk dalam bab ini

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Berisikan tentang kesimpulan dari serangkaian pembahasan skripsi berdasarkan analisis yang telah dilakukan serta saran-saran untuk disampaikan kepada objek penelitian atau bagi penelitian selanjutnya.