

**PROSES PERANCANGAN
DESAIN MEBEL**

Oleh:
M. Sholahuddin, S.Sn, MT

Penerbit
Badan Penerbit ISI Yogyakarta
2014

PROSES PERANCANGAN DESAIN MEBEL

Oleh: **M. Sholahuddin, S.Sn, MT**

Desain Sampul : Hangga Hardhika, S.Sn, M.Ds
Desain cover : Y. Sigit Supradah
Pracetak : J. Hendro Martono
Lay out : Nicolas Arka Narendra

ISBN : 978-979-8242-69-4

Diterbitkan pertama kali: Oktober 2014

Penerbit:

Badan Penerbit ISI Yogyakarta

Jl.Parangtritis Km 6,5 Sewon Bantul Yogyakarta 55187

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jl.Parangtritis Km 6,5 Sewon Bantul Yogyakarta 55187

Telp. (0274) 38410, Fax. (0274) 38410

Hak cipta milik penulis dan penerbit dilindungi undang-undang. Dilarang mengutip dan memperbanyak tanpa izin tertulis dari penulis atau penerbit, sebagian atau seluruhnya dalam bentuk apapun, baik cetak, photoprint, microfilm dan sebagainya.

Dicetak di Percetakan Kanisius Yogyakarta

Isi di luar tanggung jawab percetakan

KATA PENGANTAR

Dalam setiap proses mendesain mebel, desainer mengawalinya dengan mencari inspirasi untuk dikembangkan menjadi sebuah ide desain. Ide desain tersebut dituangkan dalam sebuah sketsa-sketsa desain. Dalam proses transisi dari sketsa desain ke bentuk objek desain itulah seringkali membingungkan desainer yang disebabkan banyaknya permasalahan (isu-isu) desain yang dihadapi dan keputusan serta pilihan desain yang harus dibuat. Untuk itu desainer perlu melakukan sebuah proses desain yang sistematis untuk menjembatani hal-hal tersebut.

Pembuatam buku ajar mata kuliah Desain Mebel ini dibiayai oleh ISI Yogyakarta. Buku “Proses Perancangan Desain Mebel” berisi langkah-langkah sistematis yang dilakukan oleh seorang calon desainer (mahasiswa) dan desainer interior dalam merancang sebuah mebel. Ada 6 tahapan utama dalam proses desain yaitu (1) Konseptualisasi (*conceptualization*), (2) Penelitian (*research*), (3) Pengembangan desain (*design development*), (4) Implementasi (*implementation*), (5) Evaluasi (*evaluation*), (6) Presentasi (*presentation*).

Dengan melakukan langkah-langkah proses desain mebel yang sistematis, akan dihasilkan sebuah hubungan yang baik antara proses penggalian ide, pengalaman, dan kemampuan serta pilihan kreatif lain untuk memperkuat sebuah desain mebel.

Buku ini sangat jauh dari sempurna, tetapi penulis sangat berharap agar buku ini dapat membantu dalam menuangkan ide kreatifitasnya dalam mendesain mebel.

Atas segala bantuan yang diberikan kepada penulis dari pihak-pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, penulis ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya.

Yogyakarta, 3 Juni 2014

M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.

Daftar Isi

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Tujuan Umum	1
B. Tujuan Khusus.....	1
C. Latar Belakang	2
D. Materi Pembahasan	4
E. Pengertian Desain Mebel	4
F. Rangkuman	5
BAB II PROSES DESAIN	7
A. Konseptualisasi (Conceptualization).....	11
B. Pengembangan Desain (Design Development).....	17
C. Implementasi (Implementation)	22
D. Evaluasi (Evaluation)	23
F. Presentasi (Presentation)	23
G. Rangkuman	23
BAB III KOSAKATA VISUAL (Visual Vocabulary).....	27
A. Bentuk	31
B. Komposisi, Tegangan Visual, dan Proporsi.....	40

C. Warna, Tekstur, Ornamen, Perlakuan Permukaan ...	52
D. Rangkuman	61
BAB IV ARAHAN DESAIN MEBEL	65
A. Kesatuan, Dominan, Repetisi	65
B. Karakter dan Gaya.....	68
C. Rangkuman	101
BAB V APLIKASI DESAIN MEBEL.....	103
A. Basic Mebel.....	104
B. Jenis Mebel.....	115
C. Bahan Mebel	121
D. Rangkuman	131
DAFTAR PUSTAKA.....	133
GLOSARIUM	135

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.	Skema aspek-aspek desain mebel.....	5
Gambar 2.1.	Ide awal sebuah desain mebel	7
Gambar 2.2.	Inspirasi terciptanya beberapa mebel	8
Gambar 2.3.	Kupu-kupu berkepak sebagai sumber inspirasi dan menjadi ide dasar bentuk dalam perancangan kursi.	9
Gambar 2.4.	Proses desain.....	10
Gambar 2.5.	“ <i>One folding chair</i> ” karya Tom Loeser	12
Gambar 2.6.	<i>Dinning set</i> oleh David Powell.....	13
Gambar 2.7.	Studi kasus lemari pecah belah (<i>cupboard</i>) oleh Kaare Klint. Rak lemari disesuaikan ukuran piring, botol, tatakan, gelas.	14
Gambar 2.8.	<i>Sculpture chair</i> dan <i>sculpture table</i> yang inovatif bertema manusia (wanita) karya Allen Jones (1969).....	16
Gambar 2.9.	Meja merupakan proses <i>edge-gluing</i> oleh Ian Kirby	17
Gambar 2.10.	<i>Casablanca cabinet</i> oleh Ettore Sottsass	19

Gambar 2.11.	<i>Nature inspired table</i> menggunakan referensi bentuk dari alam	19
Gambar 2.12.	Kursi karya Bill Wurz, San Fransico. Beberapa pilihan dan variasi dari bentuk dan fungsi yang dipertimbangkan.	21
Gambar 3.1.	<i>Nail cabinet</i> karya Garry Knox Bennett.....	28
Gambar 3.2.	<i>Sculpted rocking chair</i> karya Sam Malof	29
Gambar 3.3.	Dua kotak biola.....	30
Gambar 3.4.	“ <i>American-style Bombay chest</i> ”	33
Gambar 3.5.	“ <i>Marilyn chair</i> ” karya Arata Isozaki	34
Gambar 3.6.	“ <i>Art nouveau cabinet</i> ” karya Hector Guimard (1899).....	35
Gambar 3.7.	<i>Prom chair</i> karya Jeff Kellar	35
Gambar 3.8.	Charles Rennie Mackintosh’s Hill House Chair....	36
Gambar 3.9.	Kursi karya Abel Faidy.....	37
Gambar 3.10.	<i>Teacart</i> karya Bruce Beeken dan <i>teacart</i> karya Joe Tracy	37
Gambar 3.11.	Kabinet karya Jere Osgood.....	38
Gambar 3.12.	Kursi karya Peter Dean dari Charlestown	39
Gambar 3.13.	Bentuk kabinet dipengaruhi skala	39
Gambar 3.14.	<i>Desk</i> karya Brian Gulick.....	40
Gambar 3.15.	Kursi karya Julie Morengello of Providence, R.I	42
Gambar 3.16.	Meja karya Bryan Smallman of Norwalk, Conn	43

Gambar 3.17. Lampu *mercure* karya Patric Nagat dari New York 44

Gambar 3.18. Bentuk bulatan pada tampak depan meja memberikan tegangan/kekuatan visual..... 45

Gambar 3.19. Meja teh karya Charles L.Pendleton..... 47

Gambar 3.20. *The golden section*..... 48

Gambar 3.21. *Beechwood buffet* karya Gerrit Rietveld..... 48

Gambar 3.22. *The golden rectangle* 49

Gambar 3.23. Seri Fibonacci 49

Gambar 3.24. *Geometric progression*..... 50

Gambar 3.25. *Arithmetic progression*..... 50

Gambar 3.26. *Harmonic progression*..... 51

Gambar 3.27. *Hambidge (root) rectangle* 51

Gambar 3.28. Lingkaran warna 53

Gambar 3.29. Komposisi meja hijau yang dingin di antara kursi merah dan kuning yang berkesan hangat..... 53

Gambar 3.30. Adanya kursi berintensitas *glossy* terlihat hidup di antara kursi berintensitas *doff* yang netral dan mudah dikombinasikan..... 54

Gambar 3.31. Kombinasi coklat tua ber*value* gelap dengan coklat terang 55

Gambar 3.32. Kursi berwarna kuning muda dikombinasi dengan hijau menambah *value* warna yang terang 55

Gambar 3.33. Kursi berwarna hitam dan putih 56

Gambar 3.34. Kursi berwarna putih di ruang netral..... 56

Gambar 3.35. Kursi berwarna logam abu-abu sebagai warna jeda untuk warna kuning.57

Gambar 3.36. Kursi dengan tekstur halus tapi terkesan kasar.....57

Gambar 3.37. Kursi dari bahan kayu finishing *doff* yang memberikan kesan hangat.58

Gambar 3.38. Kursi dengan tekstur kayu yang memberikan kesan hangat.....58

Gambar 3.39. Kursi dengan *upholstery* bermotif flora.....59

Gambar 3.40. Kursi karya *Trundling Turk* Alison dan Peter Smithson dengan *upholstery* motif dekoratif bergaya *Pop design* 59

Gambar 3.41. Ornamen *flora* pada pintu almari dua pintu..... 60

Gambar 3.42. Kursi dengan ornamen garis sederhana 60

Gambar 3.43. Kursi dengan permainan warna, tekstur, dan ornamen 61

Gambar 4.1. *Folds into a table chair* karya Kathleen Stone 66

Gambar 4.2. Kursi karya Josef Hoffmann..... 66

Gambar 4.3. *Reading couch* oleh Rosanne Somerson 67

Gambar 4.4. Kursi dengan repetisi dari bentuk, detail, bahan, dan warna yang harmonis..... 67

Gambar 4.5. *Getsuen chair* karya Masanori Umeda 1990 bertema flora dengan bunga merekah sebagai sumber inspirasi dan ide 68

Gambar 4.6. Kursi (*chair*) karya Charles Rohlf's 68

Gambar 4.7. Kursi bergaya Dekonstruksi karya Zaha Hadid..... 69

Gambar 4.8.	<i>Red and Blue Chair</i> karya Gerrit Rietveld 1917. Kursi berbahan kayu dan terinspirasi dari lukisan karya Piet Mondrian	69
Gambar 4.9.	Kursi oleh Eliel Saarinen.....	71
Gambar 4.10.	“ <i>Blacker house chair</i> ” karya Charles dan Henry Greene	71
Gambar 4.11.	<i>Ponies chair</i> karya Eero Aarnio	72
Gambar 4.12.	Kursi makan karya Michel Thonet 1885	73
Gambar 4.13.	Kursi bergaya klasik: Hepplewhite (shelco.co.uk), Louis XV (antiqueroyale.com), Chippendale (worthpoint.com)	74
Gambar 4.14.	Kursi antik gaya <i>Gothic</i>	75
Gambar 4.15.	Kabinet antik gaya <i>Gothic</i>	76
Gambar 4.16.	Ornamen gaya <i>Gothic</i>	76
Gambar 4.17.	Peti penyimpanan gaya <i>Renaissance</i> disebut “ <i>cassone</i> ”	76
Gambar 4.18.	Bentuk ornamen <i>acanthus & scroll</i> berdaun	77
Gambar 4.19.	Kursi dan ornamen gaya <i>Renaissance</i>	77
Gambar 4.20.	Kursi antik gaya <i>Baroque</i>	78
Gambar 4.21.	Bentuk ornamen gaya <i>Baroque</i>	79
Gambar 4.22.	Kursi antik gaya <i>Rococo</i> (Louis XV)	80
Gambar 4.23.	Kursi antik gaya <i>Rococo</i> (Louis XIV).....	81
Gambar 4.24.	Meja <i>console</i> gaya Rococo (Louis XIV)	81
Gambar 4.25.	Bentuk ornamen gaya <i>Rococo</i> (Louis XV).....	81
Gambar 4.26.	Motif kepala binatang dan detail ornamen gaya Louis XVI.....	82

Gambar 4.27. Meja antik gaya Louis XVI	83
Gambar 4.28. <i>Console</i> gaya Louis XVI	83
Gambar 4.29. Kursi sudut antik gaya <i>Queen Anne</i>	84
Gambar 4.30. Kursi antik gaya <i>Queen Anne</i>	85
Gambar 4.31. Meja antik gaya <i>Queen Anne</i>	85
Gambar 4.32. Meja tulis antik gaya <i>Queen Anne</i>	85
Gambar 4.33. Bentuk dan ornamen kursi gaya <i>Queen Anne</i>	86
Gambar 4.34. Bentuk dan ornamen sofa gaya <i>Queen Anne</i>	86
Gambar 4.35. Bentuk kursi sudut gaya <i>Queen Anne</i>	86
Gambar 4.36. Bentuk ornamen almari gaya <i>Queen Anne</i>	87
Gambar 4.37. Bentuk ornamen kursi gaya <i>Queen Anne</i>	87
Gambar 4.38. Meja <i>console</i> gaya <i>Chippendale</i>	88
Gambar 4.39. Kursi sudut gaya <i>Chippendale</i>	89
Gambar 4.40. Kursi antik gaya <i>Adam</i>	90
Gambar 4.41. Bentuk ornamen mebel gaya <i>Adam</i>	90
Gambar 4.42. Meja antik gaya <i>Adam</i>	90
Gambar 4.43. Meja antik gaya <i>Sheraton</i>	91
Gambar 4.44. Meja antik gaya <i>Empire</i>	92
Gambar 4.45. Almari antik gaya <i>Empire</i>	92
Gambar 4.46. Meja antik gaya <i>Regency</i>	94
Gambar 4.47. Kursi antik gaya <i>Regency</i>	94
Gambar 4.48. Bentuk ornamen mebel gaya <i>Regency</i>	94
Gambar 4.49. Kursi antik gaya <i>Biedermeier</i> atau <i>Restoration</i>	95

Gambar 4.50. Bentuk ornamen mebel gaya <i>Biedermeier</i> atau <i>Restoration</i>	96
Gambar 4.51. Art Nouveau (kassel-tourist.de), Deutcher Werkbund (en.bidt.org), <i>Red and blue chair</i> karya Gerrit Rietvelt bergaya De Stijl	97
Gambar 4.52. Lc4 Chair karya Le Corbusier bergaya <i>Bauhaus</i> dan meja karya Jacques Émile Ruhlmann bergaya <i>Art deco</i>	98
Gambar 4.53. Kursi bergaya modern karya Charles Eames	98
Gambar 4.54. <i>First chair</i> , Michele De Lucchi (1983) bergaya Memphis, kursi karya Tom Dixon bergaya <i>Neo-furniture</i>	100
Gambar 4.55. <i>Blow chair</i> karya Gionatan Depas, Dnato D’Orbino, Paolo Lomazzi, dan Carla Scolari (1997).....	101
Gambar 4.56. <i>Gruppo G14 chair</i> karya Cesare Leonardi dan Franca Stagi (1970)	101
Gambar 5.1. Ukuran kursi pada umumnya.....	104
Gambar 5.2. Dimensi macam-macam jenis kursi.....	105
Gambar 5.3. Contoh kursi kerja	106
Gambar 5.4. Contoh kursi santai	106
Gambar 5.5. Contoh kursi nyaman.....	107
Gambar 5.6. Contoh kursi dudukan tinggi	107
Gambar 5.7. Contoh kursi malas karya Mies van Der Rohe (1931), Ray and Charles Eames Manuf (1956), Osvaldo Borsani (1954).....	108
Gambar 5.8. Ukuran meja pada umumnya.....	110

Gambar 5.9. Meja tamu, meja kerja minimalis, meja makan...	110
Gambar 5.10. Tempat tidur <i>single</i>	111
Gambar 5.11. Tempat tidur <i>double</i>	111
Gambar 5.12. Ukuran standar lemari penyimpanan.....	112
Gambar 5.13. Lemari pakaian minimalis	113
Gambar 5.14. Lemari panjang	114
Gambar 5.15. Rak buku.....	114
Gambar 5.16. Gaya papan	115
Gambar 5.17. Gaya rangka.....	115
Gambar 5.20. Mebel berbentuk kotak	117
Gambar 5.21. Mebel yang dilapisi yaitu sofa karya Salvador Dali, <i>Magritta chair</i> karya Roberto Sebastian Matta, <i>French recliner chair</i> (1920)	117
Gambar 5.22. Meja dan kursi makan dari kayu <i>solid</i>	121
Gambar 5.23. Macam-macam bentuk <i>veneer</i>	123
Gambar 5.24. <i>Coffee table</i> oleh Kino Guerin.	123
Gambar 5.25. Meja dan rak dari <i>plywood</i>	124
Gambar 5.26. Mebel menggunakan papan <i>manufaktur</i> berupa MDF dari bambu	126
Gambar 5.27. Tempat tidur dari bambu.....	126
Gambar 5.28. Jenis mebel rotan untuk ekspor	127
Gambar 5.29. Jenis mebel rotan untuk dalam negeri	127
Gambar 5.30. Marcel Breuer mendesain <i>Steel arm chair</i> , 1925.	128

Gambar 5.31. Kursi *stacking* karya Verner Panton, 1956. Kursi pertama berbentuk *monocoque* dari plastik diproduksi Vitra 128

Gambar 5.32. Mebel *knockdown*..... 129

Gambar 5.33. Contoh desain lemari *built-in* untuk *storage* 130

Gambar 5.34. *Chair fold into table* karya Shin dan Tomoko Ayumi 130

Gambar 5.35. Mebel dapur, meja kerja dan tempat tidur – Kenchikukagu Collection 131

BAB I

PENDAHULUAN

A. Tujuan Umum

Buku ini mempelajari cara-cara perancangan mebel secara lengkap dan mandiri untuk mata kuliah desain mebel dan mebel konseptual. Mahasiswa belajar mendesain bermacam-macam mebel dengan fungsi yang berbeda-beda. Pertimbangan desain selain estetika adalah fungsi, bahan, dan ergonomi. Hasil yang didapat dari membaca buku ini adalah mahasiswa menjadi lebih kreatif dalam mengolah bentuk dan ukuran mebel sesuai fungsi, bahan dan konstruksi mebel.

Secara umum tujuan dan sasaran perancangan desain mebel yaitu mahasiswa diharapkan mampu merancang desain mebel yang mengacu pada fungsi dan estetika, *style/trend* desain, teknologi, dan efektifitas (pemakaian) bahan dapat tercapai. Dalam mewujudkan karyanya, baik dalam bentuk *mock-up* atau dengan skala 1 : 1 mahasiswa harus memperhatikan transformasi bentuk, pemilihan bahan, konstruksi, dan *finishing* serta rencana anggaran biaya yang sesuai dengan konsep perancangannya.

B. Tujuan Khusus

- 1) Menguasai dasar-dasar estetika dan menerapkan pengetahuan tentang karakteristik estetik, bahan, dan bentuk pada desain mebel.

- 2) Memiliki pengetahuan bahan dan konstruksi mebel dengan memperhatikan estetika, bahan, bentuk dan mempertimbangkan ergonomi dan *anthropometri*, dan proses produksi (ragam teknik dan teknologi konstruksi dan teknik produksi) serta memiliki karakter yang spesifik.

C. Latar Belakang

Desain merupakan hasil dari sebuah proses berfikir yang berlandaskan pada ilmu pengetahuan yang bersifat rasional dan pragmatis. Mendesain berarti melaksanakan suatu rentetan kegiatan yang menggabungkan daya cipta, penguasaan perkembangan teknologi, dan unsur estetika yang memenuhi syarat untuk diproduksi. Desain adalah kegiatan pemecahan masalah dan inovasi teknologis yang bertujuan untuk mencari solusi terbaik dengan jalan memformulasikan terlebih dahulu gagasan inovatif ke dalam suatu model, dan kemudian merealisasikan kenyataan secara kreatif. Sekalipun desain itu adalah disiplin keilmuan yang menyangkut sains alam (hal-hal yang fisis) dan sains sosial yang menyangkut perilaku (*behavior*), peranan seni dalam pengertian cita rasa estetis juga memegang peranan dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan (Buchori, 2000:123).

Berbicara tentang desain terutama desain mebel yang baik, mencakup bukan hanya bentuk, bahan dan warna saja, tetapi yang lebih penting adalah fungsi, yaitu apakah bisa menjawab kebutuhan sosial pemakainya. Selain itu, harus memperhatikan teknis dalam reproduksi, durabilitas, konstruksi, efisiensi material, ergonomi, penerapan teknologi menjadi lebih menonjol selain masalah estetika, dan kenyamanan yang mengacu pada selera pemakai atau pengguna. Desain dapat disesuaikan dengan tujuan, penampilan dan kenikmatan (kenikmatan untuk bergerak, memperbaiki, penyimpanan, dan membersihkan, serta kenikmatan pada ukuran, bentuk, proporsi dan daya lentur).

Prinsip dasar pada desain mebel adalah sebuah bentuk desain memiliki prinsip dasar yang jelas, didasarkan pada konsep bentuk yang disesuaikan dengan fungsi dan aktivitas pemakai, kesesuaian bahan yang dipilih, sistem konstruksi yang benar serta pemakaian bahan *finishing* yang tepat. Demikian juga mengenai volume (besaran) dengan dimensi (ukuran) dan standar yang *ergonomis* dan *anthropometris*. Memperhatikan pengerjaan detil atau profil, pemilihan jenis asesoris dengan teliti, disesuaikan dengan gaya (*style*) desain tersebut, dalam upaya menghasilkan desain fungsional, ergonomis dan estetis.

Selain itu, desain mebel sebagai salah satu kategori elemen desain yang pasti ada di hampir semua desain interior, sebagai bagian dari komponen ruang, menjadi pelengkap yang saling mendukung atau mengisi terhadap komponen-komponen ruang lainnya, dalam kaitan proses pembentukan suasana sebagai pencerminan citra dan integritas pemakai. Dalam hal ini, mebel menjadi perantara antara manusia dan ruangnya. Menawarkan adanya transisi bentuk dan skala antara ruang interior dan manusia. Membuat interior dapat dihuni karena memberikan kenyamanan dan manfaat dalam pelaksanaan aktivitasnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa desain mebel tidak bisa lepas dari pertimbangan desain interior (kesesuaian, keselarasan, keseimbangan dan *unity* antara mebel dengan ruangnya).

Perancangan desain mebel melewati suatu proses desain yang sistematis (walaupun kadang-kadang ada loncatan gagasan), antara lain tahap analisis, konsep desain, penggalan ide atau pemecahan masalah, pengembangan desain, dan penyajian gambar presentasi (gambar tampak dan gambar detil). Tahapan tersebut digunakan untuk menata, membangun dan menstrukturkan kesadaran pikir yakni melihat *subject matter* secara lengkap, menyeluruh, dan mendekati kenyataan, sehingga dapat dianalisis dan dijelaskan secara komprehensif, holistik dan tuntas.

D. Materi Pembahasan

Proses desain dipelajari dalam mata kuliah Desain Mebel.

Materi dari buku ajar mata kuliah Desain Mebel adalah:

- 1) Pengertian tentang proses desain mebel
- 2) Proses desain
- 3) Kosakata visual
- 4) Arahana desain mebel
- 5) Aplikasi desain mebel

E. Pengertian Desain Mebel

Desain adalah suatu sistem yang berlaku untuk segala macam jenis perancangan, dimana titik beratnya adalah melihat segala sesuatu persoalan tidak secara terpisah atau tersendiri melainkan sebagai satu kesatuan, dimana satu masalah dengan lainnya saling kait-mengkait (Pamudji Sutandar,1993).

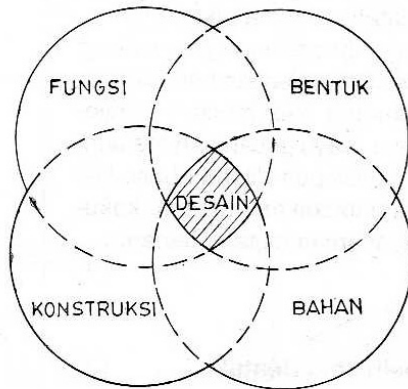
Di dalam kamus bahasa Indonesia dijelaskan bahwa mebel adalah peralatan rumah tangga seperti kursi, meja, dan almari (Peter Salim dan Yenni Salim, 1991). Menurut kamus umum *Grolier Encyclopedia of Knowledge* (1995), dijelaskan bahwa mebel atau *furniture* adalah obyek yang memiliki fungsi dan manfaat sesuatu untuk duduk, sesuatu untuk tidur, sesuatu untuk menyimpan barang.

Mebel adalah merupakan perlengkapan untuk bangunan tempat tinggal, bisnis atau umum, yaitu benda yang dapat dipindahkan yang ditempatkan dalam ruang seperti kursi meja, tempat tidur, dan lain-lain (Geck, 1997). Orang Amerika membatasi arti mebel atas benda-benda yang mudah dipindahkan, sama seperti “*meuble*” dalam bahasa Perancis dan “*mobel*” dalam bahasa Jerman. Di Inggris artinya mencakup segala perlengkapan, baik yang mudah dipindahkan atau yang tetap/*built in* (Aronson, 1992).

Menurut Gani (1995 : 1), dalam mendesain mebel ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dengan seksama secara menyeluruh

supaya desain menjadi baik dan benar :

- 1) Tujuan pemakaian
- 2) Keinginan pemakai
- 3) Fungsi perabot
- 4) Bentuk atau kesan atau penampilan luar
- 5) Bahan yang dipakai
- 6) Konstruksi
- 7) Cara pembuatan



Gambar 1.1. Skema aspek-aspek desain mebel
(Sumber : M. Gani, 1995 : 1)

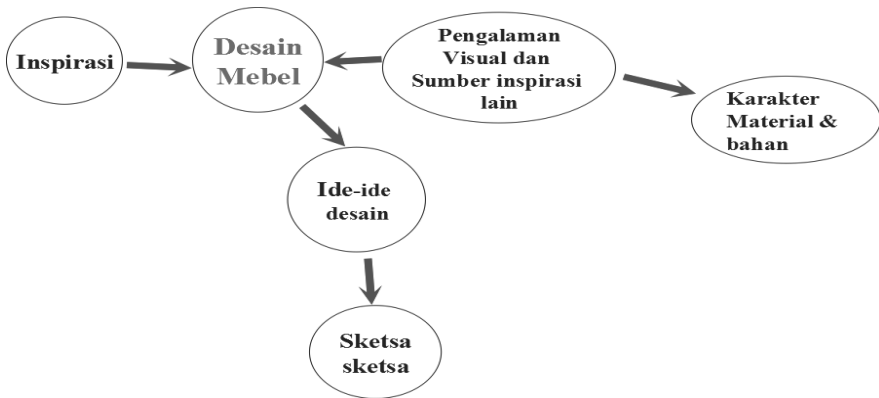
F. Rangkuman

Desain mebel tidak bisa lepas dari pertimbangan desain interior (kesesuaian, keselarasan, keseimbangan dan *unity* antara mebel dengan ruangnya). Mebel atau *furniture* adalah obyek/ perlengkapan yang memiliki fungsi dan manfaat untuk duduk, untuk tidur, untuk menyimpan barang baik yang mudah dipindahkan atau yang tetap/ *built in*. Aspek-aspek desain mebel yaitu bentuk, fungsi, konstruksi, bahan.

BAB II

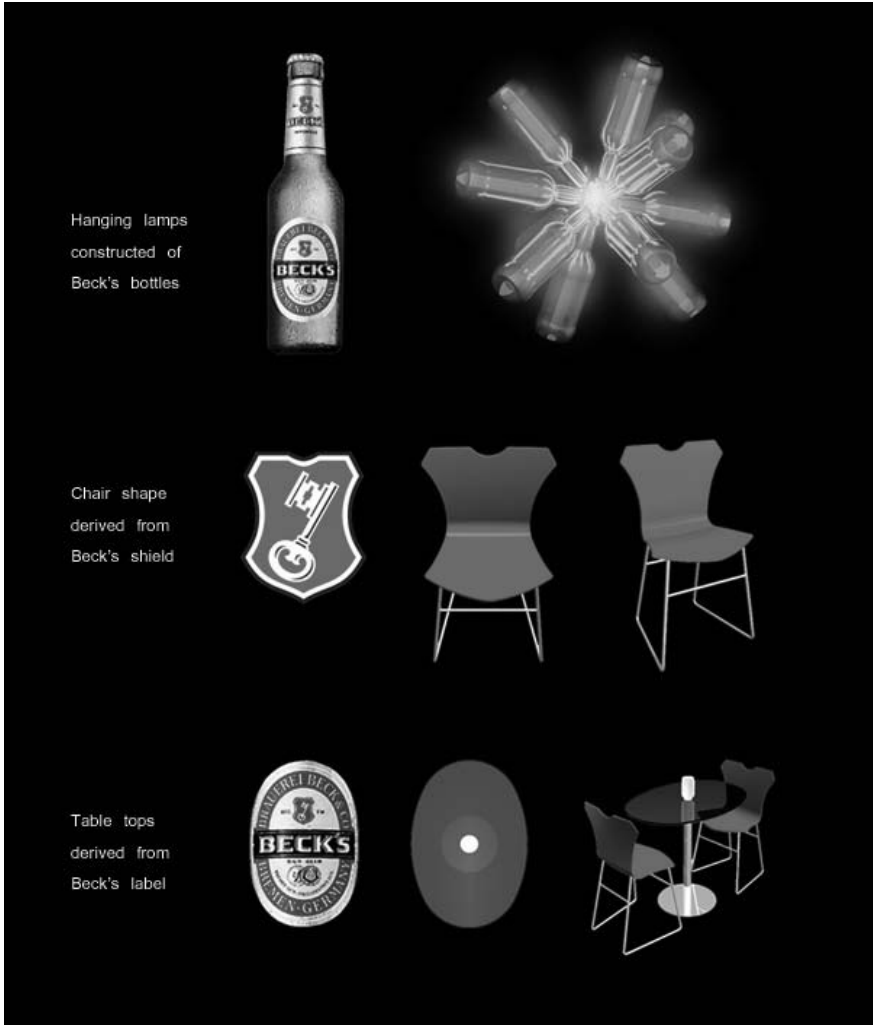
PROSES DESAIN

Dalam setiap proses desain (desain interior dan mebel), desainer selalu memulainya dengan mencari inspirasi yang merupakan awal dari lahirnya sebuah ide desain. Ide desain bisa berawal dari melihat desain yang sudah ada di pasaran atau dari sumber inspirasi lain. Ide-ide muncul dari hal-hal yang inspirasional, kemudian dituangkan desainer dalam sketsa-sketsa desain.

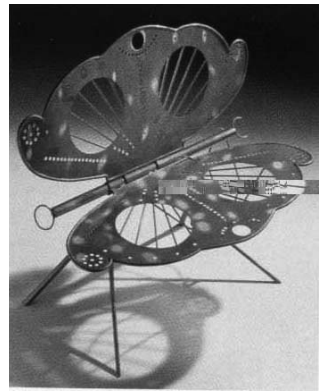


Gambar 2.1. Ide awal sebuah desain mebel

Dalam proses transisi dari sketsa ke bentuk objek dalam sebuah proses desain itulah, desainer banyak menghadapi permasalahan (isu-isu) dan keputusan desain yang harus dibuat. Dalam proses desain tersebut banyak keputusan-keputusan dibuat atau pilihan-pilihan desain yang diambil seringkali membingungkan desainer.



Gambar 2.2. Inspirasi terciptanya beberapa mebel
(Sumber: Design Boom, 2003)



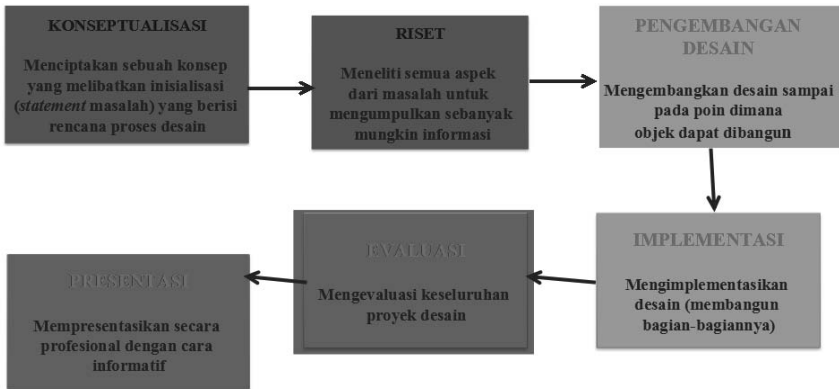
Mariposa Chair bertema kupu-kupu karya Riccardo Dalisi



Kursi berkarakter tema kupu-kupu karya Barlian Hawary 1997

Gambar 2.3. Kupu-kupu berkepak sebagai sumber inspirasi dan menjadi ide dasar bentuk dalam perancangan kursi.
(Sumber: Barlian Hawary, 1997 dan Charlolotte & Peter Fiell)

Proses desain yang sukses akan terdapat sebuah hubungan baik antara proses penggalian ide, pengalaman, dan kemampuan serta pilihan kreatif lain untuk memperkuat desain tersebut.



Gambar 2.4. Proses desain

Dalam pendekatan desain interior termasuk desain mebel di dalamnya, desainer akan terbantu dalam organisasi kerja jika ditentukan terlebih dahulu proses desainnya yaitu:

- a) **Konseptualisasi** (*Conceptualization*)
Menciptakan sebuah konsep yang dikembangkan dari ide awal dan perumusan masalah (*statement* masalah) yang berisi rencana tentang proses desain.
- b) **Penelitian** (*Research*)
Meneliti semua aspek dari masalah untuk mengumpulkan sebanyak mungkin informasi.
- c) **Pengembangan Desain** (*Design Development*)
Mengembangkan desain sampai pada poin dimana objek dapat dibangun.
- d) **Implementasi** (*Implementation*)
Mengimplementasikan desain (membangun bagian-bagiannya)
- e) **Evaluasi** (*Evaluation*)
Mengevaluasi keseluruhan proyek

f) Presentasi (*Presentation*)

Mempresentasikan secara professional dengan cara yang informatif.

Selain proses di atas, dapat juga dilakukan pendekatan desain dalam berbagai cara, tergantung latar belakang desainernya, keperluan desain tersebut, dan kompleksitasnya.

A. Konseptualisasi (*Conceptualization*)

Pekerjaan pertama kali yang dilakukan oleh seorang desainer adalah menemukan gagasan awal. Gagasan awal ini harus dapat dimasukkan ke dalam suatu konsep yang kuat.

Suatu konsep adalah : “*Suatu gagasan yang dirumuskan dengan baik dan secara formal digunakan untuk menguraikan masalah pokok, baik itu masalah struktural, fungsional atau visual*”.

Dalam menciptakan sebuah konsep desain, hal pertama yang dilakukan adalah menemukan permasalahan, yaitu sesuatu yang berhubungan dengan isu yang diselidiki di dalam desain tersebut. Suatu pernyataan masalah desain bisa berbentuk kompleks atau sederhana. Konsep yang kuat digunakan untuk memberi arah kepada pengembangan konsep, penting terutama jika ada pembatasan desain. Konsep yang kuat memungkinkan desainer menetapkan kerangka kerja untuk mengatasi berbagai pertanyaan dan masalah yang mungkin muncul dalam pengembangan dan konstruksi.

Konsep *One Folding Chair* memiliki dampak visual yang kuat antar keterbukaan dan tertutupan. Ketika kursi tersebut dilipat maka akan menjadi sebuah pahatan dinding. Komposisi geometri, pembatasan muka dan tepi melalui warna dan pola cat dibuat pada kusi dengan sangat kuat secara kualitas 3 dimensi. Pola tepi menghilang ketika kursi dilipat, hanya tinggal permukaan potongan (*strip*) yang diekspos. *One Folding Chair* berbahan kayu, *stainless steel*, aluminum, dan *finishing* cat.



Gambar 2.5. “*One folding chair*” karya Tom Loeser
(Cambridge, 1988)

Desainer seringkali mendapatkan ide-ide yang muncul begitu saja di kepalanya ketika sedang melakukan kegiatan sehari-hari. Dari ide-ide tersebut, desainer akan membangun sebuah konsep yang kuat. Seringkali seorang desainer hanya berfikir “*saya ingin membuat kursi yang nyaman*”, namun kemudian ternyata tidaklah cukup hanya keinginan itu saja yang dipakai dalam mendesain mebel, tetapi perlu dirumuskan masalahnya terlebih dahulu seperti fungsi, struktur, ataupun estetikanya. Bagi seorang desainer kapan pun punya ide sebuah desain mebel, segeralah buat sebuah sketsa sehingga kapanpun diperlukan dapat menggalinya kembali.

B. Penelitian (*Research*)

1. Aturan penelitian desain

Seorang desainer dapat mengamati sebuah objek untuk membangun inspirasinya dalam mendesain sebuah mebel,

kemudian dilanjutkan dengan meneliti. Dalam proses pencarian tersebut, desainer memerlukan konseptualisasi sebagai langkah awal dalam proses desain.

Para desainer biasanya mengasimilasi informasi dan fokus pada tujuan serta sudut pandang baru dalam proses desainnya. Penelitian para desainer biasanya didasarkan pada proses kerja beberapa desainer sebelumnya, namun dapat pula dipengaruhi oleh beberapa proses teknis seperti : proses pembengkokan *plywood*, berdasarkan fungsi (analisis fungsi) atau objek yang spesifik (tipe-tipe dari mebel).

Penelitian ke dalam ruang dan kebutuhan dari klien disaring menjadi konsep. Sebagai hasil, mebel *dinning set* oleh David Powell (dari Easthampton) menunjukkan kebutuhan klien dalam fungsi khusus seperti halnya dengan *sense* gaya.

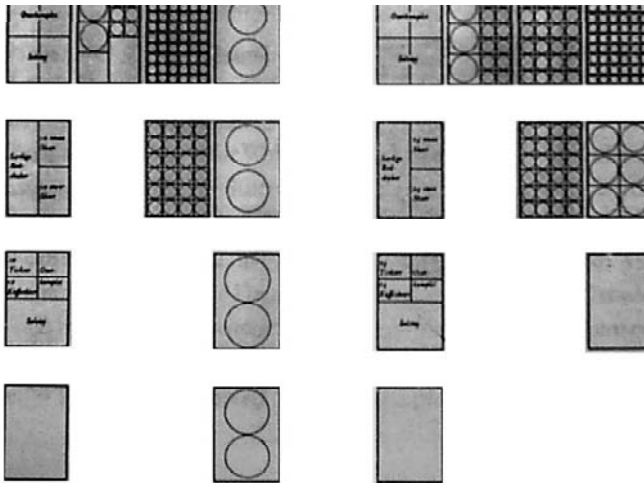


Gambar 2.6. *Dinning set* oleh David Powell (dari Easthampton)

2. *Penelitian melalui analisis*

Menggali informasi tentang mebel yang sedang didesain, dapat dilakukan para desainer dengan cara menganalisa secara berkelanjutan dan mencatat hasil observasi tersebut, proses ini disebut sebagai “*penelitian melalui analisis*”.

Penelitian melalui analisis merupakan cara lain untuk menyempurnakan sebuah konsep. Caranya yaitu memecah strukturnya menjadi beberapa bagian komponen dan memikirkan untuk apa masing-masing komponen tersebut, batasan-batasan, serta fungsinya yang berhubungan dengan keseluruhan struktur. Desainer menganalisis properti dari bahan yang diperlukan, selanjutnya dianalisis keseluruhan fungsi dari bagian-bagiannya kemudian bagaimana pengguna berintegrasi dengan objek tersebut.



Gambar 2.7. Studi kasus lemari pecah belah (*cupboard*) oleh Kaare Klint. Rak lemari disesuaikan ukuran piring, botol, tatakan, gelas.

Kaare Klint mengadakan penelitian yang intensif mengenai fungsi dasar suatu mebel seperti peruntukan, ukuran yang paling tepat, proporsi antara manusia dengan mebel yang mampu

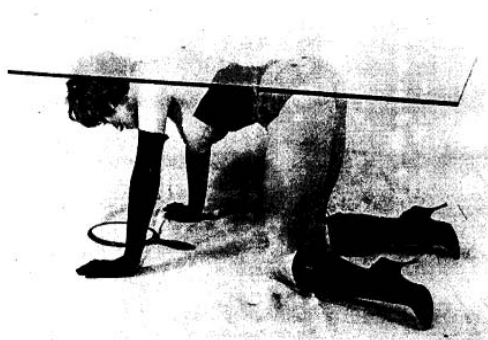
memberikan kenyamanan maksimal bagi pemakai dan teknik konstruksi yang menciptakan kekuatan struktur. Penelitian yang kemudian berkembang menjadi *ergonomi* atau ilmu yang mempelajari hubungan manusia dan kerja. Cara yang dilakukan Kaare Klint adalah dengan terlebih dahulu membuat semacam tempat percobaan bagi mebel yang akan disimpan di lemari atau rak tersebut. Untuk membuat lemari piring dan gelas, terlebih dahulu dilakukan percobaan penyimpanan piring dalam berbagai posisi yang memungkinkan. Dari penelitian itu didapat ukuran-ukuran standar yang merujuk kepada ukuran berbagai jenis piring, gelas, tatakan dan botol anggur.

Berkenaan dengan penyelidikan tersebut, beberapa disiplin ilmu ergonomi yang terlibat antara lain anatomi dan fisiologi (struktur dan fungsi pada manusia), antropometri (ukuran-ukuran tubuh manusia), fisiologi psikologi (sistim syaraf dan otak manusia), dan psikologi eksperimen (perilaku manusia). Studi tentang psikologi eksperimen dalam desain diperlukan untuk mengetahui kebutuhan dimensi/ukuran tubuh manusia (misalnya saja kebiasaan, perilaku dan budaya manusia duduk, berdiri, mengambil sesuatu, dan bergerak), sehingga didapatkan ukuran yang tepat agar tidak terjadi kekeliruan data dalam perencanaan desain. Psikologi dijadikan studi karena dianggap penting untuk menelaah perilaku dan hal-hal yang dipikirkan oleh manusia sebagai pengguna desain.

Seperti yang diungkapkan Ching (1987) dalam perencanaan desain mebel, manusia adalah faktor utama yang mempengaruhi bentuk, proporsi, dan skala mebel. Untuk memperoleh manfaat dan kenyamanan dalam melaksanakan aktivitas, mebel harus dirancang sesuai dengan ukuran tubuh manusia, jarak bebas yang diperlukan oleh pola aktivitas dan sifat aktivitas yang dijalani.

3. *Proses inovasi*

Dalam suatu konsep desain mebel, inovasi bergantung pada bagaimana cara memandang suatu permasalahan desain. Misalnya jika seorang desainer ingin mendesain suatu kursi yang inovatif, hal pertama yang dilakukan adalah menyadari apa permasalahannya. Bukan bagaimana cara mendesain kursi untuk mendukung kegiatan orang-orang, tetapi bagaimana cara mendukung orang-orang duduk di kursi tersebut dengan nyaman. “*Solusi permasalahan*” tersebut adalah desain kursi yang akan dibuat. Satu pendekatan yang dapat digunakan adalah memisahkan pemikiran desainer yang membuatnya berfikir tentang satu format tertentu yang spesifik, tetapi memperhatikan permasalahan desainnya.



Gambar 2.8. *Sculpture chair* dan *sculpture table* yang inovatif bertema manusia (wanita) karya Allen Jones (1969)

B. Pengembangan Desain (*Design Development*)

Setelah desainer menentukan konsep yang kuat, langkah selanjutnya adalah membentuk fisik dari mebel.

Pengembangan desain merupakan kegiatan pemecahan masalah estetis struktural dan fungsi dari bentuk, menganalisis, menginvestigasi, dan menyempurnakan desain dengan cara terbaik dalam mengekspresikan konsep.

Dengan kata lain inilah waktunya menggambar, membuat model dan maket, memilih bahan, metode konstruksi, dan menentukan detail.



Gambar 2.9. Meja merupakan proses *edge-gluing* oleh Ian Kirby (Philadelphia Furniture Show, 1998)

Ada delapan langkah dalam pengembangan desain yaitu:

1. *Meninjau ulang masalah*

Langkah 1: seorang desainer memulainya dengan menemukan pernyataan masalah dan konsep awal yang kemudian dikembangkan. Pernyataan tersebut mungkin saja diperbaiki kembali atau disempurnakan karena adanya informasi baru yang ditambahkan di akhir pekerjaan.

2. **Membuat daftar kebutuhan**

Langkah 2: desainer mencatat semua kebutuhan seperti fungsi, dimensi, warna, dan bahan. Selain itu perlu didaftar pokok-pokok tambahan yang spesifik. Data daftar kebutuhan tersebut adalah pegangan bagi desainer untuk memecahkan permasalahan desain dan menciptakan nilai-nilai estetis.

Contoh daftar kebutuhan yang *desainer* buat dalam mendesain sebuah meja adalah:

- a) tinggi dari permukaan meja,
- b) lebar dan panjang maksimum dari meja dengan ukuran jalan masuk (*entryway*),
- c) Meja menggunakan bahan yang tidak merusak bahan lantai,
- d) Meja sebaiknya memiliki tempat penyimpanan,
- e) Bentuk meja sebaiknya memiliki campuran dengan bentuk atas pintu masuk,
- f) Meja dibuat dengan bahan yang sesuai keinginan klien.

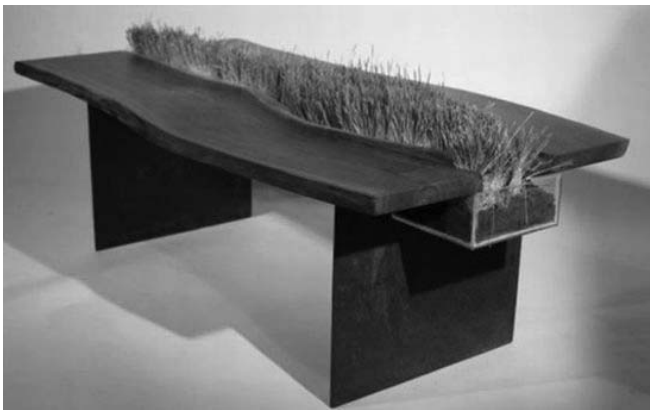
3. **Memilih referensi visual dan ikon**

Langkah 3: membuat sketsa-sketsa bentuk mebel yang akan digunakan. Namun jika seorang desainer sedang tidak mendapatkan inspirasi, maka desainer dapat mengadopsi dari referensi visual atau ikon. Dari referensi visual atau ikon yang diadopsi desainer diharapkan akan muncul ide-ide baru dan bentuk yang lebih estetis. Referensi visual dan ikon dapat dikembangkan selama konseptualisasi atau penelitian desain atau selama proses pengembangan desain.

Casablanca cabinet oleh Ettore Sottsass (Memphis, 1981) diusulkan dengan campuran icon – ilmu fiksi, *graffiti*, *Jackson Pollock painting* dan arsitektur Le Corbusier. Kabinet tidaklah mudah untuk diasosiasikan dengan salah satunya, melainkan icon membawa sesuatu estetis yang unik ke tiap bagiannya.



Gambar 2.10. *Casablanca cabinet* oleh Ettore Sottsass (Memphis, 1981)



Gambar 2.11. *Nature inspired table* menggunakan referensi bentuk dari alam

4. Menggenerasikan bentuk

Langkah 4: Proses lain ketika desainer tidak menemukan inspirasi yaitu dengan menggenerasikan bentuk. Walaupun

desainer terkadang sudah menentukan bentuknya dalam pikirannya, namun dengan melakukan proses penggenerasian bentuk, desainer akan selalu bisa mendapatkan banyak pilihan.

Beberapa bentuk dari proses penggenerasian bentuk dapat dimodifikasi dalam beberapa fungsi integrasi yang lain dan dapat juga digunakan untuk detail-detailnya.

Langkah-langkah dalam penggenerasian bentuk adalah :

- a) Ciptakan gambar dua dimensi, kemudian membangun bentuk baru.
- b) Membentuk *image* menjadi bentuk 3 dimensi dengan skala kecil dalam bahan kayu.
- c) Mengumpulkan beberapa jenis dari bentuk dua dimensi yang baru dan tiga dimensi.
- d) Memotong tumpukan bentuk tiga dimensi untuk menemukan bentuk tiga dimensi yang baru.

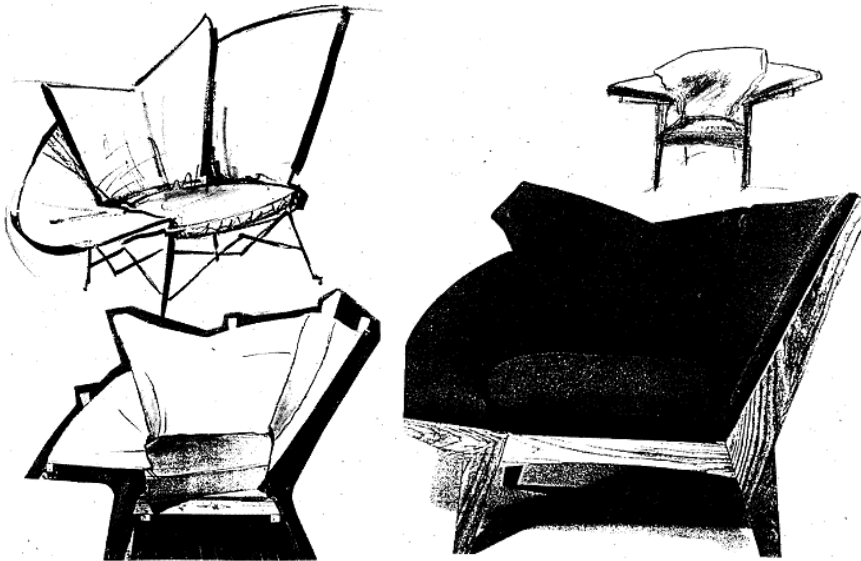
Dengan langkah-langkah di atas, desainer akan dapat menemukan kompleksitas bentuk asalkan membebaskan dirinya dengan mencari bentuk-bentuk baru, inilah yang disebut menggenerasikan bentuk.

5. Meninjau ulang pilihan

Langkah 5: Meninjau kembali berbagai pilihan, terdapat berbagai macam kemungkinan antara lain:

- a) Mengubah ukuran/skala secara radikal, hal tersebut dapat mengubah karakter desain mebel.
- b) Meninjau ulang bahan, meliputi kekuatan, stabilitas, maupun daya tahannya.
- c) Bereksperimen dengan bagian-bagian, yaitu bagian terekspos, tersembunyi, dan terintegrasi.
- d) Meningkatkan/mengurangi kompleksitas, misalnya dengan mengembangkan kekuatan kualitas ornamen pada desain atau sederhanakanlah.

- e) Memanipulasi dan mengontraskan bentuk.
- f) Menambahkan kejelasan atau kekaburan.



Gambar 2.12. Kursi karya Bill Wurz, San Fransico.
Beberapa pilihan dan variasi dari bentuk dan fungsi yang dipertimbangkan.

6. *Meninjau ulang bahan*

Langkah 6: Saat seorang desainer sudah mempunyai sketsa dari sebuah bentuk mebel yang didesain. Selanjutnya desainer harus mulai berfikir bahan yang akan digunakan. Cari atau pilihlah jenis bahan yang paling cocok, serta pertimbangkan juga harga/biaya dari bahan tersebut.

7. *Meninjau ulang kemungkinan pembuatan*

Langkah 7: desainer membuat *prototype*, evaluasi biaya, serta meneliti kepraktisan desain mengenai struktur, ketahanan fungsi, dan biaya.

8. Model gambar kerja dan maket (*mock-up*)

Langkah 8: Setelah pembuatan sketsa dan menentukan berbagai pilihannya, desain dapat dikatakan sudah terbentuk. Selanjutnya membuat model skalatis sehingga apa yang digambar dapat dilihat oleh desainer secara tiga dimensi yang berguna untuk mengecek kesalahan atau detail lainnya. Gambar kerja awal adalah langkah selanjutnya. Tahap ini akan membantu untuk mengecek proporsi dan detail.

Gambar kerja adalah gambar teknik yang dibuat secara detail dengan skala ukuran. Pada umumnya, skala dibuat antara 1:5, 1:10, atau 1:20. Sedangkan untuk detail konstruksinya dibuat skala 1:2 atau 1:1. Pola bentuk yang sulit menggunakan skala kecil dapat dibuat sesuai dengan ukuran sesungguhnya, yaitu dengan skala 1:1. Gambar kerja biasanya dibuat di atas kertas kalkir dengan menggunakan rapido atau pena gambar ukuran 0.1, 0.3, dan 0.6 atau 0.8.

C. Implementasi (*Implementation*)

Sebuah diskusi komprehensif mengenai konstruksi adalah bagian yang tidak terpisahkan dalam membuat mebel. Di dalam topik diskusi tersebut akan lebih dijelaskan mengenai efisiensi dalam memecahkan isu desain sebelum konstruksi dimulai. Biasanya akan lebih baik jika kita melihat proyek desainer dalam sebuah model.

Selain kita mengevaluasi kembali desain dan detail serta membuat pengembangan desainnya. Bagaimanapun juga memahami sebuah proyek akan lebih mudah dalam bentuk tiga dimensi dengan bahan sebenarnya. Desainer harus melihat hasil desain dengan pengamatan yang kritis.

Sebuah model desain dibuat untuk melihat hasil jadi dari rancangan, kemudian melalui model tersebut desainer dapat melakukan evaluasi desainnya. Desainer dapat melihat dan

mengevaluasi keberhasilan ataupun kegagalan serta faktor lainnya, sehingga desainer dapat menentukan langkah selanjutnya dalam desain yang dibuatnya (dapat berupa perubahan, penambahan, maupun pengurangan).

C. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi desain dilakukan desainer melalui kritik-kritik atas hasil desainnya, namun akan lebih baik jika orang lain yang mengkritisnya. Dari pendapat berupa masukan dan saran dari orang lain maka desainer akan mendapatkan perspektif yang lebih segar dari apa yang dilihat orang lain pada hasil desainnya.

E. Presentasi (*Presentation*)

Presentasikan desain adalah saat desainer memberikan penjelasan tentang usaha dan kreatifitas dalam karya desainnya kepada klien, sehingga klien dapat melihat kualitas dan konsistensi dari karya yang akhirnya akan membantu dalam membangun reputasi dan meningkatkan daya jual karya mebel. Presentasi dilengkapi dengan gambar presentasi, gambar ekspresi, dan gambar bentuk.

Slideshow dan foto karya sangat penting untuk demonstrasi langsung akan proses kerja karya desainer, sangat berharga untuk keperluan publikasi karena desainer mungkin akan merilis hasil karyanya di koran, majalah, ataupun buku.

F. Rangkuman

a) *Konseptualisasi (Conceptualization)*

Konsep adalah “*Suatu gagasan yang dirumuskan dengan baik dan secara formal digunakan untuk menguraikan masalah pokok, baik itu masalah struktural, fungsional atau visual*”. Kapanpun punya ide sebuah desain mebel, segera buat sketsa sehingga kapanpun diperlukan dapat menggalinya kembali.

b) Penelitian (Research)

Berdasarkan pada proses kerja beberapa desainer sebelumnya, dapat dipengaruhi oleh beberapa proses teknis (seperti proses pembengkokan *plywood*), berdasarkan fungsi (analisis fungsi) atau objek yang spesifik (tipe-tipe dari mebel). Penelitian ke dalam ruang dan kebutuhan dari klien disaring menjadi konsep.

- 1) Penelitian melalui analisis, merupakan cara lain untuk menyempurnakan sebuah konsep. Penelitian berkembang menjadi *ergonomi* (ilmu yang mempelajari hubungan manusia dan kerja), antara lain anatomi dan fisiologi (struktur dan fungsi pada manusia), antropometri (ukuran-ukuran tubuh manusia), fisiologi psikologi (sistim syaraf dan otak manusia), dan psikologi eksperimen (perilaku manusia). Manusia adalah faktor utama yang mempengaruhi bentuk, proporsi, dan skala mebel.
- 2) Penelitian melalui inovasi, bagaimana cara memandang suatu permasalahan desain solusi desain mebel

c) Pengembangan Desain (Design Development)

Pemecahan masalah estetis struktural fungsi ke bentuk model/maket, pilihan bahan, metode kontruksi, detail.

- 1) Meninjau ulang masalah, penyempurnaan konsep awal karena adanya info baru.
- 2) Membuat daftar kebutuhan berkaitan fungsi, dimensi, warna, bahan.
- 3) Memilih referensi visual dan ikon, untuk membuat sketsa-sketsa mebel dari inspirasi atau dari adopsi pemilihan referensi visual dan ikon.
- 4) Menggenerasi bentuk, alternatif bentuk dengan modifikasi dan detail-detail sehingga menemukan kompleksitas bentuk.

- 5) Meninjau ulang pilihan, bentuk dan fungsi dipertimbangkan dengan mengubah ukuran/skala, bahan, penekanan, intensitas, kekontrasan.
- 6) Meninjau ulang bahan, harga bahan dipertimbangkan.
- 7) Meninjau ulang kemungkinan pembuatan, kepraktisan desain tentang struktur, fungsi, biaya dengan membuat *prototype*.
- 8) Model gambar kerja dan maket, gambar kerja dengan skala 1:5, 1:10, dan 1:20, detail konstruksi 1:2 dan maket 1:1.

d) Implementasi (Implementation)

Membuat model 3 dimensi agar dapat mengevaluasi desain dan detail dengan melakukan perubahan atau penambahan atau pengurangan.

e) Evaluasi (Evaluation),

Berdasarkan kritik-kritik desain dari orang lain

f) Presentasi (Presentation)

Terdiri atas gambar presentasi, gambar ekspresi dan gambar bentuk seperti *slide show* dan foto karya yang menunjukkan proses kerja suatu desain mebel.

BAB III

KOSAKATA VISUAL (*VISUAL VOCABULARY*)

Desainer menciptakan sebagian mebel dengan memanipulasi dan mengkombinasikan beberapa elemen dari bentuk apa saja untuk sebuah karya desain. Desainer dapat menyebutnya “*visual vocabulary*”.

Hanya dengan kumpulan kata, kita tahu cara untuk dapat berbicara. Dengan kumpulan elemen desain dapat memberikan desainer pemahaman cepat dalam memberikan ide dan kemampuan dalam membuat bentuk 3 dimensi.

Elemen dari kosakata visual ini terbagi menjadi tiga kelompok: (1) Bentuk adalah persepsi geometri dari suatu volume atau massa pada objek (2) Komposisi dan proporsi. Komposisi adalah susunan bentuk dalam objek atau susunan beberapa elemen dalam bentuk; proporsi adalah hubungan ruang dari bagian ke bagian lainnya dan keseluruhannya. (3) Warna dan perlakuan permukaan, tekstur, dan ornamentasi.

Desain bukan proses linier. Dari sketsa awal, desain sebaiknya mempertimbangkan proporsi, komposisi dan warna, dan faktor lainnya secara simultan.

Kumpulan visual akan berkembang secara berbeda bagi setiap orang. Beberapa desainer bereksperimen secara konstan, memilih elemen terbaik pada tempat yang berbeda untuk tiap-tiap bagiannya.

Nail Cabinet karya Garry Knox Bennett (Oakland, Calif), memiliki penampilan halus dari bagian yang kontras dengan efek dari perletakan paku di samping. Mebel tersebut menggunakan bentuk tebal dan warna yang bersemangat serta model yang tidak biasa dan terbaru (kecuali pada bagian paku di sampingnya). Bennett tidak mempertimbangkan dari sebuah dialektika dan kesadaran untuk memilih elemen-elemen yang terbaik yang akan mendukung konsepnya (penerapan *trend* yang mengarah pada *hyperpreciousness* dalam mebel kontemporer). Memasukkan paku di samping adalah salah satu bagian tipe dari Bennett, akan sangat susah untuk mendapatkan efek yang sama.



Gambar 3.1. *Nail cabinet* karya Garry Knox Bennett

Gaya kursi karya Sam Malof mudah dikenali sebagai kursi goyang, termasuk dudukan yang dipahat dan sambungan yang besar,

menggunakan warna monokromatik kayu. Sandaran tangan yang lebar, kaki yang berada di depan untuk kemudahan dan kaki belakang memperluas bagian atas muka sandaran. Tiap-tiap bagian meskipun dibuat dalam gaya yang sama, terlihat hidup dan berbeda.



Gambar 3.2. *Sculpted rocking chair* karya Sam Malof

Cara pengembangan kosakata visual dapat mengikuti tiga petunjuk dasar dalam mendesain, yaitu:

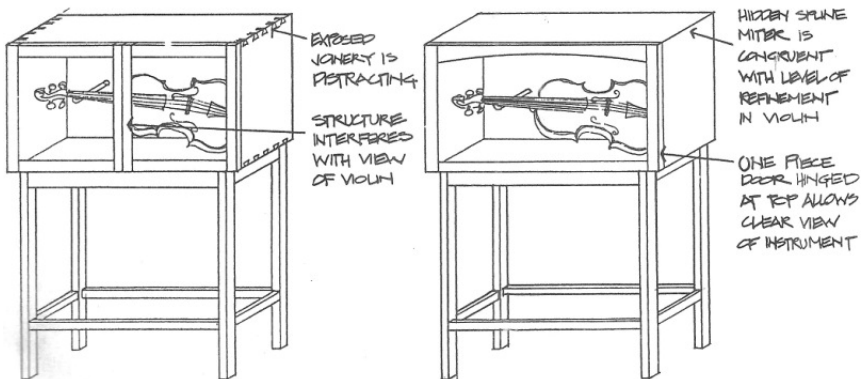
1) Dukung dengan konsep visual

Untuk mengurangi kesalahan pada sebuah alternatif desain, letakkan desain berdekatan dengan konsep anda. Tetapkan topik menarik dan setelah itu susun kembali informasi visual yang cocok. Sebagai contoh, ketika tujuan menjadi sebuah pilihan yang muncul secara abstrak, konsentrasikan pada bentuk dan proporsi. Gunakan elemen lain, seperti tekstur untuk mendukung konsep. Tetapi hati-hati pada keputusan sendiri dalam pemberian detail.

2) Hindari kekacauan visual

Kecendrungan umum yang ada saat ini, banyak informasi visual yang mungkin - banyak keberhasilan pemilihan jatuh dengan banyaknya sambungan diekspose atau banyaknya jenis kayu. (Pengleman tepi dari jenis berbeda menghasilkan garis yang balapan. Celakanya, sebuah garis sering kali tidak ada hubungan dengan hal lainnya).

Seandainya membuat poin dari batasan informasi visual, anda akan mengingat kembali berdasarkan pada kenyataan yang mungkin dilakukan. Sebagai contoh, hal pertama yang dilakukan pada rak penyimpanan biola pada gambar di bawah, struktur bingkai pintu bercampur dengan tampak biola. Lalu, rencana mengekspos-detail sambungan menjadi terganggu (biola tersimpan dengan baik di rak, tapi tidak dengan sambungannya) dan ini menjadi tidak sesuai dengan keadaan biola. Penghilangan garis akan menjadi suatu hal yang tepat disini, menjadi satu bentuk pintu, memungkinkan penutup berada di atas, sehingga pandangan ke instrumen tidak terhalangi.



Gambar 3.3. Dua kotak biola

3) Pilih elemen dari kosa kata visual yang harmonis dengan desain.

Sukses di sini datang dari pengalaman dan sensitifitas, dan bentuk konsep yang jelas. Karakteristik bahan yang unik menjadi hal yang penting atau memperkecil desain keseluruhan.

Misalnya lemari akan terlihat berbeda antara yang dicat dan dibiarkan alami. Hasil cat dari permukaan lemari pada tampak atas memberikan kesan detail yang terlihat menarik. Sangat kontras, dengan warna dan tekstur kayu lemari yang tidak dicat pada detail bawah.

A. Bentuk

Bentuk adalah persepsi geometri dari suatu volume atau massa pada objek. Titik, garis, bidang, dan volume adalah elemen utama dari bentuk. Bentuk dari sebuah mebel harus menghasilkan tiga level informasi yaitu :

a) *Level Pertama*

Pengamat bisa mengenali sesuatu bagian sebagai bentuk kursi, meja, atau apapun sejenisnya. Bentuk akan selalu berbeda dengan objek yang terlihat mirip tetapi memiliki fungsi yang berbeda. Bentuk di level ini membuat karakter keseluruhan apakah organik, elegan, atau lainnya.

b) *Level Kedua*

Bentuk memberikan informasi visual bagaimana interaksi pada tiap bagian. Sebagai contoh, kursi yang memberikan bentuk yang ekstrim tetapi digunakan untuk duduk. Pada level ini, bentuk memberikan pandangan bagaimana harus membuka pintu kabinet, bagaimana menyentuh sandaran tangan dari kursi santai, atau bagaimana bekerja dengan meja yang luas.

c) *Level Ketiga*

Pada level ini, bentuk lebih terlihat akrab dan konsen terhadap kejelasan detail seperti ukiran, barang dari logam (*hardware*), *molding*, dan tatahan (*inlay*). Kebosanan dapat diatasi dengan informasi visual yang ada pada level pertama dan kedua.

a. ***Enam prinsip bentuk***

“*Mana alternatif yang terbaik?*” adalah sebuah kata yang selalu menjadi pertimbangan bagi desainer. 6 prinsip dari perkembangan bentuk, yaitu:

1) Bentuk harus ekspresif dengan memuaskan konsep.

Variasi rumit dari bentuk dapat memberikan efek dramatis pada pesan visual. Walaupun semua bentuk adalah baik, pilihlah satu di antaranya yang merefleksikan tujuan khusus dari konsep.

2) Bentuk harus memiliki keseimbangan, baik dalam bentuk itu sendiri ataupun dengan elemen lain.

Bentuk tidak harus simetris, namun dianjurkan adanya variasi yang mengimbangi. Desainer harus dapat merasakan sendiri dimana bentuk dirasa seimbang, selain tetap memperhatikan fisik yang seimbang dengan bentuk yang ada, karena biasanya selanjutnya terdapat kebosanan. Bentuk yang seimbang biasanya komposisinya seimbang dan harus menarik secara visual.

Keseluruhan bentuk dari mebel *American-style Bombay Chest* terasa nyaman-ringan karena kerangka (*carcase*) yang membengkak dari samping dan laci depan yang berlawanan dengan atas yang tipis

3) Ketika mempertimbangkan bentuk, penekanan pada satu atau lebih bagian juga penting karena ketika ada variasi bentuk akan dinamis.

Penekanan bentuk dengan kontur dan hubungan skala, komposisi dipusatkan pada perletakan yang utama.



Gambar 3.4.
“American-style Bombay chest”

- 4) Ketertarikan visual maksimum, bentuk harus interaktif yaitu menciptakan hubungan antara dirinya atau dengan elemen sekelilingnya.
- 5) Bentuk dari bagian mebel harus sensitif dengan bahan yang digunakan.
Penyesuaian bahan yang tepat untuk bentuk berdasarkan desain. Ketika ingin menggunakan *venner*, jangan membuat bentuk desain dengan ujung tepi yang runcing karena resiko kerusakan yang konstan. Pertimbangan juga persepsi mata terhadap kesan relatif berat untuk bahan, bentuk atraktif dari kayu mungkin terkesan masif dibandingkan besi dengan ukuran yang sama.
- 6) Ketika mendesain bentuk keseluruhan dari bagian-bagian, dicoba mempertimbangkan semua sudut pandang.
Selain dari persepektif bisa saja dari tampak atas, tampak depan, dan samping.



Gambar 3.5.
“Marilyn chair” karya Arata
Isozaki

Tampak samping dari kursi “Marilyn Chair” karya Arata Isozaki lebih aktif dibandingkan depan, tetapi sandaran kursi yang panjang pada tampak depan juga menarik perhatian.

b. Prinsip dari bentuk detail

Karena fungsi dan struktur telah siap dilaksanakan pada sebuah desain bentuk, saat itu pula biasanya detail berkembang. Desain akan sukses ketika bentuk detail digunakan konsisten pada seluruh bagian (skala pada detail harus diperhatikan, tergantung pada peletakan per bagian) namun tidak semua detail harus berhubungan erat.

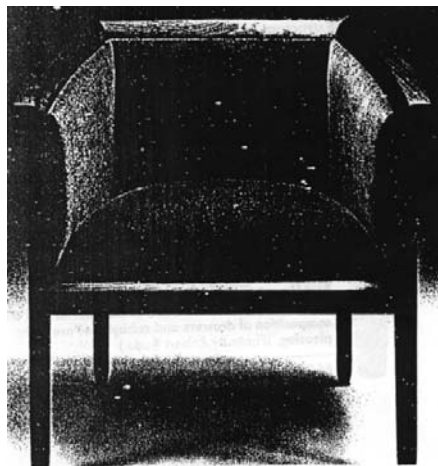
Mebel “Art Nouveau Cabinet” karya Hector Guimard (1899) dengan detail bentuk yang berubah-ubah, bentuk bertransisi secara organik dimana elemen garis lengkung bertemu pada rangka samping.



Gambar 3.6.
 “Art nouveau cabinet” karya
 Hector Guimard (1899)

c. Analisa bentuk

Kesuksesan dan kegagalan dari detail sebuah bentuk biasanya karena sebuah bentuk disukai seorang desainer dan bisa tidak disukai oleh lainnya. Keduanya ada hanya untuk suatu alasan yang terbaik. Ketika desain anda mengundang kontroversi, sebaiknya dengarkan dengan seksama dari setiap sisi. Karena pada tahap ini biasanya banyak opini yang datang berdasarkan fakta bentuk yang ada.



Gambar 3.7.
 Prom chair karya Jeff Kellar

Kursi karya Jeff Kellar memberikan perasaan proteksi dan keamanan bagi pemakainya. Seluruh ketenangan dari tiap bagian diberikan melalui bentuk yang mengairahkan dari dudukan. Bentuk kursi memiliki keseimbangan dan kesinambungan visual yang menarik. Bahan pelapis selaras dengan bagian yang lain, kenyamanan dudukan dimana permukaannya dominan dengan lengkungan memberikan kesan lebih pada bantalan samping dan sandaran. Ada kemiripan yang cukup harmonis dan variasi yang cukup dinamis.

d. Elemen yang mempengaruhi bentuk

1) *Ketebalan garis*

Charles Rennie Mackintosh's Hill House Chair menggunakan kesamaan tebal garis dalam keseluruhan, tetapi kepadatan garis berkembang melalui grid di bagian atas yang menciptakan topi (*cap*) untuk memberikan tanda atas dari kursi.



Gambar 3.8.
Charles Rennie Mackintosh's Hill House Chair

2) Ruang positif dan negatif

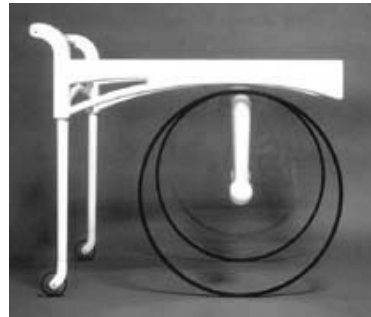
Kursi karya Abel Faidy memiliki tepi bertingkat, tidak hanya memiliki bentuk yang menarik tetapi juga interaksi yang agresif dengan ruang negatif di sekitarnya.



Gambar 3.9.
Kursi karya Abel Faidy

3) Arah

Implikasi bentuk memberikan tanda melalui bentuk yang mengarahkan pada *teacart* karya Bruce Beeken dari Charlotte. *Teacart* karya Joe Tracy dari Maine memberikan tanda visual mengenai fungsi tetapi bentuk tidak berdampak saat istirahat. Bentuk terlihat statis karena bentuk yang terbaca pada mulanya murni yang vertikal dan horisontal.



Gambar 3.10. *Teacart* karya Bruce Beeken dan
teacart karya Joe Tracy

4) *Animasi dan postur*

Kabinet karya Jere Osgood mempunyai garis yang hidup pada bentuk lengan kabinet, yang memberikan kualitas animasi (menghidupkan).

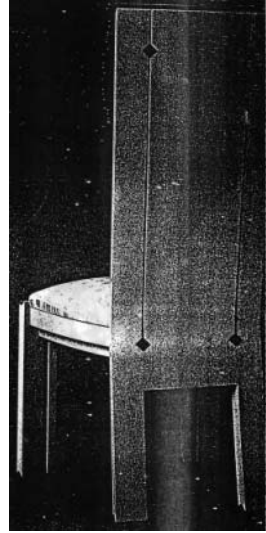


Gambar 3.11.
Kabinet karya Jere Osgood

Bentuk desain yang rapi akan memberikan efek terhadap pemilihan elemen yang nantinya akan berpengaruh pada pemilihan bentuk visual. Pengaruhnya akan banyak sekali, dimana ketika desainer bereksperimen dengan postur berbagi dengan komposisi/warna visual. Hal ini dapat mengubah proporsi bentuk yang sudah ada.

5) *Interaksi garis/bentuk*

Pada bagian belakang kursi karya Peter Dean dari Charlestown terdapat pahatan garis yang sejajar dengan tepi dalam yang menciptakan hubungan logis dengan bentuk kursi. Pahatan bujursangkar pada bawah garis ditempatkan secara logis.



Gambar 3.12.
Kursi karya Peter Dean dari Charlestown

6) *Skala*

Skala berhubungan dengan massa relatif, bagaimana melihat objek dalam hubungan dengan skala manusia dan bagaimana melihat bagian dari obyek dalam keseluruhan. Skala adalah evaluasi visual dan reaksi berdasarkan massa.

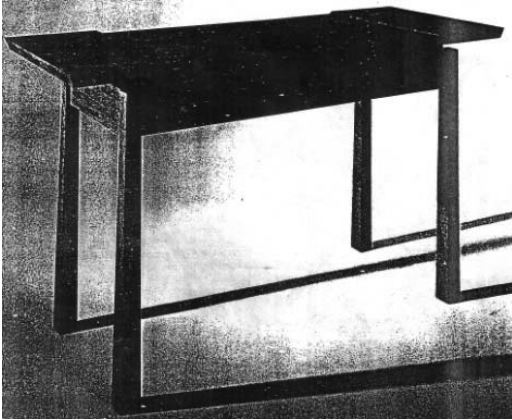
Laci dari kabinet memiliki ukuran yang sama pada tampak depan, ketebalan garis dan penggunaan detail mereduksi massa visual.



Gambar 3.13.
Bentuk kabinet dipengaruhi skala

7) *Cahaya dan bayangan*

Garis bayangan di bawah bagian atas meja ini, membuat bagian atas tampaknya mengapung dan jelas memisahkannya dari dasar. Kontruksi *overhang* menghasilkan garis bayangan ini di hampir semua situasi pencahayaan.



Gambar 3.14.
Desk karya Brian Gulick

B. *Komposisi, Tegangan Visual, dan Proporsi*

Semua bentuk mengandung proporsi dan komposisi. Komposisi mengacu pada pengaturan bentuk di dalam suatu obyek atau pengaturan unsur-unsur di dalam suatu bentuk.

Proporsi adalah hubungan antara bagian yang satu sama lain atau secara keseluruhan. Hubungan ini dapat berupa jarak, jumlah/kuantitas atau derajat. Sistem proporsi dapat sebagai alat desain yang berguna dalam mengembangkan kesatuan dan keselarasan.

Desainer menunjukkan proporsi dan komposisi secara konsisten dalam langkah-langkah awal pengembangan desain. Ketika mensketsa bermacam-macam bentuk, diujicoba dengan susunan yang berbeda dari komponen, tinggi, dan lebar dalam mengeksplorasi bermacam pilihan. Letakan desain dalam skala gambar dan lembaran sketsa yang berbeda komposisi dan hubungan proposional yang membuat kemudahan dalam menentukan solusi paling sesuai – kunci dari komposisi yang baik adalah sering mengevaluasi pilihan.

Bagaimanapun perbaikan bahkan perubahan desain akan terjadi terus menerus, terutama ketika bagian untuk pertama kali dilihat dalam 3D (maket) atau model.

1. Prinsip komposisi

Dalam desain mebel, komposisi adalah unsur yang paling banyak dicoba untuk mencapai keseimbangan, meskipun dapat digunakan secara sengaja untuk ciptakan ketidakseimbangan. Komposisi memperlakukan keseimbangan pada 2 sumbu – dari samping ke samping dan atas ke bawah. Garis tengah vertikal pada keseimbangan dari samping ke samping sangat penting secara visual, tetapi suatu bagian bukanlah keseimbangan yang lengkap kalau tidak seimbang pada 2 sumbu. Keseimbangan merupakan pengaturan elemen-elemen pada komposisi yang tepat.

Keseimbangan dapat dibagi menjadi 3 kategori:

1) **Keseimbangan *formal* (simetri)**, terjadi dari penataan elemen-elemen yang identik, punya kesamaan dalam raut, ukuran, posisi relatif pada garis lurus atau *aksis*, dikenal sebagai simetris *aksial* atau *bilateral*.

Komposisi simetris: suatu komposisi yang tegak lurus dan dibagi 2 bagian yang sama, di mana satu sisinya adalah cerminan sisi yang lain.

2) **Keseimbangan *informal* (asimetris)**, menggabungkan elemen yang tidak sama sebagai kesenjangan hubungan dalam hal ukuran, raut, warna, atau posisi relatif di antara elemen-elemen suatu komposisi. Keseimbangan asimetris secara visual lebih aktif dan dinamis.

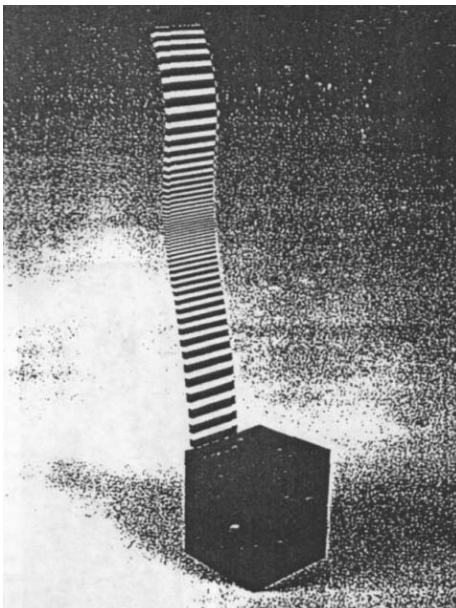
3) **Keseimbangan *radial***, terjadi ketika unsur-unsur menyebar dari suatu sumber pusat, seperti suatu roda. Bentuk keseluruhan tidak harus lingkaran dapat oval, bujursangkar, segiempat atau segitiga.

Penataan elemen-elemen di sekitar titik pusat menghasilkan komposisi terpusat dengan penekanan daerah tengah sebagai titik pusat. Elemen dapat berpusat ke dalam arah pusat, menghadap ke luar dari pusat dimana elemen-elemen diletakan di sekitar elemen pusat. Dalam mebel, simetri *radial* digunakan tidak hanya dalam bagian atas meja. Suatu titik tengah dapat juga dibentuk seperti dalam kerangka cermin atau suatu pintu lemari yang lengkung.

Elemen besar mempunyai nilai visual yang lebih besar dibanding yang kecil; elemen sejenis yang terisolasi memiliki dampak besar dibandingkan yang mengelompok.

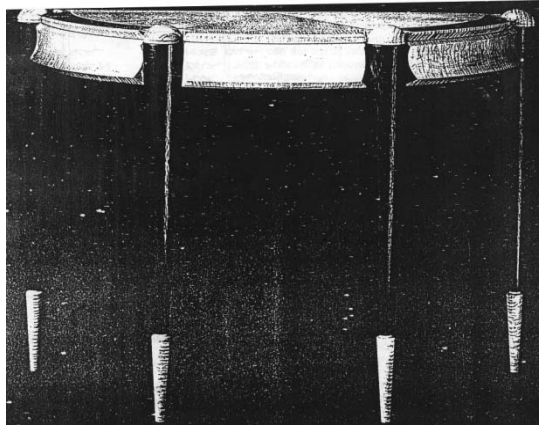
Warna dari suatu unsur (nilai putih atau hitamnya), juga mempengaruhi nilai suatu visual. Warna hitam atau putih yang jelas memiliki nilai visual yang kuat seperti warna bersemangat. Bahan juga mempengaruhi nilai visual.

Kursi karya Julie Morengello of Providence, R.I, *stripe* pada belakang kursi memiliki nilai visual yang kuat.



Gambar 3.15.
Kursi karya Julie Morengello of Providence, R.I

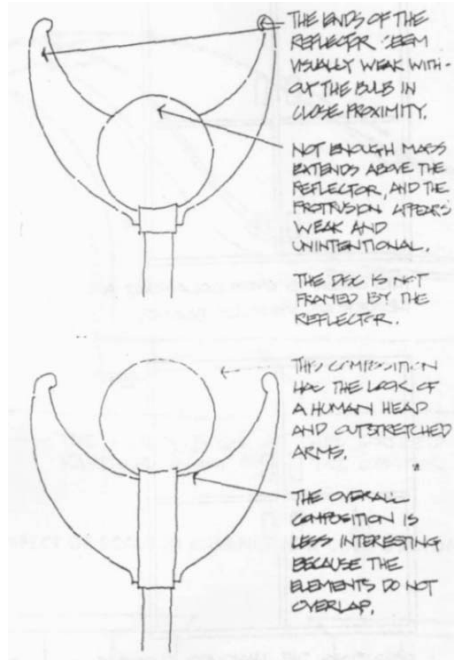
Bahan juga mempengaruhi nilai visual suatu desain. Meja karya Bryan Smallman memiliki keseimbangan bahan kayu antara kaki dan permukaan atas meja yang memiliki nilai visual yang tinggi.



Gambar 3.16.
Meja karya Bryan Smallman
of Norwalk, Conn

Nilai visual yang baik juga tergantung pada penempatannya di dalam suatu komposisi. Keseimbangan dapat juga dicapai dengan penggunaan suatu bentuk dengan banyak aktivitas atau intensitas warna. Keseimbangan juga dipengaruhi oleh skala berbagai unsur-unsur.

Lampu Mercure karya Patric Nagar adalah contoh komposisi simetris yang menarik dari interaksi antara difusi lingkaran dan *reflector* samping. Lampu tersebut merupakan suatu gambaran dari mitologi dan modern. Berdasarkan pada dewa Mercury yang dilukiskan memakai sandal bersayap dan membawa suatu tongkat bersayap dengan dua ular dililit.



Gambar 3.17. Lampu *mercure* karya Patric Nagar dari New York

Penempatan cakram pada 2/3 dari tepi puncak dari reflektor yang bersayap menciptakan keseimbangan tetapi komposisi simetris menarik jika semua unsur-unsur nampak saling berhubungan. Apa yang terjadi ketika desainer memposisikan kembali bentuk? Pada gambar di atas, reflektor secara visual nampak hilang ketika cakram tidak mengisi ruang antara sayap-sayap itu, penonjolan pada cakram di atas reflektor terlihat lemah.

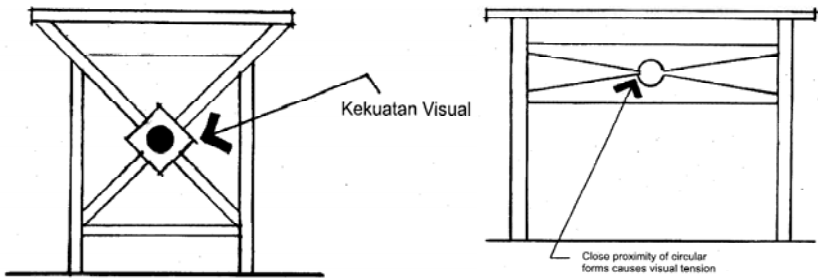
Perhatian visual dalam suatu komposisi dapat sewaktu-waktu dipertinggi dengan berkonsentrasi pada pandangan atas, depan, atau samping. Perhatian visual saling mempengaruhi dari ruang negatif dan ruang positif. Komposisi juga dipengaruhi unsur-unsur linier dan ketebalan visualnya, atau tebal garis, dan cara pengaturannya.

2. *Tegangan visual*

Tegangan visual adalah suatu elemen dari kosa kata visual

yang sering digunakan untuk menciptakan komposisi yang menarik perhatian. Komposisi terlihat seperti fisik yang tidak stabil, atau sesuatu yang menyiratkan kekuatan fisik pada bahan, atau antara bentuk yang dapat ditambahkan untuk menghasilkan bagian yang menarik perhatian.

Warna dapat juga mempengaruhi tegangan, dan perubahan warna di tepi bentuk kadang-kadang berdampak hebat. Warna komplementer (campuran warna yang berseberangan pada lingkaran warna) secara alami mempromosikan tegangan dan mempunyai efek bersemangat ketika digunakan bersama-sama.



Gambar 3.18. Bentuk bulatan pada tampak depan meja memberikan tegangan/kekuatan visual.

Dalam mendesain mebel, ada beberapa elemen terpakai yang salah satunya lebih penting dari yang lain. Elemen bentuk bisa diletakkan pada posisi penting. Bisa diletakkan di tengah, di ujung garis poros, atau di luar dari *ritme* dari kelompok elemen-elemen bentuk. Penekanan elemen bentuk bisa dengan warna, tekstur, dan ukurannya, atau cara lain yang bisa menonjolkan elemen tersebut dari elemen lain.

3. *Proporsi*

Proporsi merupakan sesuatu *isu* yang fundamental dalam desain mebel. Proporsi adalah hubungan antara suatu bagian dengan bagian lain atau dengan keseluruhan, atau antara suatu benda dengan benda

yang lain. Hubungan ini dapat berupa jarak, jumlah / kuantitas atau derajat. Mebel dapat berbeda dengan jelas pada proposinya.

Proporsi ada *relatif* dan *absolut*. (1) Proporsi *relatif* adalah ukuran suatu obyek dalam hubungan dengan yang lain dan hubungan dengan ruang. Penting dalam perancangan bagian komplementer seperti mencocokkan meja tulis dan kursi, di mana tiap bagian harus *proporsional* dengan bagian lain selain proposi yang baik terhadap bagian dalam dirinya sendiri. (2) Proporsi *absolut* menggambarkan hubungan dari suatu obyek ke dirinya sendiri, sebagai contoh: proporsi satu sisi ke sisi yang lain dalam suatu peti.

Dalam desain mebel harus memperhatikan hubungan-hubungan yang bersifat proporsi antara bagian-bagian suatu elemen desain, antara beberapa elemen-elemen desain, dan antara elemen-elemen dan bentuk *spasial* dan pelingkup. Proporsi erat kaitannya dengan unsur dimensi dan skala. Skala berkaitan dengan unsur dimensi. Di mana skala ditentukan oleh perbandingan ukuran relatifnya terhadap bentuk-bentuk lain di sekelilingnya.

Proporsi berbeda dengan skala. Pertimbangkan suatu deretan mebel dari rumah boneka, di mana semua potongan melengkapi satu sama lain dengan proposi yang menarik. Perbandingkan dengan skala mebel di aula besar dari benteng. Skala mebel dari rumah boneka yang kecil bertolak belakang dengan skala benteng yang nampak raksasa.

Proporsi sering didefinisikan dalam istilah matematika. Suatu sistem proporsi menetapkan hubungan-hubungan visual yang tetap di antara bagian-bagian dari suatu komposisi. Proporsi dapat berupa alat desain yang berguna dalam mengembangkan kesatuan dan keselarasan. Suatu proporsi akan tampak tepat apabila tidak terlalu sedikit atau terlalu banyak elemen atau karakteristik yang dihadirkan.

Sistem proporsi mula-mula dikembangkan oleh arsitek dalam mencari susunan visual. Bangunan dalam skala besar hanya

dilihat dari fasad dan proporsi arsitektur dikembangkan 2 dimensi. Menurut sejarah, proporsi mebel ditentukan dengan cara yang sama. Proporsi mebel dipandang secara *frontal*, beberapa bagian dirancang dengan fasad depan – fasad belakang dan samping dipertimbangkan setelahnya. Karena mebel lebih kecil dari arsitektur, maka tampak mebel dilihat secara bersamaan, bentuk keseluruhan harus menarik perhatian pada tiap tampak.

Proporsi yang baik didapat ketika keseluruhan bagian dipertimbangkan - proporsi dari depan ke samping juga proporsi dari depan itu sendiri. Beberapa sistem proporsi harus digunakan hanya sebagai titik awal untuk membuat keputusan desain. Desain bukan suatu latihan dalam geometri. Tidak ada sistem yang salah atau benar untuk masalah yang diberikan, dan tidak ada suatu sistem yang dapat memecahkan semua masalah proporsi. Ada beberapa elemen yang dapat mempengaruhi persepsi proporsi. Faktor seperti komposisi, detail, struktur, warna dan tekstur dapat mempengaruhi persepsi proporsi secara visual.

Meja teh karya Charles L.Pendleton bekerja dengan baik karena semua elemen dalam proporsi yang menyenangkan.



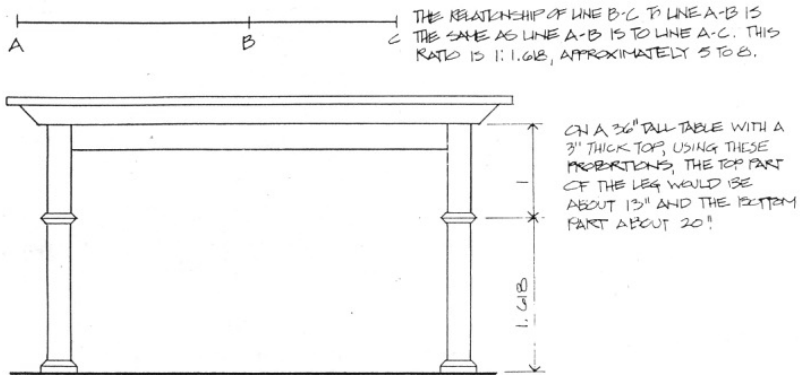
Gambar 3.19.
Meja teh karya Charles L.Pendleton

Beberapa sistem proporsi:

1) *The golden section*

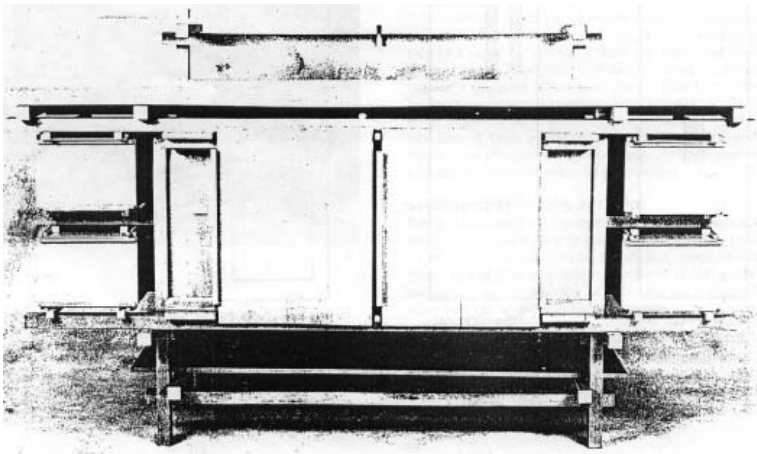
Menentukan hubungan yang unik antara 2 bagian yang tidak sama

dalam satu kesatuan, dimana perbandingan antara bagian yang lebih kecil dengan bagian yang lebih besar adalah sama dengan perbandingan antara bagian yang besar dengan keseluruhan.



Gambar 3.20. *The golden section*

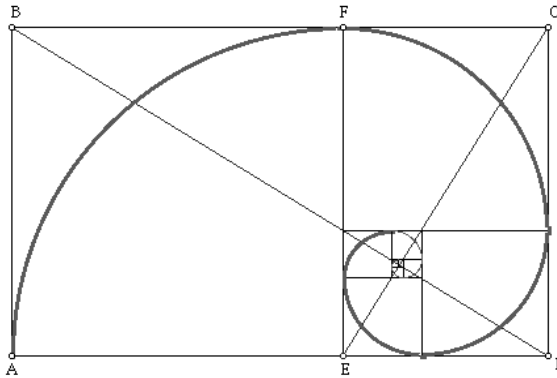
Sisi dari masing-masing elemen segiempat utama pada muka mebel *Beechwood Buffet* karya Gerrit Rietveld memiliki proporsi 1:1,618.



Gambar 3.21. *Beechwood buffet* karya Gerrit Rietveld

2) *The golden rectangle*

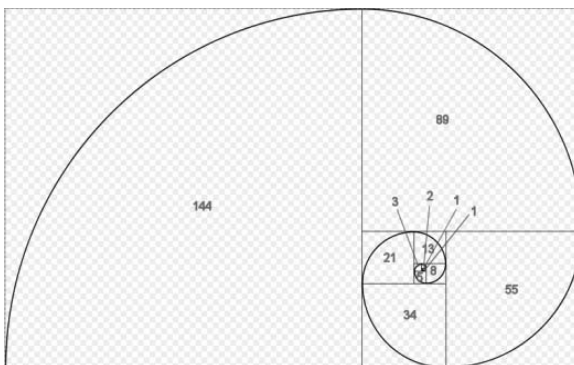
Suatu komposisi selaras dari segi panjang emas.



Gambar 3.22. *The golden rectangle*

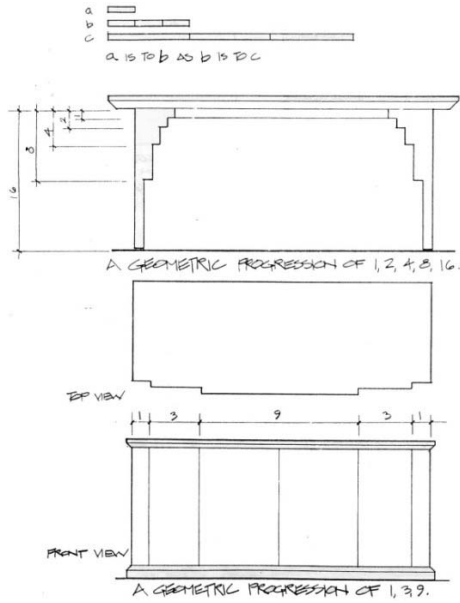
3) *Fibonacci series*

Yaitu suatu deret angka-angka dimana tiap angka merupakan jumlah 2 angka di depannya. Perbandingan antara 2 angka yang berurutan merupakan perkiraan *golden section*.



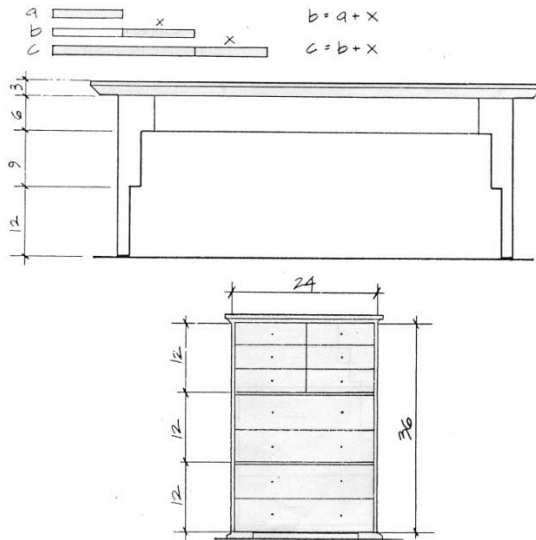
Gambar 3.23. Seri Fibonacci

4) Geometric progression



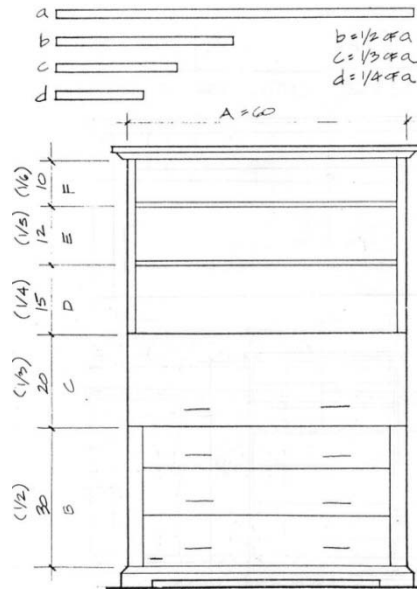
Gambar 3.24. Geometric progression

5) Arithmetic progression



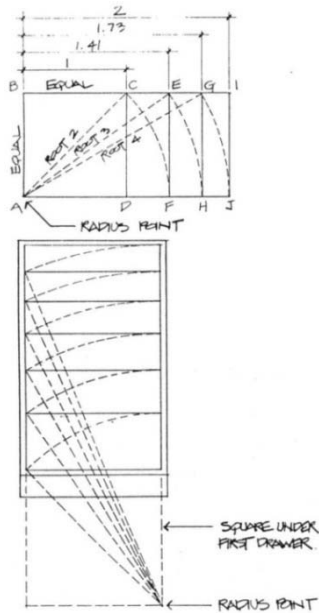
Gambar 3.25. Arithmetic progression

6) Harmonic progression



Gambar 3.26. Harmonic progression

7) Hambidge (root) rectangle



Gambar 3.27. Hambidge (root) rectangle

Hambidge (root) rectangle diturunkan dari segiempat secara geometri. Disebut *root rectangle* karena panjang dari tiap segiempat berurutan dikalkulasi dari mengambil akar kuadrat dari jumlah dari kuadrat lebar ditambah kuadrat panjang (=diagonal) dari bujursangkar atau segiempat sebelumnya. Hasil rasio berurutan dari lebar ke panjang yaitu 1:1,41, 1:1,73, 1;2, 1;2,23, dst.

8) *Sistem anthropomorphic*

Sistem *anthropomorphic* berdasarkan pada hubungan dimensi dari bagian tubuh manusia sampai keseluruhan, sebab bentuk tubuh manusia yang baik dipertimbangkan menjadi keseimbangan proporsional.

Le Corbusier seorang arsitek Perancis menggunakannya untuk menciptakan *modulor*. Satu set skala diperoleh dari proporsi utama dan dimensi badan. Skala membantu dalam mendesain objek termasuk mebel, mana proporsi yang baik dan sesuai proporsi manusia. Hubungan bagian-bagian yang bersebelahan dari tubuh manusia sesuai *golden section*, dan proporsi bentuk linier atau lebar ke rasio tinggi diatur dari hubungan dengan cara yang sama.

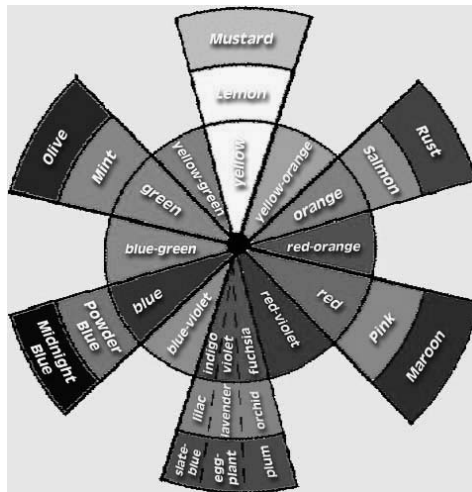
C. Warna, Tekstur, Ornamen, Perlakuan Permukaan

1. *Warna*

Pada spektrum warna terdapat tiga divisi yaitu warna primer, warna sekunder dan warna tersier.

Warna primer terdiri dari merah, biru, dan kuning yang berada bersamaan dalam sebuah siklus/pusaran warna. Bercampur bersama menjadi warna sekunder yaitu warna merah + kuning = orange, kuning + biru = hijau, dan biru + merah = violet. Pada lingkaran warna, warna sekunder berada di tengah antara warna primer. Percampuran warna primer dan sekunder membentuk warna tersier.

Warna memiliki beberapa karakter yaitu rona (temperatur), intensitas, nilai, dan netral.



Gambar 3.28. Lingkaran warna

a. Rona (hue)

Hue adalah sifat untuk mengenali dan menerangkan suatu warna sebagai merah atau kuning.

Faktor identifikasi yang dominan sebagai pembedaan satu warna dengan lainnya, seperti merah dengan hijau. Rona hangat ditunjukkan warna merah, oranye dan kuning. Rona dingin ditunjukkan warna biru, hijau dan violet.



Gambar 3.29. Komposisi meja hijau yang dingin di antara kursi merah dan kuning yang berkesan hangat

b. Intensitas warna (kromatik)

Intensitas adalah derajat kemurnian atau kejenuhan suatu warna apabila dibandingkan dengan warna abu-abu dari *value* yang sama.



Gambar 3.30. Adanya kursi berintensitas *glossy* terlihat hidup di antara kursi berintensitas *doff* yang netral dan mudah dikombinasikan

Intensitas warna disebut juga *kromatik*, mengacu pada kekuatan atau kecemerlangan rona warna, atau dapat juga dikatakan bagaimana mendapatkan rona asli warna yang bertentangan atau juga menjadikannya gelap (cara yang digunakan biasa mencampurnya di antara hitam dan putih), seperti pucat - cerah atau mengkilap - tidak mengkilap (*glossy* atau *doff*).

c. Nilai (value)

Value adalah derajat keterangan atau kegelapan suatu warna alam yang berhubungan dengan warna putih dan hitam.



Gambar 3.31. Kombinasi coklat tua ber*value* gelap dengan coklat terang

Nilai warna mengarah pada pencahayaan (keterangan) atau cahaya yang dihasilkan oleh warna. Hal ini menjadi sebuah ukuran skala gelap terang diantara warna putih dan hitam. Warna yang tampil gelap, seperti merah tua atau hijau tua, semuanya bernilai rendah.



Gambar 3.32. Kursi berwarna kuning muda dikombinasi dengan hijau menambah *value* warna yang terang

Warna bernuansa terang seperti kuning lemon atau biru langit memiliki nilai yang tinggi. Nilai warna ini dapat dikreasikan dengan warna putih sehingga warna yang dihasilkan disebut dengan *tint*/lintasan warna (*pink*, *peach* dan *lavender*). Jika hitam atau warna tergelap atau sejenisnya dicampur dengan sebuah warna maka kreasi warna yang dihasilkan disebut *shade* seperti coklat, *olive*, dan *navy*.

d. *Netral*

Warna netral adalah warna-warna yang ada di luar lingkaran warna, yaitu warna hitam, putih, dan abu-abu. Kelompok warna ini berfungsi sebagai jeda visual.



Gambar 3.33.
Kursi berwarna hitam dan putih



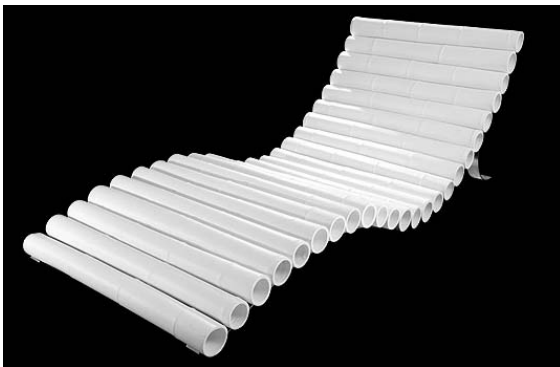
Gambar 3.34.
Kursi berwarna putih di ruang netral



Gambar 3.35.
Kursi berwarna logam abu-abu sebagai warna jeda untuk warna kuning.

2. *Tekstur*

Tekstur adalah kualitas spesifik suatu permukaan yang dihasilkan oleh struktur tri-matranya. Tekstur dipakai untuk menerangkan kekasaran dan kehalusan suatu permukaan.



Gambar 3.36.
Kursi dengan tekstur halus tapi terkesan kasar

Mengubah sebuah permukaan menjadi tekstur halus adalah salah satu cara untuk mengetahui karakter dan refleksi cahaya pada bahan. Sebuah mebel akan lebih bernilai jika dilihat dari kualitas tekstur dan elemen desainnya.

Saat ini sejalan dengan kemajuan inovasi di bidang bahan bangunan dan interior, banyak pilihan bahan yang siap memberi

tekstur tiruan karena permukaannya yang halus seperti kertas, aluminium, dan kaca. Kayu dikategorikan berbeda karena permukaannya yang alami dan indah, namun ketika kayu menjadi tekstur maka akan terlihat sedikit gelap.



Gambar 3.37.
Kursi dari bahan kayu finishing *doff* yang memberikan kesan hangat.

Walaupun ada sebagian desainer yang kurang memahami karakter kayu, tetapi tekstur dari kayu lebih diminati desainer daripada pola pengecatan. Karena kehangatan dari elemen kayu menjadikan teksturnya dibutuhkan, namun ketika kayu dicat maka kesan hangat alaminya menjadi hilang.



Gambar 3.38.
Kursi dengan tekstur kayu yang memberikan kesan hangat

3. Ornamen

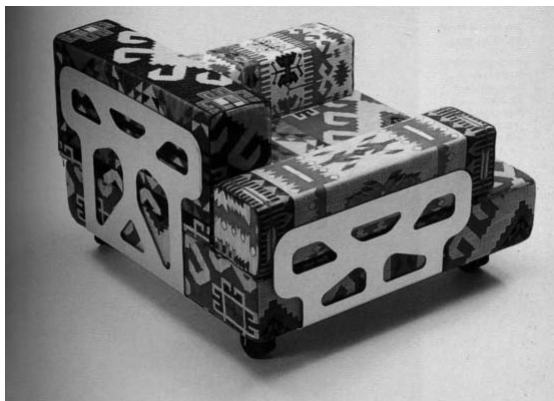
Ornamen/pola hias adalah desain dekoratif atau ornamentasi suatu permukaan berdasarkan pada pengulangan suatu desain motif. Suatu pola hias yang diperkecil skalanya menjadi tekstur.

Ornamen digunakan sebagai dekorasi atau hiasan pada sebuah mebel guna memperindah maupun memberikan kesan penting atau punya arti.



Gambar 3.39. Kursi dengan *upholstery* bermotif flora

Ornamen sangat penting digunakan pada sebuah mebel bila sesuai dengan dasar struktur atau bentuk.



Gambar 3.40. Kursi karya *Trundling Turk* Alison dan Peter Smithson dengan *upholstery* motif dekoratif bergaya *Pop design*



Gambar 3.41.
Ornamen *flora* pada pintu almari dua pintu

Keindahan adalah tujuan penting dari ornamen yang tidak dapat dipisahkan dari struktur bentuk. Terjadi penegasan terhadap keberadaan ornamen, namun perlu diperhatikan dengan ornamen yang berlebihan karena akan menjadikan visual yang tidak teratur/kekacauan visual.

Visual akan berebut di antara beberapa bagian atau terlihat menyolok dan akan menjadikannya dijauhi dalam beberapa kasus. Namun setiap konsep mebel yang ada, berkembang dari satu elemen bahkan menjadikan ornamen berevolusi.



Gambar 3.42.
Kursi dengan ornamen garis sederhana

4. *Perlakuan permukaan*

Permainan pada variasi elemen yang ada seperti warna, tekstur, dan ornamen akan membuat kekayaan pada desain mebel. Kecepatan perkembangan pada tampilan bisa menjadikan tampilan memiliki ciri khas pada setiap bagiannya.



Gambar 3.43.
Kursi dengan permainan warna, tekstur, dan ornamen

Terkadang desainer berkreasi dengan objek hanya karena kebetulan dan ketertarikan terhadap tampilan. Ini bisa menjadi perangkap, karena dapat beresiko pada bagian tertentu bahkan terlihat hanya seperti mendekor.

Perlakuan terhadap permukaan biasanya bersamaan dengan banyaknya pemahaman ketika adanya usaha untuk mengintegrasikan beberapa aspek maupun bagian. Biasanya perlakuan terhadap permukaan akan sukses jika didukung dengan konsep kerja.

D. **Rangkuman**

Cara pengembangan kosa kata visual: 1) Dukung dengan konsep visual, 2) Hindari kekacauan visual, 3) Pilih desain dengan elemen visual yang harmonis.

Elemen dari kosakata visual ini terbagi menjadi tiga kelompok:

a. Bentuk.

Prinsip bentuk :

- 1) Bentuk harus ekspresif sesuai dengan konsep.
- 2) Bentuk harus memiliki keseimbangan.
- 3) Bentuk harus dinamis dengan penekanan bentuk melalui kontur dan hubungan skala, komposisi terpusat dengan perletakan utama.
- 4) Bentuk dengan interaktif.
- 5) Bentuk harus sensitif dengan bahan yang digunakan.
- 6) Pertimbangkan semua sudut pandang dari bentuk.

b. Komposisi, Tegangan Visual, Proporsi

Komposisi: susunan dalam objek atau susunan beberapa elemen bentuk. Komposisi adalah unsur untuk mencapai keseimbangan:

- 1) Keseimbangan formal (simetris)
- 2) Keseimbangan informal (asimetris)
- 3) Keseimbangan radial

Tegangan visual: suatu elemen dari kosa kata visual yang digunakan untuk menciptakan komposisi yang menarik perhatian melalui bentuk dan warna.

Proporsi: hubungan ruang dari bagian ke bagian lain atau keseluruhan. Hubungan berupa jarak, jumlah/kuantitas/derajat.

- 1) Relatif
- 2) Absolut

c. Warna, Tekstur, Ornamen, Perlakuan Permukaan

Warna:

- 1) Rona: hangat (merah, orange, kuning) atau dingin (biru, hijau, violet).

- 2) Intensitas: *glossy* – *doff* atau pucat – cerah
- 3) Nilai: gelap (hitam) bernilai rendah – terang (putih) bernilai tinggi
- 4) Netral: jeda visual (hitam, putih, abu-abu).

Tekstur: kekasaran dan kehalusan permukaan.

Ornamen sebagai dekorasi/hiasan untuk memperindah atau memberi kesan penting.

Perlakuan permukaan sesuai konsep kerja.

BAB IV

ARAHAN DESAIN MEBEL

Selama proses desain, adakalanya mundur untuk meninjau ulang desain untuk memastikan bahwa pekerjaan yang sedang berkembang ada keserasian pelaksanaan dari segi konsep, bentuk estetik maupun fungsinya.

Unity (kesatuan), dominan, *repetisi* (pengulangan), dan kontras merupakan elemen-elemen yang harus dipertimbangkan selama mendesain. Selain itu, karakter dan gaya juga harus diperhatikan. Penggunaan konsep desain sebagai pertimbangan pada proses desain yang akan membantu dalam melihat kembali hasil kerja yang akhirnya memperkuat pesan visual.

A. Kesatuan, Dominan, Repetisi

Saat mempertimbangkan kesatuan, dominan, pengulangan dan kontras, para desainer harus memperhatikan dengan seksama bukan untuk menyelidiki unsur-unsur di dalamnya secara jelas.

1. *Unity* (kesatuan)

Kesatuan merupakan benang merah dalam sebuah desain untuk menyatukan berbagai elemen. Bersinonim dengan keselarasan dan kehadirannya menciptakan kesatuan, pengintegrasian, dan konsistensi. Tanpa kesatuan, suatu desain akan nampak terpisah, seolah-olah unsur-unsurnya tidak dapat dihubungkan bahkan akan

terjadi kegagalan. Kejanggalan dan kontradiktif akan tampak jika tidak berjalan lancar. Kekuatan suatu kesatuan sangat efektif (desainer pemula akan berupaya maksimal untuk mencapai kesatuan).



Gambar 4.1. *Folds into a table chair* karya Kathleen Stone

2. Dominan

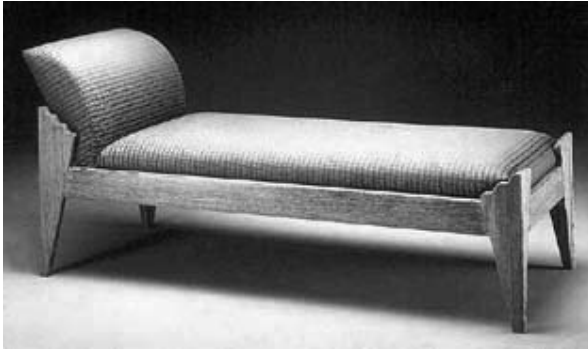
Setiap objek memiliki elemen dominan. Kebanyakan mebel dapat dikenal dari bentuk yang estetis dan bukan berarti untuk ditiru. Bentuk yang sudah dikenal dapat menarik mata sehingga mebel tersebut akan banyak diminati. Dominan bisa dicapai dari variasi elemen desain, penerapan warna, bentuk, bahan, dan komposisi.



Gambar 4.2.
Kursi karya Josef Hoffmann

Elemen dominasi pada kursi karya Josef Hoffmann adalah detail bulat di bagian belakang yang menciptakan ketertarikan visual seperti halnya kekuatan visual melalui interaksi garis (bentuk). Bulat terlihat seolah-olah sebagai tempat menahan tekanan dari kerangka bangku kayu.

Reading couch oleh Rosanne Somerson (dari Westport) memiliki penggabungan yang sulit dipisahkan antara pabrik dan pemutihan. Pewarnaan kayu menciptakan dominasi yang jelas.



Gambar 4.3. *Reading couch* oleh Rosanne Somerson

3. **Repetisi (pengulangan)**

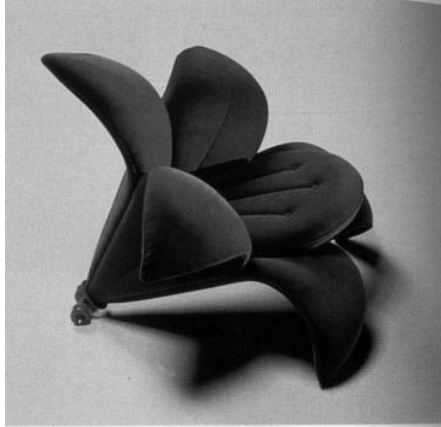
Repetisi dari bentuk, detail, bahan atau warna dapat digunakan untuk mencapai kesatuan bentuk atau menambahkan kekuatan visualnya. Pengulangan elemen akan memperkuat tampilannya. Penguatan tersebut mempertinggi penciptaan tema yang dilihatkan (gaya) atau dapat menjadi dominan dalam desain. Pengulangan juga memberi logika visual antara karya yang berhubungan dengan kreatifitas antara elemen-elemen yang sama.



Gambar 4.4. Kursi dengan repetisi dari bentuk, detail, bahan, dan warna yang harmonis

B. Karakter dan Gaya

Karakter dan gaya yang dipilih dapat membuat perbedaan persepsi visual dan penyampaian ekspresi dari benda.



Gambar 4.5. *Getsuen chair* karya Masanori Umeda 1990 bertema flora dengan bunga mekah sebagai sumber inspirasi dan ide (Charlotte & Peter Fiell, 2001 : 150)

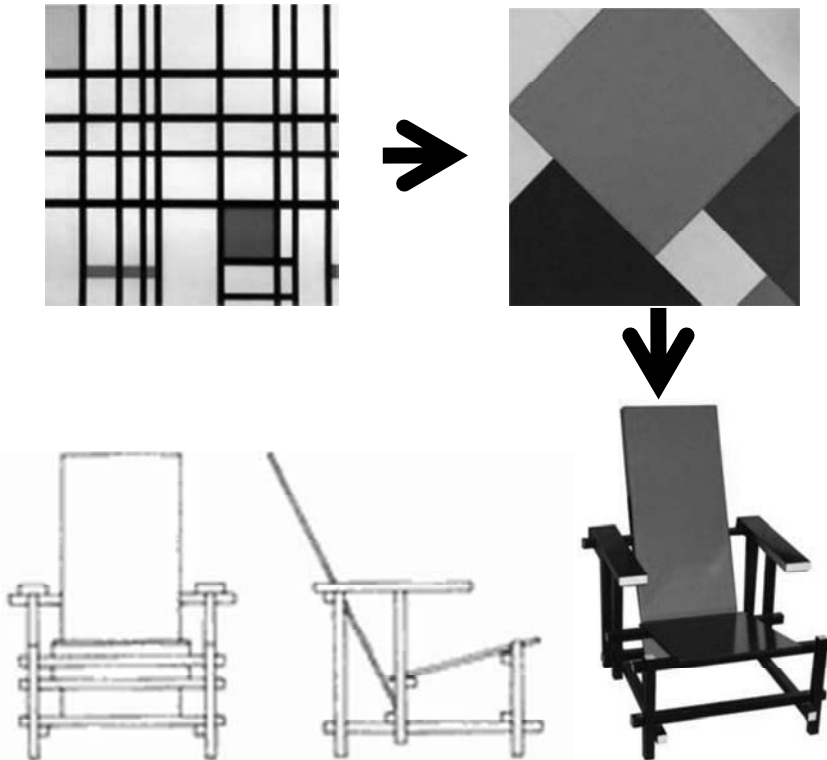
Ukiran organik pada kursi karya Charles Rohlfis memiliki perhatian pada detail dasar dan dekoratif kain pelapis memberikan ornamen berkarakter Art Novevo pada sisi kayu oak.



Gambar 4.6.
Kursi (*chair*) karya Charles Rohlfis



Gambar 4.7. Kursi bergaya Dekonstruksi karya Zaha Hadid



Gambar 4.8. *Red and Blue Chair* karya Gerrit Rietveld 1917
Kursi berbahan kayu dan terinspirasi dari lukisan karya Piet Mondrian

Neo-Plastisisme adalah sebuah gaya dalam De Stijl yang menekankan kelenturan bidang dengan cara memanfaatkan garis vertikal-horizontal dan warna (biru-merah-kuning dan hitam-putih). Mondrian mulai menggunakan istilah ini tahun 1920. Salah satu karya terkenalnya adalah *Composition with Red, Yellow, Blue and Black* (1921). Seorang arsitek Belanda yaitu Gerrit Rietveld merancang sebuah rumah beserta interior dan kursinya yang memiliki bentuk dan warna berdasarkan lukisan Mondrian. Rumah tersebut milik Schroeder yang kemudian rumah tersebut dinamai "Schroeder House" dan kursi rancangannya dinamakan "Red/ Blue Chair"

1. Karakter

Karakter sebuah objek menurut Sardon (1986) adalah susunan dari keberagaman maupun intensitas ciri-ciri sebuah objek; serangkaian susunan elemen dasar pembentuk objek (misalnya terdiri dari bentuk, garis, warna dan tekstur) yang membuat objek tersebut memiliki kualitas khusus yang dapat dibedakan dari objek lain.

Karakter mebel dapat membangkitkan perasaan pengamat. Karakter yang terbangun pada mebel dapat terlihat dari bahan, struktur atau fungsi yang terlihat secara visual, ikon yang telah terpilih dapat terbuat dari bahan industri dan bentuk.

Kursi karya Eliel Saarinen memiliki karakter elegan berkaitan dengan bentuk yang segar, perhatian pada detail bagian belakang yang terkesan canggih (*sophisticated*).

"*Blacker house chair*" karya Charles dan Henry Greene memiliki karakter sedikit Cina dengan penggunaan motif injakan yang berulang.

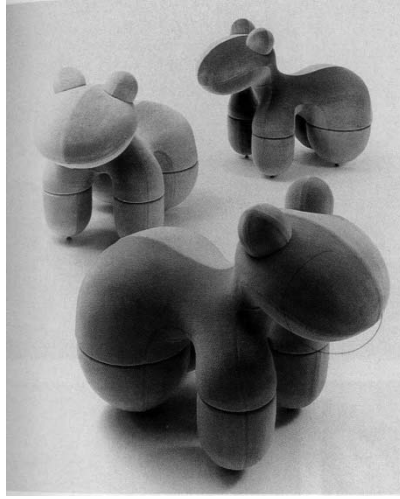


Gambar 4.9. Kursi oleh Eliel Saarinen



Gambar 4.10. “*Blacker house chair*” karya Charles dan Henry Greene

Jika pekerjaan berkenaan dengan penggambaran hewan maka diperlihatkan dalam animasi. Karakter mebel anak-anak dapat juga dibentuk dari konsep seperti garis pada seri kartun.



Gambar 4.11. *Ponies chair* karya Eero Aarnio

2. Gaya (style)

Gaya menunjukkan struktur kerja yang memiliki satu atau beberapa karakteristik yang dapat dibedakan. Biasanya pembuatan desain diselesaikan dengan penggambaran elemen desain yang konsisten. Gaya dapat diidentifikasi dari pekerjaan secara individu atau kelompok kerja.

Gaya dalam desain merupakan representasi ideologis pembuatnya maupun masyarakatnya. Gaya cenderung bersifat temporer dengan jiwa zaman yang berlangsung pada sekelompok desain. Gaya merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari “situasi budaya” yang tengah berlangsung, keterkaitan antara suatu budaya dengan budaya lain dapat diamati sebagai tanda-tanda yang bermakna (Agus Sachari, 2002 : 69).

Menurut Meyer (1988), gaya adalah salah satu cara pengungkapan yang dipakai dalam menggambarkan bentuk, gaya digolongkan berdasarkan periode sejarah yang mencakup keluarga bangsawan dan seniman-seniman. Gaya menunjukkan juga ciri dari teknik utama seorang seniman.



Gambar 4.12.
Kursi makan karya Michel Thonet 1885
(Sumber: Thonet de)

Kursi makan karya Michel Thonet 1885 yang sangat populer di dunia memiliki gaya yang dikembangkan melalui proses pembengkokan sehingga bentuk lengkung yang indah dapat direalisasikan.

a. Gaya berdasarkan era kebudayaan

Gagasan periode masa sebuah negara atau kebudayaan terdiri dari beberapa tipe karakter yang menimbulkan beberapa gaya atau keseluruhan konsep yang dapat digunakan sebagai karakter dasar yang jelas.

1) Gaya Klasik

Gaya klasik dapat dijadikan sebagai sumber gagasan bagi para desainer masa kini. Mebel-mebel Eropa hadir karena sebuah ambisi manusia terhadap pencitraannya (*image*) sipemakainya sebagai status sosialnya. Artefak-artefak yang ditemukan membuktikan bahwa mebel telah dijadikan alat untuk menampilkan kekuasaan pada zamannya.

Perkembangan desain mebel Eropa diawali oleh gaya Gothic dan terus berlangsung hingga abad ke-19 seperti gaya

Eropa: *Happlewhite*, *Louis XV*, *Chippendale*, dll. Hal ini sama dengan produk dalam negeri yang populer yaitu desainer mebel Jepara yang sampai kini masih terlihat.

Ciri-ciri mebel klasik Eropa antara lain:

- 1) Desain dikerjakan oleh seniman
- 2) Mayoritas penuh dengan hiasan (ornamen).
- 3) Produk dikerjakan oleh tukang kayu
- 4) Bersifat kerajinan tangan dan dibuat secara *manual*.
- 5) Desain dibuat berdasarkan selera
- 6) Desain dibuat bertujuan untuk memperoleh kebanggaan
- 7) Produk tidak dibuat secara massal
- 8) Desain cenderung eksklusif
- 9) Konsep desain cenderung "*Black Box*", emosional, spiritual, magis, dan *sakral*
- 10) Gagasan hanya berdasarkan pengalaman di lingkungan
- 11) Kemampuan atau ketrampilan yang digunakan berlandaskan kepada tradisi alamiah secara turun-temurun

Esensi gaya desain mebel klasik berpijak pada konsep fungsi harus mengikuti makna bentuk ornamen.



Gambar 4.13. Kursi bergaya klasik: Happlewhite (shelco.co.uk), Louis XV (antiqueroyale.com), Chippendale (worthpoint.com)

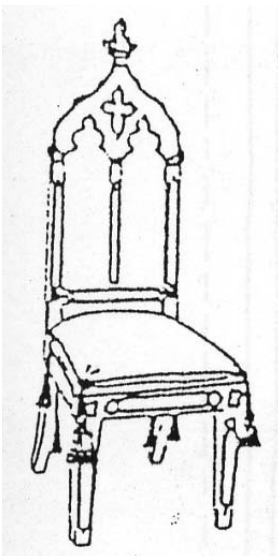
Beberapa gaya klasik:

a) Mebel gaya Gothik (1200 — 1400)

Di dalam *The New Book of Knowledge Grolier Incorporated* (1996; 509), gaya Gothik pertama dikenal tahun 1200 tetapi gaya Gothik bukan merupakan faktor yang berarti dalam desain mebel sampai sekitar seratus tahun berikutnya. Gaya tersebut terus menjadi terkenal sampai akhir tahun 1400-an. Dekorasi mebel Gothik mendapatkan inspirasi dan ornamen arsitektural Katedral Gothik, dengan lengkung-lengkung bundar dan dekorasi lukisan. Kayu yang sering digunakan jenis kayu “oak”. Desain mebel terkesan elegan dan sederhana.

Menurut *Grolier Encyclopedia of Knowledge* (Grolier Incorporated, Vol. 8; 127), mebel gaya Gothic mempunyai karakteristik sebagai berikut:

- Kayu yang dipergunakan jenis kayu *oak* dan kayu kenari karena memungkinkan untuk dipahat.
- Dekorasi menggunakan motif lukisan seperti burung, binatang, atau manusia dalam bentuk yang fantastis.
- Motif-motif dekoratifnya lengkung, bundar atau bulat.

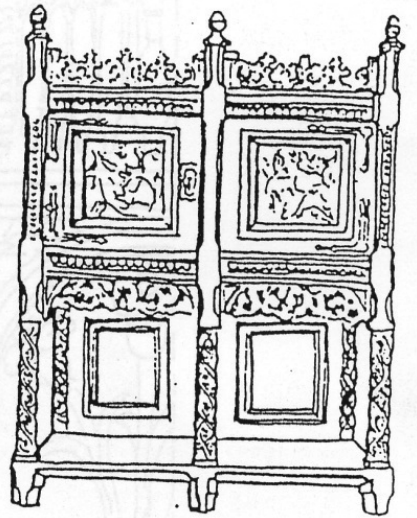


Gambar 4.14.

Kursi antik gaya *Gothic*

Sumber: Mary Jo Weale, 1982 ; 295)

Gambar 4.15.
Kabinet antik gaya *Gothic*
(Sumber : Joseph Aroncon, 1965 ; 249)



Gambar 4.16
Ornamen gaya *Gothic*
(Sumber : Jose Claret Rubira, 1989 ; 9-10)

b) Mebel Gaya Renaissance (1300 - 1600)

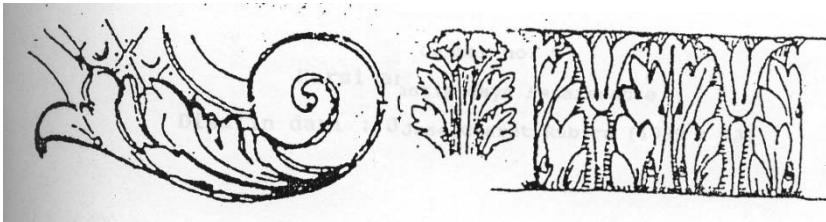
Menurut Mary Jo Weale (1982; 216), mebel gaya Renaissance menggunakan jenis kayu kenari, cemara, dan eboni. Dekorasi menjadi sangat beragam dan kompleks. Seperti motif-motif dekoratif Gothik ditambah dengan motif-motif dari Timur, yaitu binatang, bulan sabit, dan karya anyaman yang dikenal sebagai *arabesque*. Berbagai jenis mebel baru muncul pada saat ini termasuk di Italia yaitu “*cassone*”.



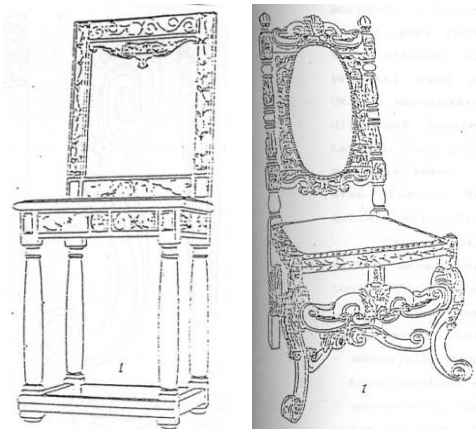
Gambar 4.17. Peti penyimpanan gaya *Renaissance* disebut “*cassone*”
(Sumber : Mary Jo Weale, 1982 ; 216)

Menurut Mary Jo Weale (1982; 216), karakteristik mebel Renaissance adalah :

- menonjolkan motif-motif klasik dalam relief yang tinggi
- tempat duduk dilapis kain (*upholstered*)
- menggunakan kayu *walmet* dan sejumlah kecil kayu *oak*
- tekstil sutera dengan pola-pola besar digunakan untuk *upholstery*
- sandaran kursi mempunyai sandaran seperti singasana, lengan lurus
- motif-motif ornamen meliputi: daun *olive*, *lawel* atau *acanthus*, *scroll* berdaun, *arasbesque*, *rosette*, kerang
- sambungan-sambungan mebel disembunyikan.



Gambar 4.18. Bentuk ornamen *acanthus* & *scroll* berdaun
(Sumber : Josep Aronson 1965; 1)

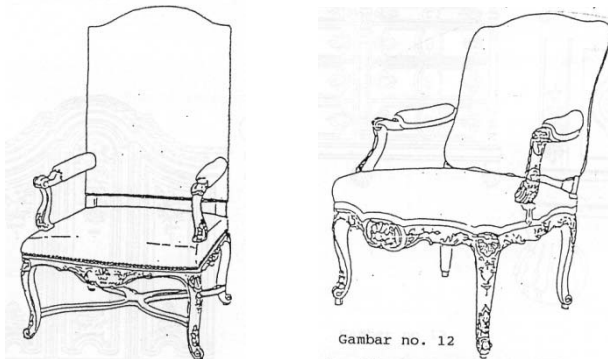


Gambar 4.19.
Kursi dan ornamen gaya
Renaissance (Sumber: Jose Claret
Rubira, 1989; 13)

c) Mebel Gaya Barok (Louis XIV 1643 - 1799)

Di dalam *The New Book of Knowledge Grolier Incorporated* (1996; 509), pada awal tahun 1600 telah muncul gaya baru yang dikenal dengan “*Barok*”. Mebel Barok ditandai oleh kekayaan dekorasi dan bentuk-bentuk proyeksi yang memberi kesan bergerak dan dramatis. Ukiran merupakan teknik dekoratif yang penting, karya diperkuat dengan hiasan ukiran yang terpatat dalam. Lapisan dan pahatan yang kaya juga digunakan untuk menghias mebel. Kabinet, meja dan karya lain ditatah dengan kayu langka, logam mulia, batu mulia, gading dan kulit.

Gaya Barok sangat berpengaruh di seluruh Eropa. Desain mebel yang berlebihan yang dibuat untuk Raja Louis XIV dicontoh atau dimodifikasi di negara lain.



Gambar 4.20. Kursi antik gaya *Baroque*
(Sumber : Jose Claret Rubira 1989; 74)

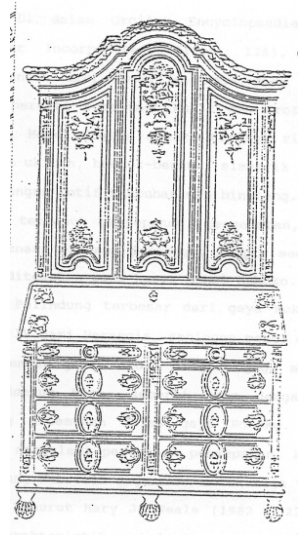
Menurut Mary Jo Weale (1982 ; 229), karakter mebel Barok (Louis XIV) adalah sebagai berikut:

- menonjolkan garis-garis lurus dengan beberapa lengkung-lengkung dan struktur persegi yang simetris.
- *monumental* dengan bentuk-bentuk klasik yang masif dan dilebih-lebihkan.
- menonjolkan *underbracing* (penguatan bagian bawah) dan

konstruksi yang *solid* sampai struktur dihilangkan pada periode ini.

- menonjolkan ukiran dan *boulle marquetry* serta *gilding* dan *parcel gilding* (*gilding* yang diterapkan pada bagian ornamentasi) dan lapisan perak dan emas, *lacquer* dan pengecatan.

Gambar 4.21.
Bentuk ornamen gaya *Baroque*
(Sumber : Jose Claret Rubira 1989; 101)



- d) Mebel Gaya Rokoko (Louis XV
1700-1775)

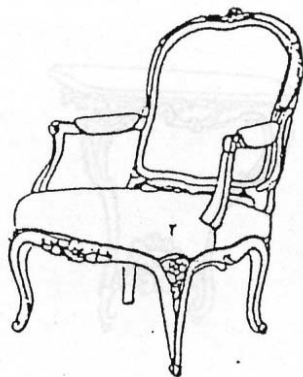
Di dalam *Grolier Encyclopaedia of Knowledge* (Grolier Incorporated, 1995: 128), istilah Rokoko diturunkan dari “*rocaille*” dari bahasa Perancis yang berarti kerajinan kulit dan “*grotto*” yang berarti kebun. Mebel Rokoko secara *tipikal* ringan dan dihias dengan ukiran, bentuk-bentuk simetrik dihias berlebihan dengan motif tumbuhan dan binatang. Dekorasi permukaan, termasuk penyepuhan, pengecatan, pengukiran dan penggunaan ornamen perunggu, hampir secara keseluruhan bisa ditemukan pada karya mebel Rokoko.

Pelindung terbesar dan gaya Rokoko adalah Raja Louis XV dan Perancis, sehingga mebel dekoratif Perancis dengan gaya Rokoko disebut juga mebel gaya Louis XV. Bentuk baru seperti meja dengan bagian depan miring ditemukan dalam gaya Rokoko. Bentuk lamanya telah mengalami perubahan

penampakan, karena kaki yang lengkung *kabriola* digunakan untuk meja tersebut.

Menurut Mary Jo Weale (1982 ; 235), karakteristik mebel Gaya Rokoko atau Louis XV, yaitu:

- mebel bersifat feminin dan kelihatan anggun
- penekanan ditempatkan pada garis-garis lengkung, khususnya untuk kaki
- pada kaki *cabriole* tidak mempunyai *stretcher*
- mebel pada umumnya kecil, ringan dan mudah dipindah-pindahkan
- kayu yang digunakan adalah *walnut*, mahoni dan *fruit-wood* juga menggunakan rotan, *rush*, dan jerami.
- menggunakan kain *upholstery* pastel
- ornamentasi yang meriah yaitu menggunakan ukiran, lapisan, *ormolu*, pengecatan, *polychrome* dan *gilding* (penyepuhan).
- motif-motif ornamen meliputi lengkung-lengkung terputus asimetris, bunga, *scroll* terpuntir, kerang, kera, instrumen-instrumen musik (violin, terompet, tamborin), simbol-simbol cinta (*cupido* dengan busur), *quiver* (tempat panah), dan panah hati yang menyala, karangan bunga, *tropi* (susunan dekoratif simbol simbol perang), bunga dan binatang.



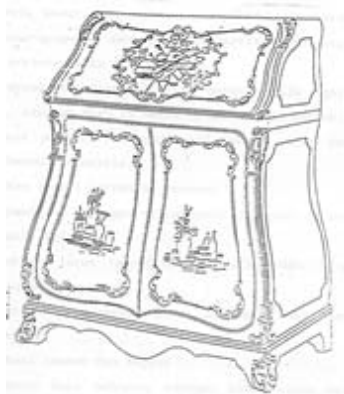
Gambar 4.22. Kursi antik gaya *Rococo* (Louis XV)
(Sumber: Mary Jo Weale, 1982 ; 235)



Gambar 4.23. Kursi antik gaya *Rococo* (Louis XIV)



Gambar 4.24. Meja *console* gaya *Rococo* (Louis XIV)
(Sumber : Mary Jo Weale, 1982 ; 236)



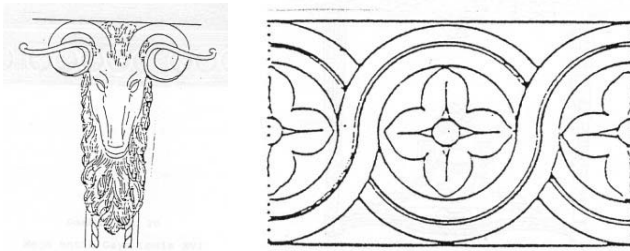
Gambar 4.25. Bentuk ornamen gaya *Rococo* (Louis XV)
(Sumber : Jose Claret Rubira 1989; 173)

e) Mebel Gaya Louis XVI (1760 - 1789)

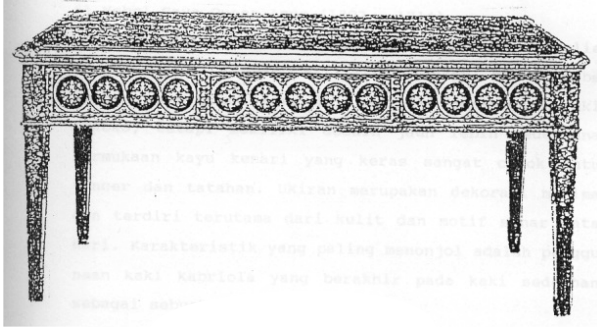
Menurut Mary Jo Weale (1982 ; 239), mebel gaya Louis XVI banyak terpengaruh oleh bentuk-bentuk arsitektur sehingga mebelnya simetris, berproporsi ringan dan berskala menurut tubuh manusia. Garis-garis lurus dan proporsi-proporsi geometris menggantikan lengkung-lengkung periode Louis XV.

Karakteristik mebel antik gaya Louis XVI, menurut Mary Jo Weale (1982 ; 238) adalah:

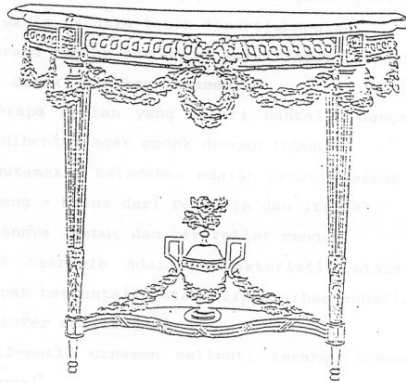
- Desainnya simetris, dengan garis-garis lurus dan bentuk-bentuk geometris.
- Kebanyakan lemari berbentuk persegi
- Lemari memiliki pegangan miring yang dibingkai dengan motif-motif bulat.
- Kaki-kakinya lurus (*rectiliniier*), *qaine* (kaki yang meruncing ke arah bawah).
- Sandaran kursi persegi, bujur sangkar, *oval* atau *medalion*
- Ornamentasi lembut dan anggun
- Penggunaan kayu *mahogany* sebagai bahan utama dan sebagian menggunakan kayu *ebony*.
- Motif-motif diambil dari Yunani dengan unsur alami, buah, bunga, pita dan simpul. Ada juga dan kehidupan manusia yaitu adegan-adegan mitologi, gembala lelaki dan perempuan, tropi, simbol-simbol berburu, musik, motif-motif berurutan atau mengalir, manik-manik, dan pita-pita daun.



Gambar 4.26. Motif kepala binatang dan detail ornamen gaya Louis XVI
(Sumber : Jose Claret Rubira 1989; 322)



Gambar 4.27. Meja antik gaya Louis XVI
(Sumber : Joseph Aronson, 1965: 469)



Gambar 4.28. Console gaya Louis XVI
(Sumber : Jose Claret Rubira 1989; 295)

f) Mebel Gaya Queen Anne (1702-1714)

Di dalam *The New Book of Knowledge* (Grolier Incorporated, 1996; 511), dijelaskan bahwa mebel bergaya Queen Anne memiliki garis-garis ukir Rokoko, tetapi memiliki desain jauh lebih sederhana. Permukaan kayu kenari yang keras sangat cocok untuk *vencer* dan tatahan. Ukiran merupakan dekorasi minimal dan terdiri terutama dari kulit dan motif sinar matahari. Karakteristik yang paling menonjol adalah penggunaan kaki *kabriola* yang berakhir pada kaki sederhana sebagai sebuah alas kaki.

Menurut Mary Jo Weale (1982; 269), karakteristik mebel gaya Queen Anne, yaitu:

- mebel lebih ringan, dengan garis-garis sederhana dan skala manusia lebih dipertimbangkan.
- beberapa bagian berbentuk *kurvilinier* (sandaran kaki, alas duduk) dan berornamen.
- beberapa bagian yang diberi bantalan dengan nyaman dan dibentuk agar cocok dengan tubuh.
- mengutamakan keindahan adalah *veneer walnut* berurat/kembang halus dari Perancis dan Italia.
- ukirannya lembut dan berrelief rendah
- kaki *cabriole* adalah karakteristik utama, dengan telapak berbantalan atau *slipper* (bersandal).
- *stretcker* dihilangkan
- motif-motif ornamen meliputi kerang, ornamen bulat dan oval.
- Dudukan berbentuk sepatu kuda atau melengkung, seiring dengan jeruji dudukan yang di *upholstery*
- Inovasi meliputi kursi-kursi windsor, sudut, kursi membaca dan porter.



Gambar 4.29. Kursi sudut antik gaya *Queen Anne*
(Sumber: Mary Jo Weale, 1982; 270)



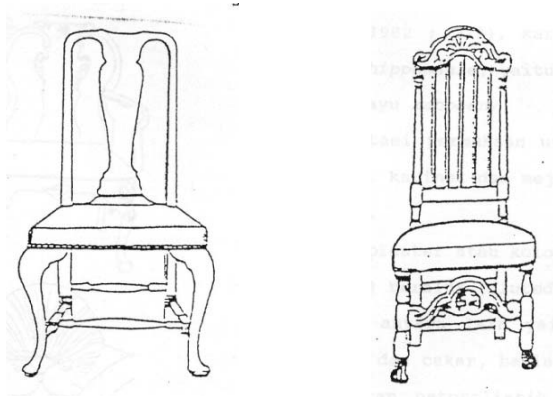
Gambar 4.30. Kursi antik gaya *Queen Anne*
(Sumber : Mary Jo Weale,1982;270)



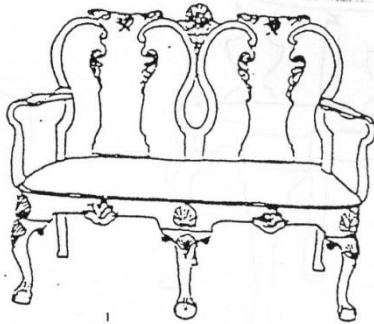
Gambar 4.31. Meja antik gaya *Queen Anne*
(Sumber : Mary Jo Weale, 1982 ; 270)



Gambar 4.32. Meja tulis antik gaya *Queen Anne*
(Sumber : Jose Claret Rubira 1989; 84)



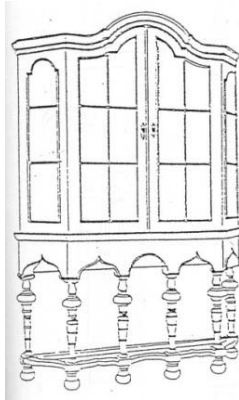
Gambar 4.33. Bentuk dan ornamen kursi gaya *Queen Anne*
(Sumber : Jose Claret Rubira 1989; 141)



Gambar 4.34. Bentuk dan ornamen sofa gaya *Queen Anne*
(Sumber : Jose Claret Rubira 1989; 139)



Gambar 4.35. Bentuk kursi sudut gaya *Queen Anne*
(Sumber : Jose Claret Rubira 1989; 137)



Gambar 4.36. Bentuk ornamen almari gaya *Queen Anne*
(Sumber : Jose Claret Rubira 1989; 137)



Gambar 4.37. Bentuk ornamen kursi gaya *Queen Anne*
(Sumber : Jose Claret Rubira 1989; 93)

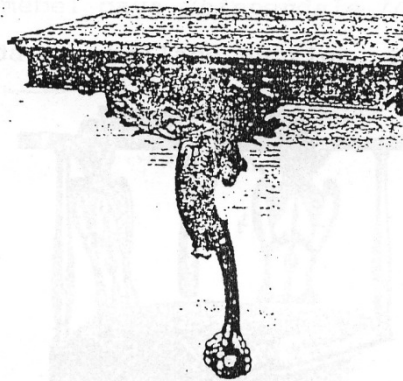
g) Mebel Gaya Chippendale (1750 - 1770)

Dijelaskan dalam *The New Book of Knowledge*, Grolier Incorporated, (1996 ; 512) bahwa pembuat mebel Inggris yang terkenal dari tahun 1700 adalah Thomas Chippendale. Mebel yang dibuat dengan gaya Chippendale meliputi beberapa contoh pembuatan kabinet Inggris yang paling bagus. Pengaruh klasik dan China tampak pada desain gaya Chippendale dan menampilkan lebih banyak dekorasi. Kursi memiliki kaki-kaki

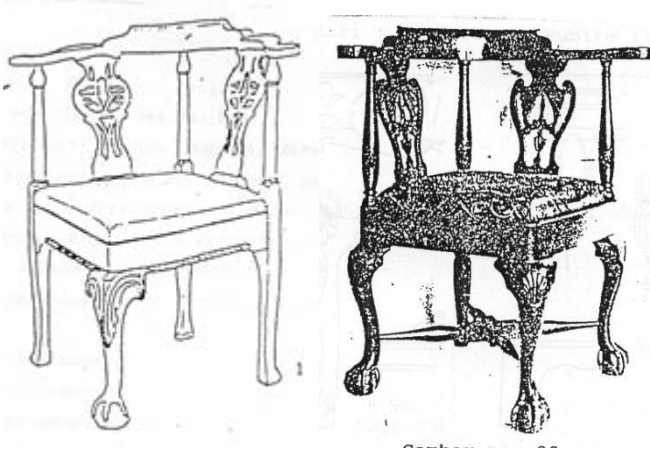
kabriola dengan ukiran ke dalam dan berakhir pada kaki bercakar di atas sebuah bola (*claw and ball*) atau kaki-kaki lurus yang mendapatkan inspirasi dan Cina. Kayu yang sering digunakan adalah kayu *mahogany*.

Menurut Nary Jo Weale (1982 ; 279), karakteristik mebel gaya Chippendale, yaitu:

- kayu yang digunakan adalah kayu *mahogany*
- ukiran berat adalah ornamentasi permukaan utama dan tepi-tepi berukir pada kursi, kabinet dan meja
- sandaran diukir dan ditembus.
- sudut-sudut almari memiliki plaster atau kolom-kolom seperempat (*quarter-column*) beralur (*fluted*)
- pengaruh Rococo (Perancis) antara lain yaitu kaki *cabriole* dengan telapak bola dan cakar, bagian puncak kursi berbentuk busur, ukiran naturalistik, motif- motif *oriental*
- pengaruh gaya Gothic (dari 1750) meliputi kaki-kaki yang bujur sangkar penampangnya; kayu atau simulasi yang dipaneli dengan lengkung-lengkung Gothic; motif-motif diukir seperti lengkung-lengkung tirus, pola-pola berbentuk *diamond* dan bunga-bunga.
- Desain-desainnya merupakan perpaduan gaya yang pernah ada.



Gambar 4.38. Meja *console* gaya Chippendale
(Sumber : Joseph Aronson, 1965 ; 436)



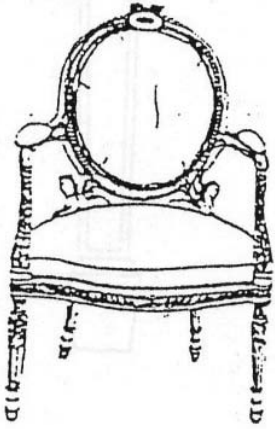
Gambar 4.39. Kursi sudut gaya *Chippendale*
(Sumber : Wallace Nutting, 1976 ; 2081)

h) Mebel Gaya Neoklasik

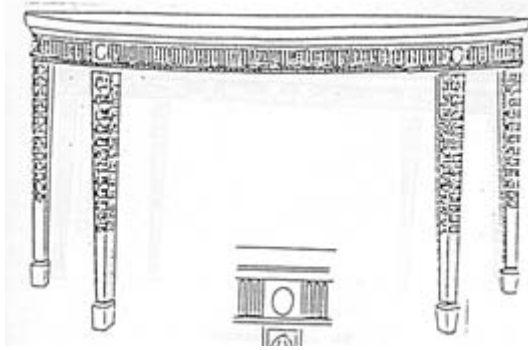
Dijelaskan dalam World Book “Reg.Us. Pat & TM Off Maria Registrada, (1992; 503), Robert Adam memperkenalkan gaya neoklasik di Inggris tahun 1760. Adam meminjam ide dan gaya neoklasik Perancis, tetapi Adam juga menyumbang banyak unsur asli. Sejumlah pembuat mebel Inggris mengambil gaya neoklasik Adam selama akhir 1700. Di antaranya yang terkenal adalah Thomas Sheraton.

a. Karakteristik Mebel Gaya Adam

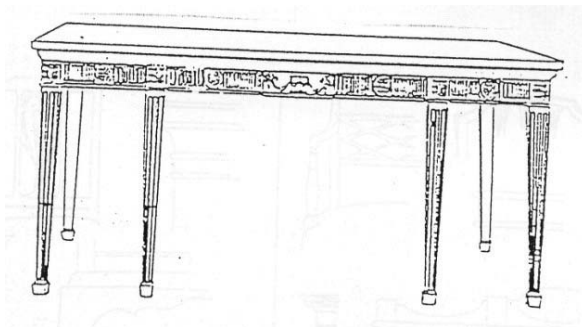
- Mebelnya bersifat arsitektur
- Menggunakan kayu *mahogany*
- Kursi memiliki sandaran roda, perisai, *rectilinier*, Louis XV dan Louis XVI
- Kaki kursi ramping, berpenampang bujur sangkar dengan telapak sekop atau bulat berbentuk balok di atasnya.
- Bufet memiliki bagian muka lurus (inovasi Adam)
- Ornamentasi meliputi fluting (alur-alur) dan ada beberapa panel yang dilukis.



Gambar 4.40.
Kursi antik gaya *Adam*
(Sumber : Mary Jo Weale, 1982, 284)



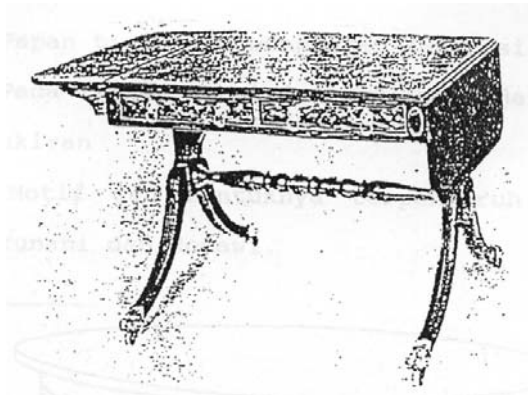
Gambar 4.41. Bentuk ornamen mebel gaya *Adam*
(Sumber : Jose Claret Rubira, 1989 ; 223)



Gambar 4.42. Meja antik gaya *Adam*
(Sumber : Jose Claret Rubira, 1989 ; 223)

b. Karakteristik Mebel Gaya Sheraton

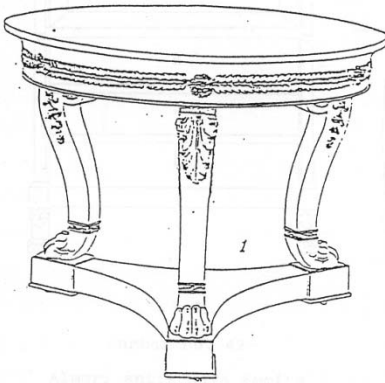
- Desainnya merupakan penyempurnaan gaya Adam dan gaya Hepplewhite tetapi bentuk mebelnya lebih kecil.
 - Garis-garisnya lurus
 - Menggunakan kayu *mahogany*
 - Mebel kebanyakan dicat
 - Kursi memiliki sandaran persegi
 - Kaki berlekuk, berpenampang bulat memiliki telapak kecil yang ditekuk.
 - Motif-motifnya meliputi *swag*, *dropery*, kendi, vas-vas panjang, peralatan-peralatan klasik.
 - Ornamentasi meliputi *marquetry*, *veneer*, plakat porselen.
- (Mary Jo Weale, 1982 : 283)



Gambar 4.43. Meja antik gaya *Sheraton*
(Sumber : Joseph Aronson, 1965; 389)

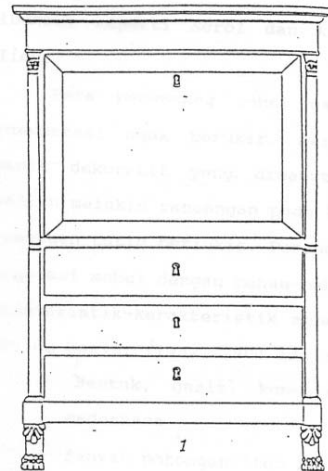
i) Mebel Gaya Empire

Di dalam “World Book” Reg Us. PAT & TM Off Maria Registrada, (1992 ; 504) dijelaskan bahwa gaya Empire berasal dari Kaisar Napolen I yang memerintahkan Perancis seperti Louis XIV. Napoleon ingin menggunakan mebel sebagai lambang kebesaran kekaisaran sehingga mebel kaisar mengesankan.



Gambar 4.44.
Meja antik gaya *Empire*
(Sumber : Jose Claret Rubira, 1989 ; 387)

Para perancang mebel gaya Empire mengambil rancangan dari Mesir, Yunani dan mebel Roma. Mereka membuat kursi dengan kaki belakang terukur berbentuk seperti *Klismos* Yunani. Mereka menghiasi mebel dengan bentuk-bentuk singa, patung raksasa, dan gambar wanita.



Gambar 4.45.
Almari antik gaya *Empire*
(Sumber : Jose Claret Rubira, 1989 ; 366)

Karakteristik mebel gaya *Empire* adalah:

- mempunyai bagian yang simetris
- permukaan yang luas dan datar
- papan tipis dan mempunyai dekorasi
- pada lengan kursi dan kaki meja jarang terdapat ukiran
- motif dan bentuknya terpengaruh gaya Mesir, Yunani dan Romawi.

j) Mebel gaya Regency (Inggris dan Amerika)

Menurut “World Book” Req. Us. PAT & TM Off Maria Registrada, (1992; 504) disebutkan bahwa mebel gaya Regency diberi nama setelah periode dan 1811 - 1820, saat Pangeran Walles menjadi *regent* untuk Raja George III di Inggris. Kebanyakan mebel Regency mengkombinasi motif Mesir, China dan Gothik dengan unsure-unsur neoklasik. Gaya pada mebel ini sesuai dengan gaya yang dibentuk seperti *scroll* dan kursi yang dimodel pada *klismos*.

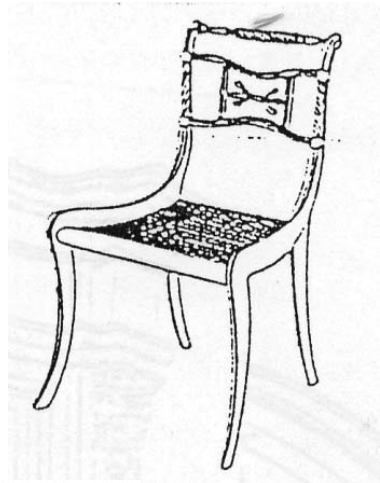
Para perancang mebel gaya Regency menggunakan ornamentasi agak berukir. Mereka sering menggunakan teknik dekoratif yang disebut *penwork*, dimana para seniman melukis rancangan pada kayu berwarna cerah atau permukaan putih berlukis. Perancang mebel tersebut juga menghiasi mebel dengan bahan-bahan kuningan.

Karakteristik mebel gaya Regency menurut Mary Jo Weale; (1982, 290) adalah:

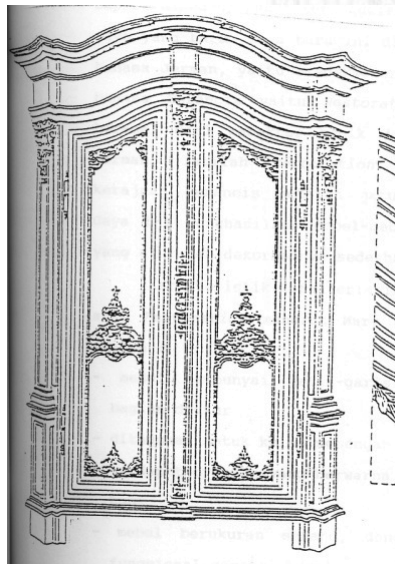
- Bentuk, garis, konstruksi dan *finishingnya* sederhana
- Banyak potongan/item berbentuk persegi
- Menggunakan kayu *mahogany* dan *rosewood*
- Mendapat pengaruh dari Perancis (karya Boulle, puncak-puncak kuningan), Mesir (monopodia, *sphinc*, buaya, ular, lotus), China (bambu tiruan, mandarin, pagoda, naga), Yunani dan Romawi (klismos, tripod, *stool* berbentuk X, angsa, *dolphin*, *scroll*, motif klasik), Gothic (*tracery* dan busur).
- Ornamentasi meliputi ukiran kecil, telapak singa, teralis kawat pada pintu-pintu almari.



Gambar 4.46.
Meja antik gaya *Regency*
(Sumber: Mary Jo Weale, 1982: 291)



Gambar 4.47.
Kursi antik gaya *Regency*
(Sumber: Mary Jo Weale, 1982: 291)



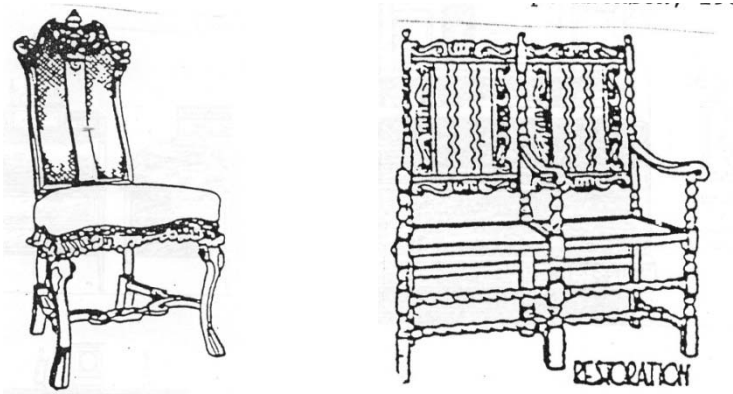
Gambar 4.48. Bentuk ornamen mebel gaya *Regency*
(Sumber : Jose Claret Rubira, 1989 ; 149)

k) Mebel Gaya Biedermeier atau Restoration

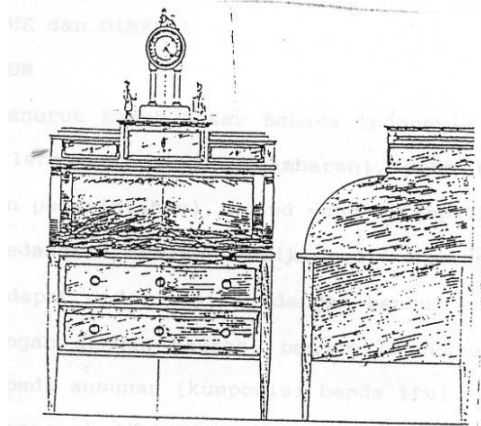
Menurut Mary Jo Weale (1982; 245) telah disebutkan bahwa setelah jatuhnya Napoleon I pada 1815, gaya Empire dianggap sudah ketinggalan dan digantikan dengan gaya baru. Gaya baru tersebut disebut dengan *Biedermeier* (nama dan bahasa Jerman) atau *Restoration* (nama dan bahasa Perancis). Nama Beidermeier berasal dan karakter komik dalam literatur populer Jerman. Istilah Restoration menunjukkan restorasi kerajaan Perancis setelah jatuhnya Kaisar Napoleon. Gaya ini menghasilkan mebel-mebel praktis dan nyaman yang alur dan dekorasinya sederhana.

Karakteristik mebel gaya Biedermeier atau Restoration menurut Mary Jo Weale (1982; 245), adalah:

- mebel mempunyai garis-garis klasik dan beberapa bagian diukur
- ditujukan untuk kelas menengah
- terdapat ornamen yang berwarna dan ukiran yang sederhana
- mebel berukuran sedang dengan mengutamakan segi fungsional seperti kursi
- jumlah dan jenisnya dibatasi.



Gambar 4.49. Kursi antik gaya *Biedermeier* atau *Restoration*
(Sumber: Jose Claret R, 1989; 149)



Gambar 4.50. Bentuk ornamen mebel gaya *Biedermeier* atau *Restoration*
(Sumber : Jose Claret Rubira, 1989 ; 149)

2) *Gaya Modern*

Gaya modern merupakan sebuah gaya yang mengutamakan fungsi (*Form Follow Function*) dengan ciri-ciri menekankan pada fungsi, tampil dalam bentuk garis-garis sederhana dan bentuk-bentuk geometris (Tate, Allen, dan C.Roy Smith, 1986).

Istilah *modernism* dipahami sebagai aliran baru yang merujuk kepada semua gaya. Desain yang di ditampilkan pada era modern ini merupakan adaptasi dari bentuk dan tema yang sudah ada. Bahan yang dipakai kebanyakan hasil produksi mesin. Kemudian muncul inovasi-inovasi baru yang menjawab tantangan jaman, dengan lebih memperhatikan kekuatan dan kelemahan desain secara struktur serta lebih mempertimbangkan biaya pembuatannya.

Ciri-ciri mebel Eropa bergaya modern antara lain:

- 1) Desain di kerjakan oleh arsitek atau desainer professional.
- 2) Bentuk mengikuti fungsi
- 3) Desain diciptakan sederhana dan praktis.
- 4) Desain dibuat berdasarkan kebutuhan pasar.
- 5) Tampilan desain cenderung bersifat universal.
- 6) Konsep desain berdasarkan pemikiran "glass box"

- 7) Gagasan desain berdasarkan pada penelitian ilmiah.
- 8) Mebel dikerjakan menggunakan mesin produksi.
- 9) Keterampilan diperoleh secara formal dari sekolah, bukan turun temurun seperti pada mebel gaya tradisional.

Gaya modern juga ditandai oleh:

- 1) Gaya internasional (*universal*).
- 2) Fungsional-pragmatik
- 3) Bentuk yang sederhana.
- 4) Mekanikal, logis dan teknologis.
- 5) Anti hiasan.
- 6) Anti metafora.
- 7) Anti simbolik dan
- 8) Susunan fungsional (Jencks, 1989:67)

Lima gaya desain yang menjadi tonggak sejarah desain mebel modern adalah: *Art Nouveau*, *Deutcher Werkbund*, *De Stijl*, *Bauhaus*, dan *Art Deco*.



Gambar 4.51. Art Nouveau (kassel-tourist.de), Deutcher Werkbund (en.bidt.org), *Red and blue chair* karya Gerrit Rietvelt bergaya De Stijl



Gambar 4.52. Lc4 Chair karya Le Corbusier bergaya *Bauhaus* dan meja karya Jacques Émile Ruhlmann bergaya *Art deco*.

Meja dari kayu eboni dan sejenis tembaga didesain oleh Jacques Émile Ruhlmann 1931. Bentuk meja *simple* dan elegan yang merupakan ciri dari art deco.

Gaya pada kursi karya Charles Eames dikembangkan dari ekspolarasi dari bahan baru, proses pabrik, dan kenyamanan duduk.



Gambar 4.53. Kursi bergaya modern karya Charles Eames

3) *Gaya Postmodern*

Menurut Jencks, gaya postmodern mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Berkode ganda (*double coding*)
- 2) Berbentuk semiotika
- 3) Rumit (kompleks)
- 4) Punya arti semiotika-semantik

- 5) Menggunakan hiasan
- 6) Metafora.
- 7) Simbolik
- 8) Berfungsi campuran
- 9) Kontekstual.

Esensinya bahwa desain mebel *postmodern* selalu ‘bermain-main’ dengan bentuk makna dengan mengikuti irama bahasa (*linguistic*). Dalam konteks desain, bahasa dimaksud adalah bahasa visual atau bahasa rupa. Gaya desain mebel post modern yang sudah dikenal di dunia antara lain gaya *Memphis* dan gaya *Neo-furniture*.

Prinsip yang dianut oleh gaya desain mebel postmodern adalah fungsi mengikuti permainan bentuk, atau fungsi bermain-main dengan bahasa bentuk. Gaya *Neo-furniture* timbul mengacu pada gaya masa lalu yaitu *Primitisme*, *Barok* baru, *Naturalism* baru, *Bricolage*, *Modern* baru, dan *Romantic Post-Punk* (Downey, 1994). Gaya *Memphis* cenderung menggunakan warna-warna yang unik serta eksentrik dengan komposisi bentuk yang sangat bebas. *Memphis* juga mengolah pola-pola dasar yang berbeda dengan gaya modern, bahkan menggugurkan karakteristik desain mebel modern.

Desain tampilan pada *First Chair* karya Michele De Lucchi (1983) sangat berkesan *Memphis* dengan mempergunakan pola visual yang kontras dengan bentuk dasar. Ekspresi yang didapat adalah emosional. Kursi lebih terlihat seperti *stool* karena *backrest* dan *armrest* yang jaraknya jauh, seakan-akan hanya sebagai hiasan.

Bentuk S terus dikembangkan oleh Tom Dixon sebagai sumber inspirasi pada karya-karya kursinya yang berjudul *Salvaged Metal Chair*, 1986 (Downey, 1994)



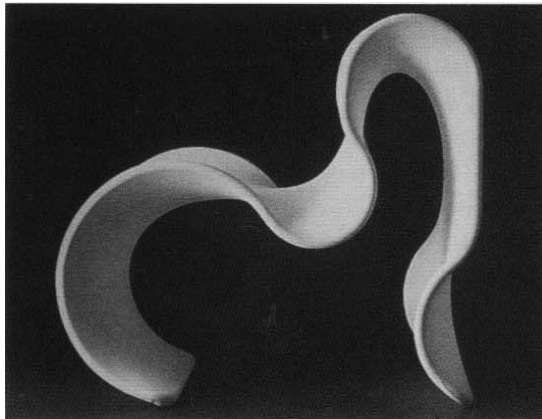
Gambar 4.54. *First chair*, Michele De Lucchi (1983) bergaya Memphis, kursi karya Tom Dixon bergaya *Neo-furniture*

b. Menciptakan gaya sendiri

Menciptakan sebuah gaya baru atau memilih gaya yang telah diketahui dengan baik, desainer dapat melakukan latihan seperti berikut ini: pilihlah gambaran spesifik dari elemen desain dan kemudian ciptakan dua atau tiga bagian dari mebel.



Gambar 4.55. *Blow chair* karya Gionatan Depas, Dnato D'Orbino, Paolo Lomazzi, dan Carla Scolari (1997)



Gambar 4.56. *Gruppo G14 chair* karya Cesare Leonardi dan Franca Stagi (1970)

C. Rangkuman

a) Kesatuan, Dominan, Repetisi

Kesatuan: benang merah untuk menyatukan berbagai elemen desain. Dominan: dicapai dari variasi elemen desain, penerapan warna, bentuk, bahan, komposisi. Repetisi: bentuk, detail, bahan

atau warna untuk mencapai kesatuan atau menambah kekuatan visual sehingga menciptakan tema/gaya yang dominan pada desain.

b) Karakter dan Gaya

Karakter terlihat dari bahan, struktur atau fungsi visual, ikon terpilih, bahan dan bentuk.

Gaya:

- 1) Gaya Klasik: konsep fungsi mengikuti makna bentuk ornamen yaitu gaya Gothik, Renaissance, Barok, Rokoko, Louis XVI, Queen Anne, Chippendale, Neo klasik (Adam dan Sheraton), Empire, Regency.
- 2) Gaya Modern: bentuk mengikuti fungsi dengan garis sederhana dan geometris yaitu gaya Art Nouveau, Deutcher Werkbund, De Stijl, Bauhaous, Art Deco
- 3) Gaya Postmodern: fungsi mengikuti bentuk yang memiliki makna dengan irama bahasa visual.
 - a) Memphis: komposisi bentuk sangat bebas.
 - b) Neo-furniture: mengacu pada gaya masa lalu.

BAB V

APLIKASI DESAIN MEBEL

Pada dasarnya fungsi mebel adalah sebagai pengisi ruang dan membantu manusia dalam melakukan aktivitas. Aspek-aspek yang harus dipertimbangkan dalam desain mebel:

- 1) Siapa yang akan mempergunakan mebel tersebut
 - a) Umur
 - b) Jenis kelamin
 - c) Status (contoh: orang penting, berstrada dll)
 - d) Kondisi tubuh (sehat atau penderita cacat).
- 2) Bentuk ruang
 - a) Faktor geografi
 - b) Tipe dan jenis bangunan
 - c) Gaya arsitektur dan interiornya
- 3) Bagaimana bentuk mebel yang diinginkan dan suasana ruang yang ingin dicapai
- 4) Biaya yang dibutuhkan

Menurut Joyce (1970), mebel diklasifikasikan menjadi 4 kelompok berdasarkan jenisnya, yaitu:

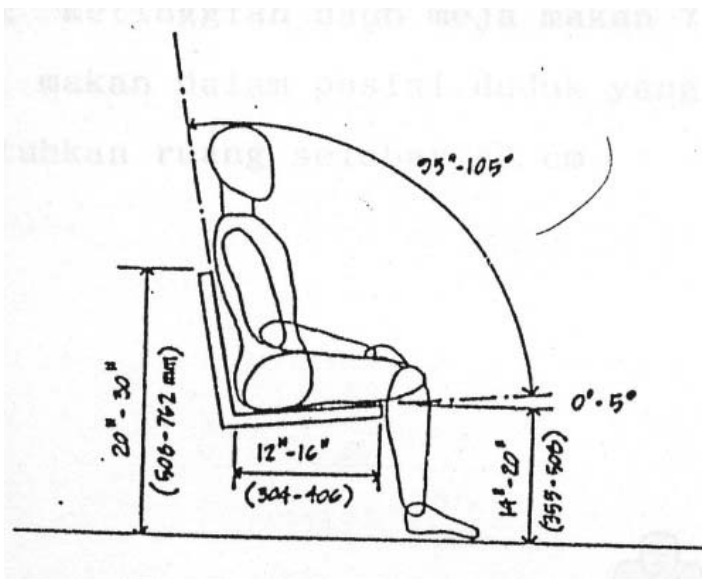
- 1) Kelompok kursi (meliputi berbagai jenis kursi)
- 2) Kelompok pendukung (meliputi berbagai jenis meja)
- 3) Kelompok tempat istirahat (meliputi berbagai tempat tidur)
- 4) Kelompok tempat simpan (meliputi berbagai jenis almari).

A. Basic Mebel

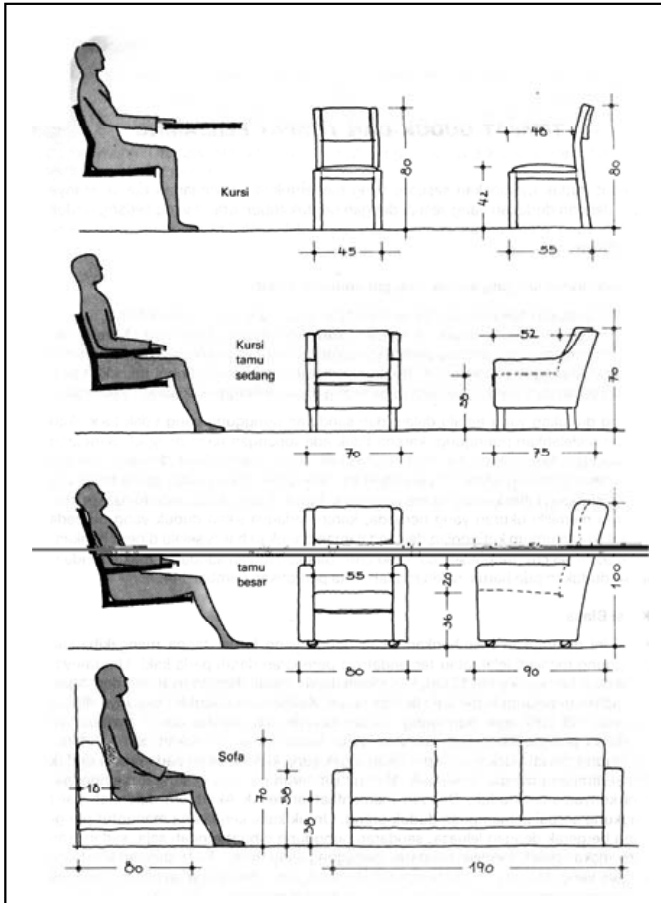
1. Tempat duduk

Kursi yaitu sebuah tempat duduk yang dapat dipindahkan dengan sandaran punggung dan kadang-kadang dengan sandaran lengan untuk seorang duduk. Tempat duduk atau kursi harus dirancang untuk dapat secara nyaman menopang berat dan bentuk pemakainya. Bidang dudukan harus benar-benar menopang orang yang mendudukinya. Orang tidak boleh merasa terdesak/terhimpit salah satu bagian tubuhnya.

Kursi yang nyaman tergantung pada ketinggian dudukan, kedalaman dudukan serta sandaran punggung yang tepat. Bidang dudukan yang terlalu tinggi menekan peredaran darah dan saraf-saraf bagian belakang lutut, sehingga kaki akan semutan.



Gambar 5.1. Ukuran kursi pada umumnya
(Sumber : Francis D.K. Ching. 1985 - 380)



Gambar 5.2 Dimensi macam-macam jenis kursi
(Sumber: Fritz Wilkening, 1989)

Tipe desain kursi disesuaikan menurut jenis fungsinya dalam perancangan dibedakan sebagai berikut:

1) *Kursi Kerja (Working Angles)*

Diprioritaskan untuk menunjang kegiatan sarana kerja. Direncanakan sedemikian rupa dengan memperhatikan segala aktivitas kerja dan kebutuhannya yang mengacu pada standar ukuran yang berlaku, ergonomi, persyaratan bahan, konstruksi dan *finishing*.



Gambar 5.3. Contoh kursi kerja

2) *Kursi Santai (Rilaxing Angles)*

Jenis tipe kursi ini biasanya dipakai pada teras rumah, kursi tunggu dokter, kantor, kursi kebun, area kolam renang, dan lain-lain. Terdiri dari 2 jenis yaitu:

- a) *Full up arm chair*
- b) *Semi lounge arm chair*



Gambar 5.4. Contoh kursi santai

3) *Kursi Nyaman (Comfort Chair)*

Jenis tipe kursi yang banyak dipakai pada ruang tamu, ruang keluarga, ruang tidur hotel, ruang *lobby* dan ruang tunggu pada bangunan eksklusif lainnya. Ada dua tipe utama sebagai berikut:

- a). *Comfort arm chair : sofa, high back arm chair*
- b). *Low arm chair : biasanya dilengkapi dengan puff, foot rest (tempat kaki)*



Gambar 5.5. Contoh kursi nyaman

4) *Kursi dengan Dudukan Tinggi (Higt Stool)*

Jenis tipe kursi ini biasa dipakai pada *counter bar, reception,* kursi kerja di pabrik. Desain berupa:

- Dengan sandaran punggung & tanpa sandaran punggung
- Dapat berputar & tidak dapat berputar
- Kedudukan tetap/tanam & dapat dipindah
- Biasanya selalu dilengkapi desainnya dengan foot rest



Gambar 5.6. Contoh kursi dudukan tinggi

5) *Kursi Malas*

Termasuk kategori kursi *lounge chair*, digunakan untuk istirahat, tidur yang sifatnya sementara. Banyak digunakan pada rumah tinggal dan di sekitar kolam renang. Ada 3 tipe yaitu:

a) Kursi malas tetap :

- tidak dapat diubah kedudukan kemiringan
- sandarannya maupun tempat alas kakinya (*foot rest*) tidak mudah dipindah-pindahkan.

b) Kursi malas beroda:

Dapat mudah dipindah sesuai keinginan pemakainya, biasanya dilengkapi dengan kemudahan untuk merubah kedudukan kemiringan sandaran.

c) Kursi serba guna (*Multipurpose use*)

Dirancang mempunyai fungsi lebih dari satu jenis aktivitas, dapat dipakai sebagai *Armless Chair*, bisa juga sebagai kursi panjang dengan menarik dudukan bagian bawah, bahkan dapat dipakai sebagai tempat tidur dengan meluruskan kedudukan sandaran punggungnya.



Gambar 5.7. Contoh kursi malas karya Mies van Der Rohe (1931), Ray and Charles Eames Manuf (1956), Osvaldo Borsani (1954).

2. *Meja*

Meja pada dasarnya, memiliki permukaan horizontal yang ditopang di atas lantai, dan digunakan untuk makan, bekerja, menyimpan dan menyajikan. Menurut Ching (1996 : 252), meja harus mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

- kuat dan stabil untuk menopang benda-benda yang digunakan
- ukuran, bentuk dan tingginya dari lantai harus sesuai dengan tujuan penggunaanya
- hasil konstruksi dari bahan-bahan yang awet dan kuat

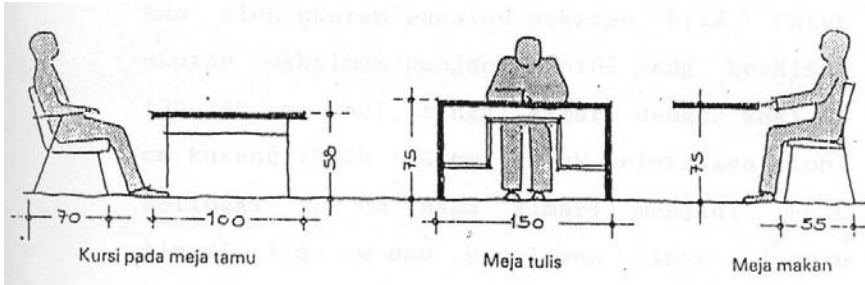
Menurut Fritz Wilkening (1989), meja kita gunakan untuk bekerja, makan dan berbincang-bincang. Bentuk dan ketinggian meja harus disesuaikan dengan kebutuhan. Syarat ketinggian daun meja makan 72-79 cm, agar kita dapat makan dalam posisi duduk yang tegak. Menurut Julius P. dan Martin Z (1979 : 172), ukuran yang disarankan untuk meja kerja eksekutif memiliki lebar 76,2 sampai 114,3 cm dan panjang 167,6 sampai 213,4 cm.

Meja pada dasarnya permukaan horizontal yang ditopang di atas lantai dan dipakai untuk makan, bekerja, menyimpan, dan memajang yang harus memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- Kekuatan dan stabilitas untuk menopang barang/hal mana ia dipakai.
- Ukuran, raut, dan tinggi dari atas lantai harus tepat/pas untuk pemakaian yang dimaksudkan.
- Dibuat dari bahan yang awet.

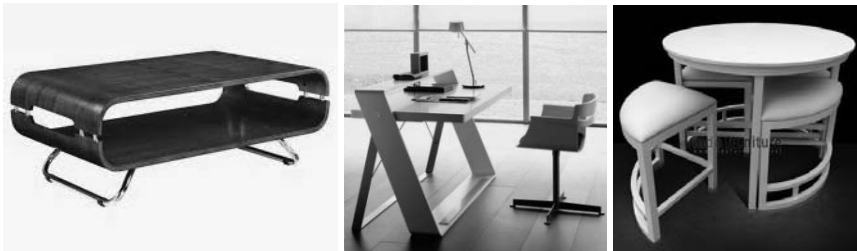
Dari uraian di atas dapat dilihat bahwa suatu meja dibuat berdasarkan kebutuhan (fungsional) dan disesuaikan dengan kondisi pemakai sehingga kenyamanan dapat dicapai, seperti yang dijelaskan oleh Fritz Wilkening (1989 ; 74) sebagai berikut “meja kita gunakan untuk bekerja, makan dan berbincang-bincang. Bentuk

dan ketinggian meja harus disesuaikan dengan kebutuhan. Syarat ketinggian daun meja makan 72-79 cm, agar dapat makan dalam posisi duduk yang tegak. Tiap orang membutuhkan ruang selebar 60 cm.



Gambar 5.8. Ukuran meja pada umumnya
(Sumber : Fritz Wilkening, 1989 ; 88)

Meja biasanya memiliki ukuran yang berubah-ubah dan ketinggian mengikuti fungsi (*coffee table, end table, hall table, dll*), dan hubungan dengan mebel lainnya dalam sebuah *setting* interior.



Gambar 5.9. Meja tamu, meja kerja minimalis, meja makan

3. Tempat tidur

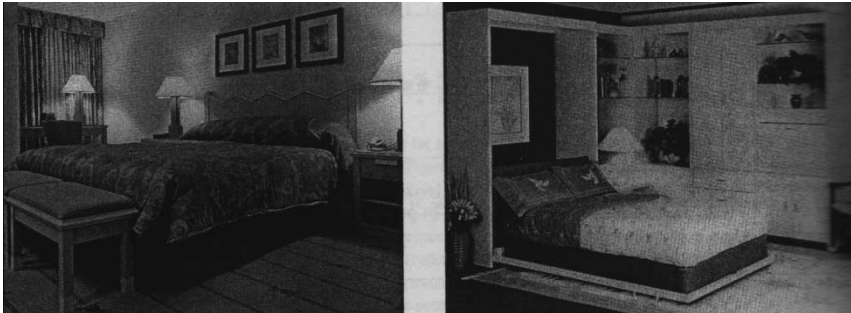
Ukuran matras/kasur sangat beragam tiap pabrik, sebaiknya mengukur kasur yang akan dipakai sebelum membuat tempat tidur. Tipe-tipe ukuran kasur antara lain:

- 90 cm X 200 cm untuk *single*.
- 110 cm X 200 cm untuk *single kid*
- 120 cm X 200 cm untuk *single* remaja

- d) 160 x 200 cm untuk *queen*
- e) 180 x 200 cm untuk *king*
- f) 200 x 200 cm untuk *double*



Gambar 5.10. Tempat tidur *single*



Gambar 5.11. Tempat tidur *double*

Sisakan sekiranya 2-3 inci di bagian ujung tempat tidur jika desainnya menggunakan papan kaki, sehingga *bedcover* yang agak tebal dapat diselipkan ke sisi tempat tidur.

Futon umumnya dibuat dengan kepanjangan dan kelebaran yang sama sesuai standar kasur dengan ketebalannya bervariasi dari 3 inci hingga 6 inci.

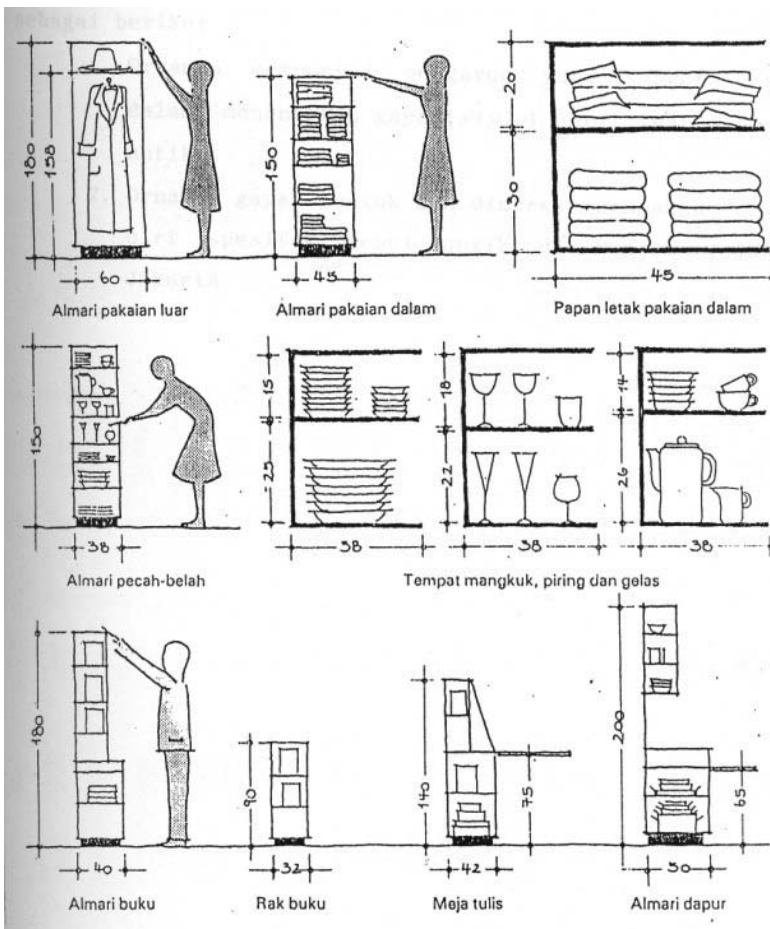
4. Lemari penyimpanan

Almari menurut Wilkening (1989) berfungsi sebagai tempat untuk menyimpan suatu benda misalnya buku, benda, pajangan, dan

sebagainya. Untuk kenyamanan fungsi almari dari segi ergonomi harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- Tipe tempat penyimpanan yang seperti apa yang diinginkan
- Ukuran dan raut benda yang akan disimpan
- Frekuensi pemakaian
- Barang-barang akan dipajang atau disembunyikan

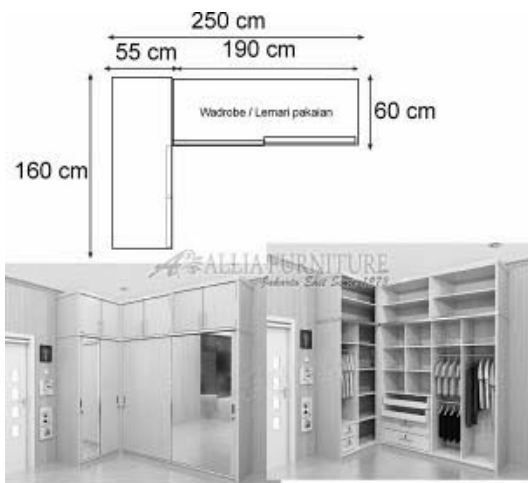
Faktor-faktor di atas sangat berpengaruh dalam pembuatan suatu tempat penyimpanan barang (benda) dalam hal ini jenis almari yaitu almari pakaian, almari pecah belah, dan almari buku.



Gambar 5.12. Ukuran standar lemari penyimpanan
(Sumber : Fritz Wilkening, 1989 ; 88)

a) *Almari Pakaian*

Almari digunakan untuk menyimpan pakaian dalam dan pakaian luar. Ukuran almari ditentukan oleh ukuran pakaian-pakaian. Ukuran maksimum panjang mantel berkisar 130-140 cm. Jadi tinggi almari dengan kaki 15 cm kurang lebih 155 cm. Untuk meletakkan topi setinggi 20 cm maka almari menjadi lebih tinggi 175 cm dan kedalaman almari dengan lebar 50 - 55 adalah 56-62 cm. Pada umumnya, almari pakaian berukuran lebar antara 55 - 210 cm, tergantung pada jumlah pintunya.



Panjang 250 cm+ 160 cm x Tinggi 270 cm
Lemari pakaian minimalis model Sudut L City

Gambar 5.13. Lemari pakaian minimalis

b) *Almari Pecah Belah*

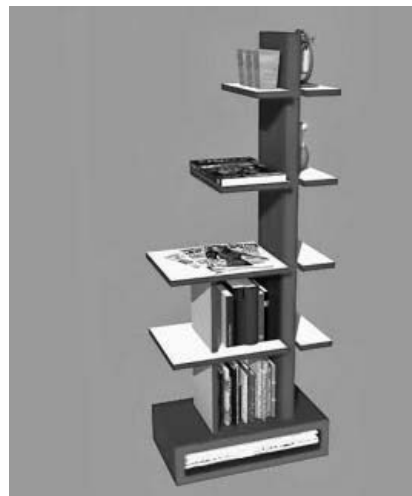
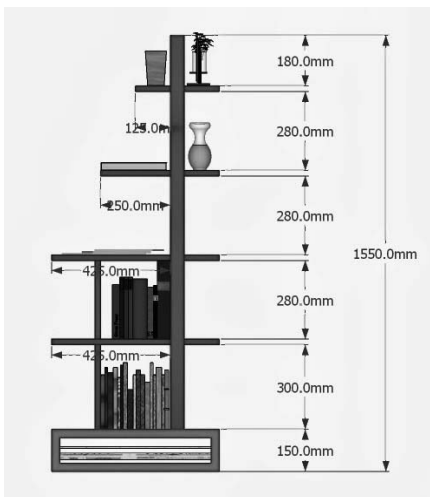
Almari pecah belah untuk menyimpan alat-alat makan seperti piring, gelas, mangkuk, hendaknya tidak terlalu dalam, agar tidak menyulitkan pencarian piring-piring yang ditumpuk, sesuai dengan fungsi tersebut adalah almari dengan ketinggian sedang dan kedalaman 40-45 cm. Barang pecah belah sering digunakan/ ditempatkan pada jangkauan yang nyaman, yaitu antara 70 - 150 cm.



Gambar 5.14. Lemari pajang

c) *Almari Buku*

Ukuran almari disesuaikan dengan ukuran buku. Buku-buku kecil umumnya berukuran 16 x 22 cm, buku-buku ilmiah, map gambar serta *ordner* berukuran 29 x 32 cm. Almari dan rak dengan kedalaman 22-30 cm sudah mencukupi. Papan letak hendaknya fleksibel. Bila kita harus menyimpan map-map yang lebih besar maka dibuat tambahan di bawah yang berukuran lebih dalam.



Gambar 5.15. Rak buku

B. Jenis Mebel

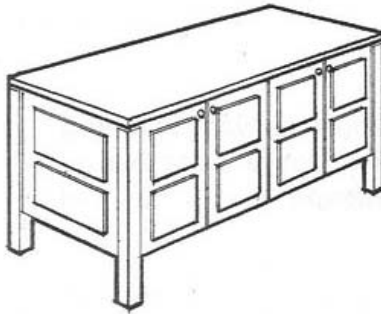
Menurut Gani (1993 : 94-95) klasifikasi desain mebel dibagi menurut:

1) *Bentuk*

Mebel terbentuk oleh konstruksi utama yang diterapkan secara konsekuen dan seterusnya mempengaruhi bentuk luar perabot.

a) *Gaya Papan*

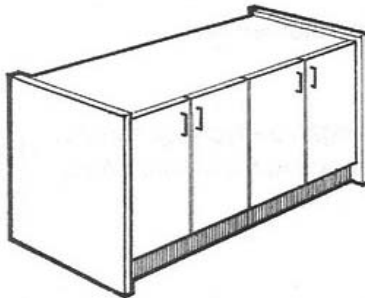
Ciri utamanya adalah dua dinding sampingnya terdiri atas satu lembaran papan yang turun dari atas ke bawah, dan bagian ini cukup menonjol.



Gambar 5.16. Gaya papan
(Sumber : Gani 1993 : 43)

b) *Gaya rangka*

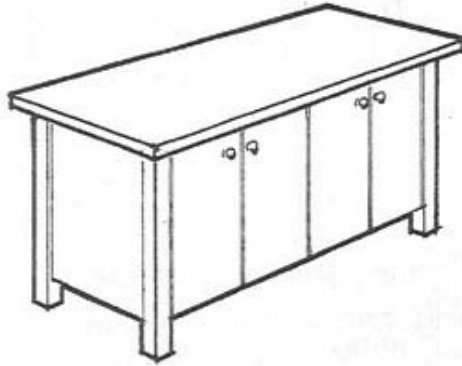
Semua bagian pembentuk mebel (pintu dan keempat dinding mebel) berupa rangka dan panel.



Gambar 5.17. Gaya rangka
(Sumber : Gani 1993 :43)

c) *Gaya kaki*

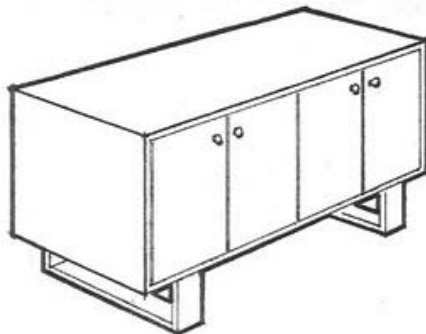
Menonjolkan struktur kaki dengan jelas dan penuh dari atas ke bawah.



Gambar 5.18. Gaya kaki
(Sumber : Gani 1993 : 43)

d) **Gaya Kubus**

Mebel menonjolkan bentuk kubus, bagian lain (misalnya kaki) dikecilkan peran penonjolannya.



Gambar 5.19. Gaya kubus
(Sumber : Gani 1993 : 43)

2) Bahan

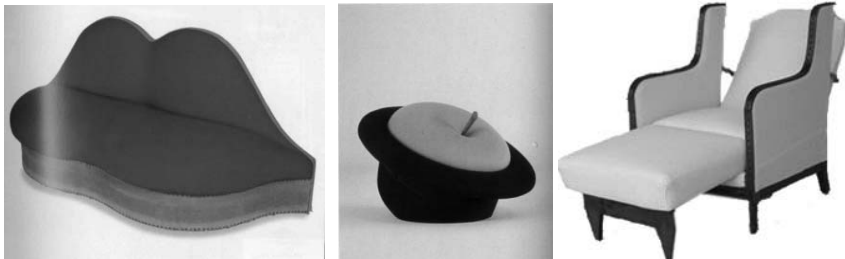
Desain mebel dibagi dalam 2 kategori:

- a) Mebel yang berbentuk kotak (*case*), yaitu mebel yang tidak mempunyai pelapis



Gambar 5.20. Mebel berbentuk kotak

- b) Mebel yang dilapisi, yaitu mebel yang seluruhnya atau sebagian diberi pelapis termasuk sofa dan perlengkapan tidur.



Gambar 5.21. Mebel yang dilapisi yaitu sofa karya Salvador Dali, *Magritta chair* karya Roberto Sebastian Matta, *French recliner chair* (1920)

Jenis dan karakteristik dari kain bahan mebel yang biasa digunakan adalah:

- *Wool* (bludru): diambil dari bulu domba dan merupakan salah satu bahan kain alami yang paling bagus di antara bahan kain lainnya. Bludru memiliki daya kenyal, elastisitas, serta kegunaannya yang sempurna. Walaupun bludru bersifat mudah terbakar, namun bludru mudah dibersihkan jika terkena noda.

- **Katun:** adalah jenis kain yang mengandung selulosa yang berasal dari tanaman kapas. Bahan ini relatif murah dan memiliki daya serap air yang baik. Namun katun tidak bersifat elastis dan tidak tahan terhadap sinar matahari yang menyengat.
- **Linen:** terbuat dari serat yang dimiliki oleh tanaman rami halus. Linen jarang digunakan untuk bahan *upholstery* karena tidak elastis dan rentan akan goresan, serta sulit untuk diwarnai atau diberikan motif.
- **Sutra:** dibuat dari rumah yang dihasilkan oleh ulat sutera. Bahan ini sangat kuat dan memiliki daya elastisitas tinggi dan bernilai tinggi. Namun sutera harganya mahal dan tidak tahan terhadap sinar matahari yang menyengat.
- **Rayon:** adalah bahan kain yang mengandung selulosa yang bersifat tidak tahan terhadap sinar matahari dan memiliki daya elastisitas yang minim. Rayon jarang digunakan sebagai bahan *upholstery*.
- **Acetate (asetat):** mengandung selulosa yang mudah terbakar dan kualitasnya kurang baik yaitu tidak tahan sinar matahari.
- **Nilon:** adalah salah satu bahan kain sintetis yang terkenal. Nilon sangat kuat dan memiliki daya elastisitas yang tinggi. Nilon tahan terhadap bermacam-macam jenis kimia, air, dan binatang-binatang. Saat pertama kali nilon ditemukan, sifatnya belum bisa tahan terhadap air dan sejenisnya serta tidak tahan terhadap sinar matahari, namun sekarang masalah tersebut bisa teratasi dengan penambahan kimia tertentu.
- **Akrilik:** biasa digunakan untuk bahan alternatif dari bahan wool/bludru karena penampilan/visualnya yang mirip. Sifatnya sangat kuat, memiliki daya elastisitas tinggi, dan tahan terhadap sinar matahari namun mudah terbakar.

Modakrilik memiliki persamaan sifat dengan akrilik, hanya saja *modakrilik* lebih tahan akan api dan panas.

- *Olefin* : relatif murah harganya dan memiliki daya elastisitas tinggi, tidak mudah menyerap cairan. Bahan ini sangat diperlukan untuk karpet dan alas karpet, namun memiliki sifat tidak tahan sinar matahari, panas, dan mudah terbakar sehingga tidak cocok digunakan sebagai *upholstery*.
- *Poliester*: kelebihan adalah tahan sinar matahari, daya elastisitas tinggi, tahan terhadap cairan kimia dan sejenisnya, namun *poliester* tidak digunakan untuk jenis perabot yang peletakkannya dekat api.

Beberapa kriteria penting yang dipakai untuk memilih bahan kain adalah sebagai berikut:

- **Tingkat daya tahan:** daya tahan sebuah jenis kain adalah mencakup ketahanannya terhadap benda cair atau sejenisnya, daya tahan warna, daya tahan terhadap noda, serta faktor perawatannya. Ketahanan terhadap benda cair atau noda dan ketahanan terhadap goresan menjadi ketentuan utama dalam faktor ‘tingkat daya tahan’ suatu kain.
- **Ketahanan terhadap api:** Daya tahan terhadap api adalah salah satu faktor utama dalam memilih bahan kain, khususnya pada jenis mebel di ruang publik seperti ruang tunggu, rumah sakit, bioskop. Beberapa negara berkembang telah menciptakan standarisasi produk mebel yang tahan terhadap api.
- **Ukuran kain yang baik:** Karakteristik ini adalah kemampuan bahan kain untuk menyesuaikan ukurannya agar dapat dipakai dan dipasangkan dengan pas ke bantalan-bantalan tempat duduk sehingga nyaman dipakai tanpa menghasilkan lekukan-lekukan.

- **Pemeliharaan:** Karena penggunaan bahan kain bersifat subjektif terhadap bermacam mebel, maka bahan kain haruslah dipilih dengan cermat sehingga sesuai dengan kegunaan mebel yang akan digabungkan dengan bahan kain tersebut.
- **Penampilan:** Mebel yang elegan bisa terlihat jelek jika salah memilih bahan kain, warna, motif, dan teksturnya. Desainer interior harus mempertimbangkan hal-hal tadi untuk digabungkan dengan suatu mebel dan ruang tempat mebel tersebut akan diletakkan.
- **Ukuran besaran motif:** Ukuran besaran motif dari bahan kain sangat mempengaruhi penampilan suatu mebel terhadap ruang dimana mebel diletakkan. Sofa dengan ukuran besar yang diletakan di ruang yang besar sebaiknya menggunakan motif-motif yang besar pula misalnya berbentuk bulat-bulat besar dengan warna yang gelap sehingga semakin menonjolkan *image* “berat” mebel tersebut.
- **Kenyamanan:** Manusia berhubungan langsung dengan mebel dibandingkan dengan elemen-elemen interior yang lain, maka kenyamanan adalah faktor utama yang harus diperhatikan dalam memilih bahan kain untuk mebel (faktor ergonomi). Tempat duduk di ruang tunggu di ruang publik tidak perlu dibuat nyaman kursi yang dipakai di ruang kantor pribadi seseorang. Daya elastisitas, tekstur, dan sifat menyerap atau tidaknya suatu bahan kain dan bantalan-bantalan akan sangat berpengaruh pada kenyamanan tempat duduk. Bahan kain yang baik adalah kain yang memiliki lubang atau celah untuk “bernafas” sehingga pengguna akan nyaman duduk di situ walaupun pada jangka waktu yang panjang.
- **Tekstur:** tekstur suatu bahan kain sangat berpengaruh terhadap kenyamanan pengguna terhadap perabot yang

dipakai karena dari sentuhan, bahan kain tersebut bisa dirasakan oleh kulit (kulit manusia memakai perabot tersebut). Dalam beberapa kasus, kain yang halus lembut seperti sutra adalah pilihan yang baik digunakan. Kadang-kadang pilihan bahan kain yang dipakai sangat menunjang kegunaan suatu perabot. Misalnya bahan kain yang berjenis berat dan kasar teksturnya sengaja dipilih untuk digabungkan pada kursi makan di restoran-restoran formal, ini dimaksudkan agar kursi tersebut tidak licin saat diduduki dan pemakai kursi tersebut bisa duduk dengan tegak.

C. Bahan Mebel

1. *Kayu solid*

Kayu *solid* merupakan bahan standar untuk mebel. Penggunaan dan penyambungan mebel dipertimbangkan pada arah urat kayu. Kayu mampu menerima beban tekan yang searah urat kayunya. Kayu paling lemah terhadap gaya geser yang searah urat kayunya.



Kayu Solid



Gambar 5.22. Meja dan kursi makan dari kayu *solid*

2. *Veneer*

Veneer adalah lembaran kayu yang dipotong tipis dari 0,24 mm sampai 0,6 mm. Biasanya digunakan sebagai pelapis bagian luar mebel, terbuat dari kayu berkualitas tinggi. Beberapa *veneer* bisa digabungkan menjadi panel kayu.

Veneer kayu sering digunakan sebagai bahan murah tapi menampakan penampilan yang bagus. Pelapisan ulang menggunakan *veneer* kayu lebih mudah dan lebih terjangkau daripada memodifikasi menampilkan seluruhnya. *Veneer* kayu juga digunakan untuk bahan parket. Produk yang dibuat dari kayu yang memiliki ukuran besar dapat dirancang dari *veneer* kayu untuk menghindari biaya fantastis atas produk yang seluruhnya terbuat dari kayu.

Veneer kayu dapat dibuat dari kayu berbagai jenis vegetasi. Sering dibuat dari jenis seperti *cherry*, *oak*, *maple* dan pohon *birch*, serta jenis kayu langka dan eksklusif seperti *rosewood* Brasil dan kayu putih. Ada berbagai jenis *veneer* kayu yang tersedia. Saat *veneer* kayu digunakan dengan benar, dapat memberi ilusi seakan-akan suatu barang terbuat dari kayu utuh.

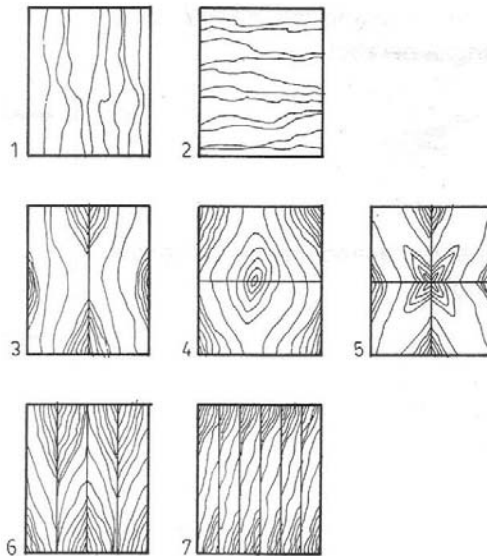
Pengaplikasian pada mebel dengan pengeleman ke permukaan kayu. Karena hanya direkatkan, biasanya mudah mengelupas terutama jika sering terkena air dan udara lembab.

Veneer kayu ditempelkan menggunakan perekat, seperti lem kayu, menggunakan rol khusus dan klem untuk menjaga *veneer* di tempat sampai proses pengeringan berakhir. Pemilihan perekat harus tergantung pada pengalaman dari orang yang memasang *veneer* kayu, karena lem beberapa begitu sangat kuat sehingga setiap kesalahan tidak dapat ditoleransi. *Veneer* kayu juga harus digunakan hanya untuk bidang rata, karena tidak sempurna untuk ditempel di bidang lengkung.

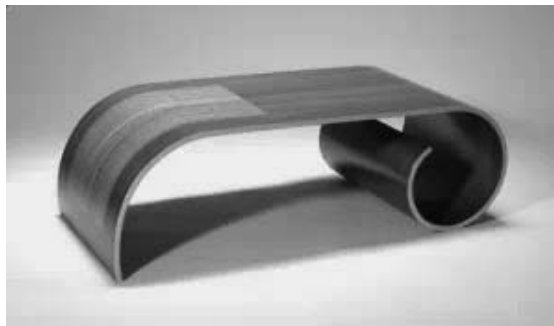
Veneer kayu biasanya datang dengan lapisan kertas yang membantu dalam dalam proses pemasangan. *Veneer* kayu mentah mungkin tidak dapat menempel dengan dengan mudah, tidak seperti *veneer* dengan lapisan kertas. *Veneer* mentah juga lebih mungkin untuk memungkinkan perekat untuk tembus ke permukaan depan, sehingga *veneer* terlihat bernoda.

Variasi bentuk *veneer* menurut Gani (51), antara lain :

- a) 1 *veneer* tegak
- b) 2 *veneer* datar
- c) 3 *veneer* sambung memanjang
- d) 4 *veneer* sambung melebar
- e) 5 *veneer* sambung perempat
- f) 6 *veneer* sambung berpasangan
- g) 7 *veneer* sambung berderet



Gambar 5.23. Macam-macam bentuk *veneer*
(Sumber : M. Gani K. 1993 : 51)



Gambar 5.24. *Coffee table* oleh Kino Guerin.

Meja mengambil desain dari kereta luncur dengan bahan dari kayu warna merah darah dan *vener kayu lapis* Birch Amazaque yang dilaminasi.

3. *Kayu lapis (Plywood)*

Kayu lapis merupakan bahan berbentuk lembaran yang terdiri dari beberapa lapis lembaran kayu yang saling bersilangan dan tegak lurus. Panel kayu lapis memiliki kekuatan dalam 2 arah.

Kayu lapis (*plywood*) adalah papan buatan dengan ukuran tertentu yang terbuat dari beberapa lapisan *vener*. *Plywood* dengan tiga lapis disebut tripleks, atau *three-ply*, lapis 5 (5 ply), lapis 7 (7 ply), lapis 9 (9 ply). Lapis 5 dan selebihnya disebut pula *multipleks* atau *multiply*.

Maksud dan tujuan pembuatan *vener* dan kayu lapis untuk:

- mendapatkan papan yang berukuran lebar
- menghemat penggunaan kayu
- memanfaatkan jenis-jenis kayu bernilai rendah
- menambah kekuatan serta meningkatkan mutu kayu dengan memperindah segi dekoratif kayu.



Gambar 5.25. Meja dan rak dari *plywood*

4. *Papan manufaktur*

a) Particle board / chipboards

Merupakan papan manufaktur fabrikasi dengan komposisi serbuk/ampas kayu yang direkatkan dengan lem resin hingga menjadi lembaran-lembaran *rigid*. Cukup stabil karena meniadakan sifat-sifat fisik kayu melalui proses penguraian kayu menjadi serbuk. Namun kurang baik menerima serapan cairan *finishing*, karena tingkat serapnya yang tinggi.

Contoh pengembangannya: papan ampas tebu (ukuran sama dengan multipleks lokal), papan serat atau debu kelapa, *Coco fibre* dan *CocoDust*

b) Fibre Boards

Merupakan komposisi dari kayu yang diurai menjadi serat dan di-*press* dengan temperatur tinggi serta dengan laminasi khusus, contohnya :

1) *Medium board* :

High Density Fibreboard (HDF), Low Density Fibreboard (LDF), Medium Density Fibreboard (MDF), Wood-veneered MDF (Oak, dll).

2) *Hardboard* :

standard board, tempered hardboard, embosed hardboard, decorative-faced hardboard, perforated hardboard (import).

Bahan-bahan ini biasanya tersedia dalam ukuran panjang 244 cm, lebar 122 cm, kecuali untuk keperluan khusus seperti daun pintu rumah, ukuran bahan yang tersedia 200cm x 90cm.



Gambar 5.26. Mebel menggunakan papan *manufaktur* berupa MDF dari bambu

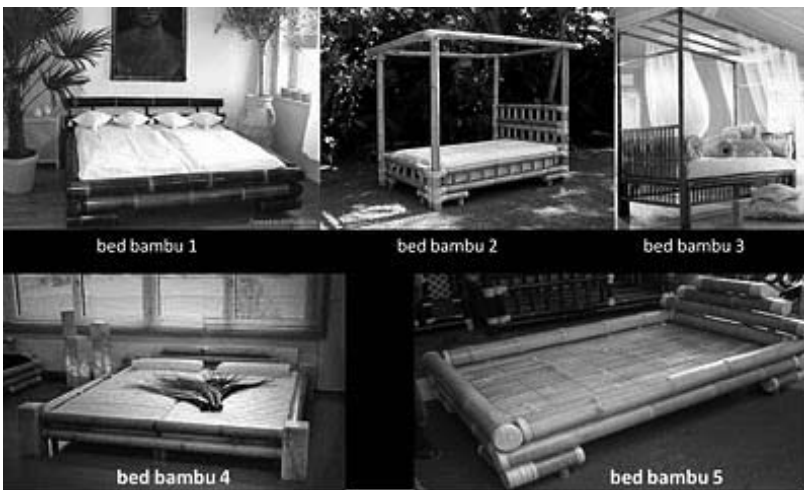
5. *Bambu*

Kelebihan:

- a) murah dan mudah diperoleh
- b) kuat, ulet, lurus, rata, keras, mudah dibelah, dibentuk, dan dikerjakan.
- c) ringan dan mudah diangkut.

Kekurangan:

- a) variasi dimensi, ketidakseragaman panjang ruas.
- b) kurang awet sehingga membuat bambu mudah diserang jamur dan bulukan.



Gambar 5.27. Tempat tidur dari bambu

6. Rotan

Kelebihan :

- a) kilap sehingga bagus untuk memantulkan cahaya.
- b) elastisitas rotan menunjukkan bahwa ia mampu menahan tekanan.
- c) mempunyai bau dan rasa yang khas.

Kekurangan: permukaannya agak keras.



Gambar 5.28. Jenis mebel rotan untuk ekspor



Gambar 5.29. Jenis mebel rotan untuk dalam negeri

7. Logam

Logam mempunyai kekuatan dalam hal tekan dan tarik, tetapi tidak mempunyai arah urat yang kuat walaupun ulet. Metal mempunyai penampang yang relatif tipis dan dapat dilengkungkan atau dibengkokkan dalam konstruksi mebel.



Gambar 5.30. Marcel Breuer mendesain *Steel arm chair*, 1925

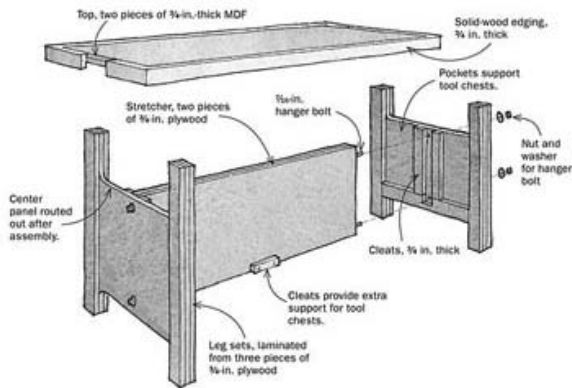
8. Plastik

Bahan yang unik dalam hal cara pembentukannya, pemberian tekstur, pewarnaan dan penggunaannya. Hal ini disebabkan karena banyaknya jenis dan variasi bahan plastik yang sudah ada maupun yang sedang dikembangkan. Meskipun tidak sekuat kayu atau metal, plastik dapat diperkuat dengan serat kaca. Plastik dapat dibentuk dengan mudah. Atas dasar alasan itu mebel dari plastik hampir selalu terdiri dari satu bagian yang utuh tanpa sambungan.



Gambar 5.31.
Kursi *stacking* karya Verner Panton, 1956.
Kursi pertama berbentuk *monocoque* dari plastik
diproduksi Vitra
(Sumber: Pantan.com).

Macam sistem perubahan bentuk mebel sebagai akibat perubahan fungsi:



Gambar 5.32. Mebel *knockdown*

- a) Sistem bongkar pasang/*knockdown*: konstruksi dapat diubah, dilepas, dipasang kembali tanpa merusak atau menambah bahan lain. Kekurangannya adalah bentuk mebel yang terbatas karakter dan hiasannya. Misalnya sofa bentuk bulat tidak efisien untuk tempat tidur. Kelebihannya adalah menghemat tempat sesuai dengan keterbatasan ruang. Sistem bongkar pasang lebih cocok digunakan untuk ruang keluarga atau ruang-ruang yang memerlukan banyak aktivitas.
- b) Sistem *built-in*: mebel yang letaknya tidak dapat dipindah-pindahkan, tetap tidak berubah. Misalnya lemari/rak yang tertanam di dinding. Kelebihannya menghemat mebel dan memperluas ruang terutama sewaktu tidak dipakai. Kekurangannya pada letaknya yang tidak bisa dipindahkan sehingga kesulitan jika ingin perubahan. Sistem *built-in* digunakan untuk mengisi tempat yang kosong di bawah tangga atau di dinding yang tidak membutuhkan banyak mebel. Misalnya lemari dinding dapur atau kamar tidur.



Gambar 5.33. Contoh desain lemari *built-in* untuk *storage* (Karya Wogg)

- c) Sistem *stack-in*: mebel yang dapat ditumpuk satu dengan lain dengan bentuk yang sama sedangkan fungsinya bisa saja berbeda. Lebih efisien untuk menggabungkan beberapa jenis mebel sejauh bentuknya sama. Kekurangannya terletak pada unsur bentuk sehingga pemakaiannya tidak terlalu luas dalam rumah sederhana. Sistem ini difungsikan untuk ruang yang mempunyai aktivitas hampir sejenis misalnya ruang belajar.



Gambar 5.34. *Chair fold into table* karya Shin dan Tomoko Ayumi

- d) Sistem lipat (*nomadic furniture*): semua mebel yang dapat dilipat atau dirangkap. Kelebihannya mirip dengan sistem *knockdown* tapi lebih sederhana. Bentuk lebih unggul karena tidak dituntut banyak perubahan dibandingkan sistem *knockdown* tetapi pemakaian multifungsi juga terbatas. Mirip sistem *knockdown* tetapi lebih sedikit bongkar pasang.



Gambar 5.35. Mebel dapur, meja kerja dan tempat tidur – Kenchikukagu Collection

- e) Sistem kombinasi: kombinasi dari sistem-sistem di atas.

D. Rangkuman

Klasifikasikan mebel berdasarkan jenisnya, yaitu:

- 1) Kelompok kursi (meliputi berbagai jenis kursi)
- 2) Kelompok pendukung (meliputi berbagai jenis meja)
- 3) Kelompok tempat istirahat (meliputi berbagai tempat tidur)
- 4) Kelompok tempat simpan (meliputi berbagai jenis almari).

Jenis mebel:

- 1) Bentuk: gaya papan, rangka, kaki, kubus
- 2) Bahan:
 - a) Mebel yang tidak dilapis
 - b) Mebel yang dilapis: *wool*, katun, linen, sutra, rayon, *asetat*, nilon, *akrilik*, *alefin*, poliester.

Pemilihan bahan mebel tergantung favorit dari pemakai, bisa salah satunya atau kombinasi berbagai material.

Daftar Pustaka

- Abercrombie, Stanley. 1990. *A Philosophy of Interior Design*.
- Aronson, Joseph. 1965. *The Encyclopedia of Furnifure*. New York: Crown Publishers, Inc.
- Ballast, David K. 1992. *Interior Design Reference Manual*, Professional Publications, Inc.
- Charlotte & Peter Fiell. 2001. *Chair*. Koln: Taschen Gmbh.
- Ching, Francis. D. K. 1987. *Interior Design Illustrated*, New York: Van Nostrand Reinhold Company Inc.
- Ching, Francis. D. K. 2002. *Architecture, Space and Order*, New York: Maxmillan Publishing Company.
- Ching, F.D.K. 1997. *Grafik Arsitektur*, edisi ke-3, Jakarta: Erlangga.
- Crochet, Treena. 2004. *Designer's Guide To Furniture Styles*. Upper Saddle River, New Jersey.
- Jamaludin, Imam Buchori & Imam Santosa. 2007. *Desain Mebel Denmark dalam Konteks Perkembangan Desain Kontemporer Skandinavia*. ITB J. Vis. Art. Vol. 1 D, No. 2, 2007, 155-180.
- Martin, Leslie. 1970. *Architectural Graphics*, New York: Macmillan Publissing Co, Inc.

Mary Jo Weale, James W. Croake, W. Bruce Weale. 1982. *Environmental Interior*". United States of Amerika, Macmillan Publishing Co, Inc.

Pile, John. 1989. *Perspective for Interior Designers*, New York: Whitney Library of Design.

Rini Darmawati dan Inung P. Saptasari. 2004. *Reprentasi Sebuah Proses Desain*. Proseding Seminar Nasional: Menimbang Ulang Cara Merancang.

Stem, Seth. 1989. *Designing Furniture from Concept to Shop Drawing: A Practical Guide*. Edited by Laura Tringali. Newtown: The Taunton Press.

GLOSARIUM

- Gaya** salah satu cara pengungkapan yang dipakai dalam menggambarkan bentuk yang digolongkan berdasarkan periode sejarah yang mencakup keluarga bangsawan dan seniman-seniman.
- Karakter** susunan dari keberagaman maupun intensitas ciri-ciri sebuah objek; serangkaian susunan elemen dasar pembentuk objek (misalnya terdiri dari bentuk, garis, warna dan tekstur) yang membuat objek tersebut memiliki kualitas khusus yang dapat dibedakan dari objek lain.
- Komposisi** pengaturan bentuk dalam suatu obyek atau pengaturan unsur-unsur dalam suatu bentuk.
- Intensitas (*kromatik*)**
derajat kemurnian atau kejenuhan suatu warna apabila dibandingkan dengan warna abu-abu dari *value* yang sama.
- Ornamenten** desain dekoratif suatu permukaan berdasarkan pada pengulangan suatu desain motif.
- Proporsi** hubungan antara bagian satu sama lain atau secara keseluruhan.
- Rona (*Hue*)** sifat untuk mengenali dan menerangkan suatu warna sebagai merah atau kuning.

Tekstur kualitas spesifik suatu permukaan yang dihasilkan oleh struktur tri matryanya untuk menerangkan kekasaran dan kehalusan suatu permukaan.
