



REDESAIN PRA PRODUKSI *HOME FURNITURE*

CV. AMAK JAYA



**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM
SURABAYA
2019**

REDESAIN PRA PRODUKSI *HOME FURNITURE*

CV. AMAK JAYA

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Mata Kuliah Kerja Praktik

Disusun oleh :

Nama : Mochammad Erwin Brilliant
NIM : 14.42020.0007
Program : Strata Satu (S1)
Jurusan : Desain Produk



LEMBAR MOTTO



“Kesalahan Adalah Guru Terbesar”

LEMBAR PERSEMBAHAN



*Kupersembahkan kepada orang tua tercinta, serta semua pihak yang telah
membantu menyelesaikan laporan ini. Terimakasih banyak*

LEMBAR PENGESAHAN

REDESAIN PRA PRODUKSI *HOME FURNITURE*

CV. AMAK JAYA

Laporan Kerja Praktik oleh

Mochammad Erwin Brilliant

NIM : 14.42020.0007

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 16 Juli 2019

Disetujui :

Dosen Pembimbing

Darwin Y. R. S.T., M.Med.Kom.,ACA
NIDN : 0716127501

Dian Agusta, S.E



Mengetahui,
Ketua Program Studi S1 Desain Produk
Yosef Richo Adrianto, S.T., M.S.M.
NIDN : 0728038603

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya:

Nama : Mochammad Erwin Brilliant
NIM : 14.42020.0007
Program Studi : S1 Desain Produk
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **REDESAIN PRA PRODUKSI**

HOME FURNITURE CV. AMAK JAYA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu pengetahuan, Teknologi dan seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif (*Non-Ekslusif Royalty Free Right*) atas seluruh isi / sebagian karya ilmiah saya tersebut diatas untuk disimpan, dialih mediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau di publikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata-mata hanya rujukan yang dicantumkan dalam daftar pustaka saya.
3. Apabila kemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya



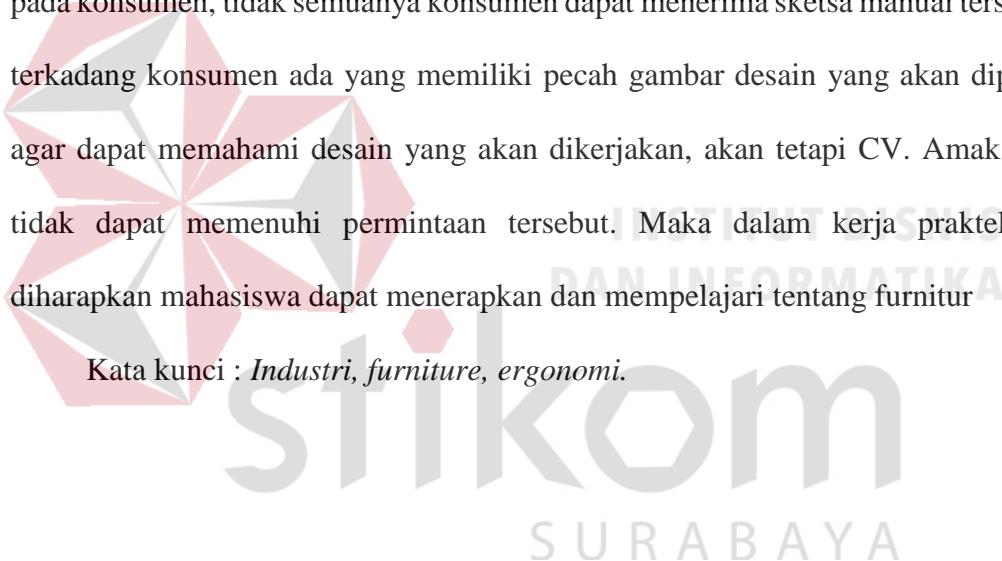
Surabaya, 16 Juli 2019

Mochammad Erwin Brilliant
NIM : 14.42020.0007

ABSTRAK

Home furniture CV. Amak Jaya adalah industri kecil yang bergerak dalam industri manufaktur mebel atau *home decor*. Selama ini perusahaan mengalami kendala dalam memenuhi permintaan. Hal ini disebabkan karena permintaan yang semakin bertambah dari tahun ke tahun, sementara CV. Amak Jaya mengalami kendala yaitu kurangnya desainer yang kompeten dibidang desain produk , selama ini CV. Amak Jaya menggunakan sketsa manual dalam memberi contoh gambar pada konsumen, tidak semuanya konsumen dapat menerima sketsa manual tersebut, terkadang konsumen ada yang memiliki pecah gambar desain yang akan dipesan agar dapat memahami desain yang akan dikerjakan, akan tetapi CV. Amak Jaya tidak dapat memenuhi permintaan tersebut. Maka dalam kerja praktek ini diharapkan mahasiswa dapat menerapkan dan mempelajari tentang furnitur

Kata kunci : *Industri, furniture, ergonomi.*



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kelancaran dan kemudahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan kerja praktik ini, dengan judul “**REDESAIN PRA PRODUKSI HOME FURNITURE CV. AMAK JAYA**”

Laporan Kerja Praktik ini disusun dalam rangka sebagai pelengkap dalam melaksanakan kerja praktik yang telah dilaksanakan selama satu bulan di CV. Amak Jaya Dengan ini penulis mengucapkan terimakasih sebesar besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
2. Bapak Yosef Richo Adrianto, S.T., M.SM. selaku Kepala Program Studi S1 Desain Produk Stikom Surabaya.
3. Bapak Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom.,ACA. selaku dosen pembimbing yang telah bersedia memberi masukan selama proses penyusunan Laporan Kerja Praktik ini.
4. Bapak Dian Agusta, S.E selaku pimpinan CV. Amak Jaya yang telah menerima saya untuk melaksanakan kerja praktik.
5. Bapak Faisol selaku penyelia dan pembimbing saya selama proses kerja praktik berlangsung kurang lebih selama satu bulan.
6. Orang tua saya yang selalu memberikan motivasi agar proses kerja praktik dapat selesai tepat waktu.
7. Semua pihak yang telah terlibat dalam membantu penyusunan laporan ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan karunia-Nya kepada semua pihak yang telah memberi semangat, motivasi, serta memberi bantuan dalam menyelesaikan laporan ini.

Surabaya, 9 Januari 2019

Mochammad Erwin B

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	i
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rususan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
BAB II	5
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	5
2.1 Profil Instasi	5
2.2 Sejarah Singkat CV. Amak Jaya	5
2.3 Visi dan Misi CV. Amak Jaya	6
2.4 Logo Perusahaan	7
BAB III.....	8
LANDASAN TEORI.....	8
3.1 Furniture	8
3.2 Pengertian Desain Produk	11
3.3 Jenis-Jenis Produk	12
3.4 Desain	14
3.5 Karekteristik Produk.....	17
3.6 Teori-Teori Desain	18
BAB IV	20
DESKRIPSI PEKERJAAN.....	19
4.1 Bahan-bahan.....	19
4.2 Pengumpulan Data	25
4.3 Pemilihan Software	25
4.4 Perancangan Produk	26
4.5 Finishing	33
BAB V.....	36
PENUTUP.....	36
5.1 Kesimpulan.....	36
5.2 Saran	36

DAFTAR PUSTAKA	38
DAFTAR LAMPIRAN	39
LAMPIRAN 1 Surat Balasan Instansi	39
LAMPIRAN 2 Acuan Kerja	40
LAMPIRAN 3 Garis Besar Rencana Kerja	41
LAMPIRAN 4 Log Harian	42
LAMPIRAN 5 Form Kehadiran Kerja Praktik.....	43
LAMPIRAN 6 Kartu Bimbingan.....	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Perusahaan	7
Gambar 3.1 Dimensi Warna.....	16
Gambar 4. 1 Kayu Jati.....	20
Gambar 4. 2 Kayu Mahoni.....	21
Gambar 4. 3 Lem Fox	23
Gambar 4. 4 Lem Kayu.....	23
Gambar 4. 5 Lem G	24
Gambar 4. 6 Cat	24
Gambar 4. 7 Plitur	25
Gambar 4. 8 Nampan 1	26
Gambar 4. 9 Nampan 2	27
Gambar 4. 10 Kursi	27
Gambar 4. 11 Sofa.....	28
Gambar 4. 12 Kayu	29
Gambar 4. 13 Plitur	29
Gambar 4. 14 Cat	30
Gambar 4. 15 Lem Kayu	30
Gambar 4. 16 Lem Fox	31
Gambar 4. 17 Mesin Drilling	31
Gambar 4. 18 Table Saw	32
Gambar 4. 19 Mesin Amplas	32
Gambar 4. 20 Nampan	33

Gambar 4. 21 Kursi	34
Gambar 4. 22Kursi	34
Gambar 4. 23 Meja.....	35
Gambar 4. 15 Lem Kayu	30
Gambar 4. 16 Lem Fox	31
Gambar 4. 17 Mesin <i>Drilling</i>	31
Gambar 4. 18 <i>Table Saw</i>	32
Gambar 4. 19 Mesin Amplas	32
Gambar 4. 20 Nampan	33
Gambar 4. 21 Kursi	34
Gambar 4. 22Kursi	34
Gambar 4. 23 Meja.....	35



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Furniture merupakan perangkat pengisi suatu interior yang berfungsi sebagai aksesoris pelengkap ruangan. *Furniture* biasa disebut juga dengan mebel. Mebel berasal dari kata *movable*, yang artinya bisa bergerak. *Furniture* juga bisa dijadikan perabot rumah tangga.

Apabila anda hendak membeli *furniture* rancang dan sesuaikan terlebih dahulu model *furniture* yang cocok dengan kondisi ruangan baik itu dari segi ukuran maupun tema interiornya. Menurut Baryl, 1977 dalam Marizar, (2005) pengertian *furniture* secara umum adalah benda pakai yang dapat dipindahkan, berguna bagi kegiatan hidup manusia, mulai dari duduk, tidur, bekerja, makan, bermain dan sebagainya, yang memberi kenyamanan dan keindahan bagi pemakainya, sedangkan menurut Manullang (1991) *furniture* juga merupakan salah satu produk kayu olahan yang pertumbuhannya amat pesat dalam beberapa dekade terakhir ini adalah produk mebel.

Berawal dari pekerjaan rumah tangga, produk mebel kini telah menjadi industri yang cukup besar dengan tingkat penyerapan tenaga kerja terdidik yang tidak sedikit. Produk jenis ini secara prinsip dibagi dalam dua kategori yaitu mebel untuk taman dan interior dalam rumah.

Fungsi *furniture* dilihat dari keindahan dan kesesuaian ruang. Berangkat dari konsep awal, keindahan tentunya tidak lepas dengan kesesuaian ruang dan desain *furniture* yang ada sebelumnya. Untuk ruang yang dirancang klasik kompleks, tentunya akan sesuai dengan *furniture* desain ukir klasik dan kompleks.

Demikian juga dengan ruang yang didesain klasik elegan, elegan kontemporer atau minimalis, umumnya desain yang digunakan furniturnya akan disesuaikan. Adapula produk menurut Kotler & Armstrong, (2001: 346) Pengertian produk adalah segala sesuatu yang dapat ditawarkan kepasar untuk mendapatkan perhatian, dibeli, digunakan, atau dikonsumsi yang dapat memuaskan keinginan atau kebutuhan. Secara konseptual produk adalah pemahaman subyektif dari produsen atas sesuatu yang bisa ditawarkan sebagai usaha untuk mencapai tujuan organisasi melalui pemenuhan kebutuhan dan kegiatan konsumen, sesuai dengan kompetensi dan kapasitas organisasi serta daya beli pasar.

1.2 Rususan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas. Maka rumusan masalah yang di dapat yaitu. Bagaimana merancang,desain (*redesign*) kursi dan nampan sebagai sampel detail untuk konsumen di CV. Amak Jaya.

1.3 Batasan Masalah

Dari Masalah yang di dapat, maka batasan permasalahan pada laporan ini antara lain: Membuat dan merancang desain ulang kursi dan nampan yang dibuat dari tahap awal desain menggunakan Corel Draw hingga menuju tahap *finishing* dan tahap akhir berupa produk.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan laporan kerja praktik ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat sebuah karya *furniture* dengan pengembangan desain yang sudah ada.
2. Mengidentifikasi karya tersebut untuk sarana penjualan dan pemanfaatan material.
3. Mengetahui bahan yang akan digunakan dengan berbagai varian ukuran
4. Dapat mengaplikasikan ke dalam sebuah karya

Setelah mengetahui rumusan masalah, maka dapat ditentukan tujuan dari kerja praktik ini, yaitu menghasilkan desain sebuah produk dengan menganalisis bentuk atau sampel yang ada maupun membuat desain dari awal sampai menjadi bentuk sebuah produk dengan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator, Corel Draw.

1.5 Manfaat

Manfaat dari kerja praktik ini adalah:

1.5.1 Manfaat Pribadi

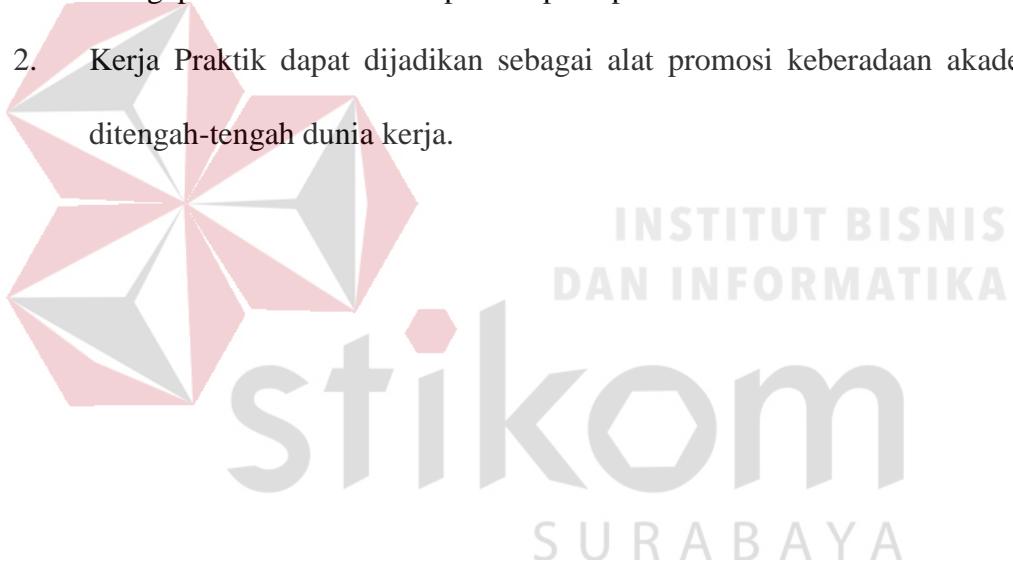
1. Mengetahui proses penggerjaan produk *furniture*.
2. Menambah pengalaman pekerjaan dibidang *furniture*.
3. Dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang telah didapat dalam proses perkuliahan dengan kerja di lapangan.
4. Membentuk sikap kerja profesional, kritis serta disiplin.
5. Menambah wawasan dalam dunia kerja.

1.5.2 Manfaat Bagi Perusahaan

1. Mempererat hubungan industri dengan perguruan tinggi
2. Instasi/Perusahaan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa-mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik
3. Memudahkan Instasi/Perusahaan untuk mencari tenaga kerja di bidang produk
4. Membuka wawasan untuk para mahasiswa dapat belajar

1.5.3 Manfaat Bagi Akademik

1. Mengaplikasikan keilmuan produk pada pembuatan furniture
2. Kerja Praktik dapat dijadikan sebagai alat promosi keberadaan akademik ditengah-tengah dunia kerja.



BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Instasi

Nama Instasi : CV. Amak Jaya
Alamat : Jl. Gatot Subroto No. 1, Pasuruan
Telp/Fax : 081235745044
Email : amakjayacv@gmail.com

2.2 Sejarah Singkat CV. Amak Jaya

CV. Amak Jaya merupakan perusahaan yang bergerak dalam industri manufaktur mebel. CV. Amak Jaya ini memiliki semangat dan kewajiban untuk dapat menciptakan dan memberikan kualitas terbaik dari karya seni konseptual untuk diterapkan dalam sebuah bisnis.

CV. Amak Jaya didirikan pada tahun 2015 yang berletak di Jl. Gatot Subroto, Pasuruan. Yang didirikan oleh seorang pemilik yaitu bapak Dian Agusta. Awal mula berdiri pemilik merupakan karyawan dari PT. Expt Deni yang bengkrut.

Karyawan pada awal berdirinya hanya berjumlah 6 orang, saat ini karyawan bertambah menjadi 9 orang. CV. Amak Jaya tidak memiliki cabang di luar kota dan luar negeri untuk mendekatkan konsumen yang berbasis di kota Jawa Timur yang notabene adalah *client* dekat dari CV. Amak jaya.

Semakin banyaknya order dan kebutuhan CV. Amak Jaya bekerja sama dengan UPT industri kayu dan produk kayu Pasuruan untuk mengerjakan beberapa *project*.

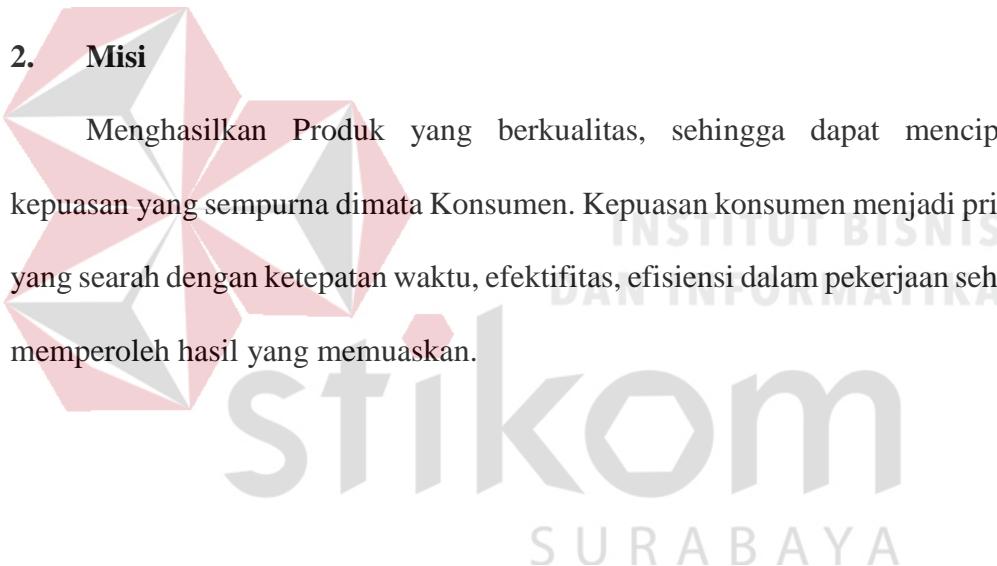
2.3 Visi dan Misi CV. Amak Jaya

1. Visi

Menjadikan perusahaan multinasional dalam industri manufaktur mebel disertai hasil kerja yang memuaskan *client* dan dapat bekerjasama dengan client dari perusahaan

2. Misi

Menghasilkan Produk yang berkualitas, sehingga dapat menciptakan kepuasan yang sempurna dimata Konsumen. Kepuasan konsumen menjadi prioritas yang searah dengan ketepatan waktu, efektifitas, efisiensi dalam pekerjaan sehingga memperoleh hasil yang memuaskan.



2.4 Logo Perusahaan



Gambar 2. 1 Logo Perusahaan
(Sumber : Data Perusahaan 2018)



BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 *Furniture*

Pengertian *furniture* secara umum adalah benda pakai yang dapat dipindahkan, berguna bagi kegiatan hidup manusia, mulai dari duduk, tidur, bekerja, makan, bermain dan sebagainya, yang memberi kenyamanan dan keindahan bagi pemakainya.

3.1.1 Fungsi *Furniture*

- Fungsi kekuatan atau tahan lama, kekuatan sebuah desain *furniture* berasal dari beberapa aspek, tergantung dari materialnya dan struktur yang digunakannya. Material *furniture* yang umum digunakan adalah: Trembesi, Kayu Jati, Mahoni. Kayu jati (Teak Wood) relatif susah untuk didapatkan karena ketersediannya yang terbatas. Umumnya pengrajin menggunakan kayu jati yang berasal dari perhutani meskipun sebagian juga menggunakan kayu jati ilegal. Kayu jati umum sekali digunakan dari generasi ke generasi, yang mana menunjukkan kekuatan materialnya.
- Fungsi kenyamanan, kenyamanan tentu saja merupakan faktor yang penting. Untuk meningkatkan kenyamanan pemakaian, umumnya digunakan bantal dan bahan elastis, atau busa sofa yang digunakan pada *furniture*. *Furniture* kayu jati ukir dengan tambahan busa sofa merupakan kombinasi yang baik antara kekuatan material, seni ukir dan kenyamanan.

- Fungsi keindahan dan kesesuaian ruang, fungsi keindahan tentulah menjadi bagian yang utama. Berangkat dari konsep awal, keindahan tentunya tidak lepas dengan kesesuaian ruang dan desain *furniture* yang ada sebelumnya. Untuk ruang yang dirancang klasik kompleks, tentunya akan sesuai dengan *furniture* desain ukir klasik dan kompleks. Demikian juga dengan ruang yang didesain klasik elegan, elegan kontemporer atau minimalis, umumnya desain yang digunakan furniturnya akan disesuaikan pula.

3.1.2 Definisi Furniture

Furniture dapat terbuat dari kayu, bambu, logam, plastik dan lain sebagainya. *Furniture* sebagai produk artistik biasanya terbuat dari kayu pilihan dengan warna dan tekstur indah yang dikerjakan dengan penyelesaian akhir yang halus.

3.1.3 Macam-Macam Furniture

1. Knockdown Furniture

Furniture dengan sistem *knockdown* adalah *furniture* yang bisa dibongkar pasang secara instan. Keunggulan *furniture* jenis ini adalah dapat dikemas dengan lebih praktis. Sehingga bagi orang yang sering berpindah tempat sangat memudahkan pada saat pengangkutan. Kekurangannya adalah, untuk bisa menggunakannya, biasanya kita harus merangkainya terlebih dahulu.

Beberapa *furniture* yang sering menggunakan sistem seperti ini adalah lemari, rak buku, tempat tidur, meja dan kursi.

2. Free Standing Furniture

Yang tergolong *free standing furniture* adalah *furniture* dengan konstruksi permanen yang sudah siap pakai. *Furniture* ini bisa berdiri sendiri tanpa bantuan benda lain. Ciri lainnya biasanya *furniture* jenis ini bisa dipindah tempat. *Free*

standing furniture juga termasuk *furniture* yang paling banyak digunakan pada rumah hunian. Keunggulan dari *free standing furniture* adalah konstruksi nya kokoh. Kekurangannya adalah, untuk *furniture* dengan ukuran yang besar cenderung berat dan sulit untuk di pindahkan, karena tidak memungkinkan untuk dibongkar. Beberapa contoh *free standing furniture* adalah: meja, kursi, sofa dan lemari

3. *Mobile Furniture*

Jika kita pernah melihat *furniture* yang terdapat roda pada kaki-kakinya, maka itulah yang tergolong dalam *mobile furniture*. Biasanya, *mobile furniture* banyak juga yang menggunakan sistem *knockdown*. Sesuai dengan namanya *furniture* dengan sistem ini memiliki keunggulan mudah dipindah tempatkan. Namun keunggulan tersebut juga menjadi kekurangannya , yaitu tidak cocok untuk *furniture* yang membutuhkan kestabilan penempatan. Biasanya *furniture* jenis ini sering diterapkan pada ruang kerja, misalnya kursi kantor.

4. *Build In Furniture*

Furniture ini juga sering disebut dengan *customize furniture*. Ini karena memang *furniture* ini dibuat khusus untuk sebuah ruangan dan menjadi bagian ruangan tersebut. Keunggulan *furniture* jenis ini adalah desainnya bisa dibuat menurut kebutuhan ruangan tersebut, sehingga ukurannya bisa pas, terlihat lebih rapi dan menarik. Sementara kekurangannya adalah, selain biayanya lebih mahal, *furniture* ini tidak dapat dipindahkan contoh: penggunaan *build in furniture* lemari kamar tidur, *kitchenset*, kabinet pada dapur dan masih banyak lagi.

3.2 Pengertian Desain Produk

Desain Produk adalah sebagai alat manajemen untuk menerjemahkan hasil kegiatan penelitian dan pengembangan yang dilakukan sebelum menjadi rangcangan yang nyata yang akan diproduksi dan dijual dengan menghasilkan laba. Salah satu fungsi manajemen terpenting dalam semua organisasi adalah menjamin bahwa masukan – masukan berbagai sumber daya organisasi menghasilkan produk atau jasa yang dirancang secara tepat atau menghasilkan keluaran – keluaran yang dapat memuaskan keinginan para pelanggan.

Untuk menghasilkan keluaran – keluaran yang tepat guna dan sesuai dengan keinginan pelanggan maka perlu adanya desain produk. Ada pun beberapa pengertian tentang desain produk menurut para ahli. Sebelum menerangkan tentang pengertian desain produk, maka produk pun memiliki pengertian sendiri sebagaimana dikemukakan oleh W.J. Stanton (1981 ; 192).

3.2.1 Tujuan Desain Produk

Berdasarkan beberapa pengertian Desain Produk tersebut diatas ternyata bahwa Produk Desain mempunyai maksud dan tujuan untuk membantu perusahaan dalam menciptakan dan mengembangkan produk baru atau untuk menjamin hasil produksi yang sesuai dengan keinginan pelanggan disatu pihak serta dipihak lain untuk menyesuaikan dengan kemampuan perusahaan.

Maksud dari Desain Produk, antara lain :

1. Untuk menghindari kegagalan – kegagalan yang mungkin terjadi dalam pembuatan suatu produk.
2. Untuk memilih metode yang paling baik dan ekonomis dalam pembuatan produk.

3. Untuk menentukan standarisasi atau spesifikasi produk yang dibuat.
4. Untuk menghitung biaya dan menentukan harga produk yang dibuat.
5. Untuk mengetahui kelayakan produk tersebut apakah sudah memenuhi persyaratan atau masih perlu perbaikan kembali.
6. Sedangkan tujuan dari Desain Produk itu sendiri, adalah :
 1. Untuk menghasilkan produk yang berkualitas tinggi dan mempunyai nilai jual yang tinggi.
 2. Untuk menghasilkan produk yang trend pada masanya.
 3. Untuk membuat produk seekonomis mungkin dalam penggunaan bahan baku dan biaya – biaya dengan tanpa mengurangi nilai jual produk tersebut.

3.2.2 Produk

Produk adalah sesuatu yang dapat ditawarkan ke pasar untuk diperhatikan, dipakai, dimiliki, atau dikonsumsi sehingga dapat memuaskan keinginan atau kebutuhan. Dari pengertian ini dapat disimpulkan bahwa hampir semua yang termasuk produksi adalah benda nyata yang dapat dilihat, diraba, dan dirasakan.

3.3 Jenis-Jenis Produk

**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMASI
STIKOM
SURABAYA**

Berdasarkan jenisnya, produk dibagi menjadi dua bagian yaitu.

3.3.1 Produk Konsumsi

Produk konsumsi (*consumer products*) adalah barang yang dipergunakan oleh konsumen akhir atau rumah tangga dengan maksud tidak untuk dibisniskan atau dijual lagi. Barang-barang yang termasuk jenis produk konsumsi ini antara lain sebagai berikut:

- a. Barang kebutuhan sehari-hari (*convenience goods*), yaitu barang yang umumnya sering kali dibeli, segera dan memerlukan usaha yang sangat kecil untuk memiliki, misalnya barang kelontong, baterai, dan sebagainya.
- b. Barang belanja (*shopping goods*), yaitu barang yang dalam proses pembelian dibeli oleh konsumen dengan cara membandingkan berdasarkan kesesuaian mutu, harga, dan model, misalnya pakaian, sepatu, sabun, dan lain sebagainya.
- c. Barang khusus (*speciality goods*), yaitu barang yang memiliki ciri-ciri unik atau merk kas dimana kelompok konsumen berusaha untuk memiliki atau membelinya, misalnya mobil, kamera, dan lain sebagainya.

3.3.2 Produk Industri

Produk industri (*business products*), adalah barang yang akan menjadi begitu luas dipergunakan dalam program pengembangan pemasaran. Barang industri juga dapat dirinci lebih lanjut jenisnya antara lain sebagai berikut :

- a. Bahan mentah, yaitu barang yang akan menjadi bahan baku secara fisik untuk memproduksi produk lain, seperti hasil hutan, gandum, dan lain sebagainya.
- b. Bahan baku dan suku cadang pabrik, yaitu barang industri yang digunakan untuk suku cadang yang aktual bagi produk lain, misalnya mesin, pasir, dan lain sebagainya.
- c. Perbekalan operasional, yaitu barang kebutuhan sehari-hari bagi sektor industri, misalnya alat-alat kantor, dan lain-lain.

3.4 Desain

Suatu sistem yang berlaku untuk segala jenis perancangan yang mana titik beratnya dilakukan dengan melihat segala sesuatu persoalan tidak secara terpisah

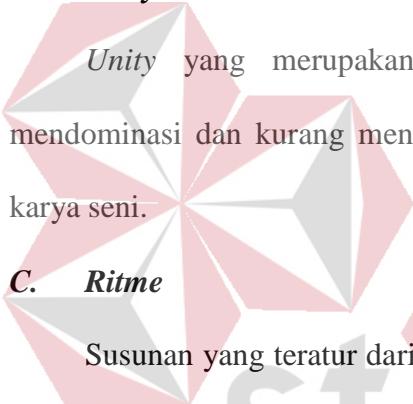
atau tersendiri, namun sebagai suatu kesatuan dimana satu masalah dengan lainnya saling terkait

3.4.1 Prinsip Desain

A. Balance

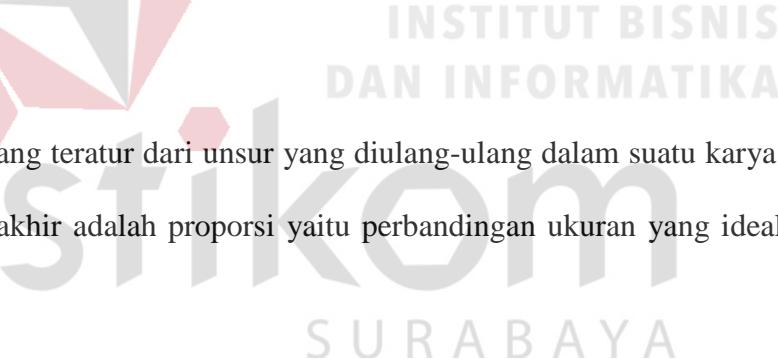
Dimana balance tersebut sama halnya mempertimbangkan stabilitas atau kesan adanya daya tarik yang sama antara bagian yang satu dengan yang lainnya tanpa meniadakan aksentuasi yang menjadi pusat perhatian pada susunan karya seni.

B. Unity



Unity yang merupakan kesatuan yang diubah melalui unsur yang mendominasi dan kurang mendominasi serta kedekatan dalam suatu komposisi karya seni.

C. Ritme



Susunan yang teratur dari unsur yang diulang-ulang dalam suatu karya seni. Prinsip yang terakhir adalah proporsi yaitu perbandingan ukuran yang ideal dari suatu objek.

3.4.2 Definisi Desain

Menurut Sachari (2005 : 7-8) Desain adalah garis besar, sketsa, rencana, seperti dalam kegiatan seni, bangunan, gagasan tentang mesin yang akan diwujudkan (*The American Collage Dictionary*). Desain adalah gambar atau garis besar tentang sesuatu yang akan dikerjakan atau dibuat dalam suatu bentuk grafis

3.4.3 Unsur – Unsur Dalam Desain

Dalam buku Desain Komunikasi Visual (oleh Rakhmat Supriyono, Andi Yogyakarta, 2010 Hal 57-58) ada beberapa unsur visual yang perlu dikenal sebelum mendesain antara lain :

1. Garis

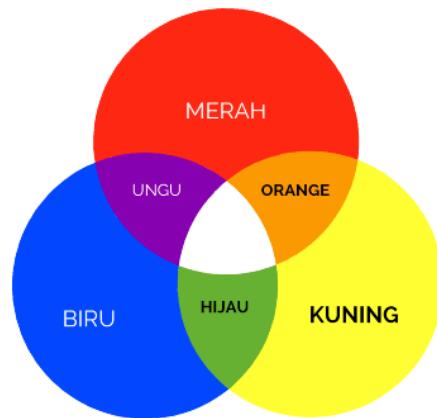
Garis tidak memiliki kedalaman, hanya memiliki ketebalan dan panjang yang disebut elemen satu dimensi. Wujud garis sangat bervariasi, sesuai kebutuhan dan citra yang diinginkan. Garis lurus mempunyai kesan kaku dan formal. Garis lengkung memberi kesan luwes dan lembut. Garis zig-zag terkesan keras dan dinamis. Garis tidak beraturan mempunyai kesan flexible dan tidak formal. Garis juga bisa dibuat putus – putus, gradasi, tebal – tipis dan variasi lainnya sesuai dengan *image* yang diinginkan

2. Bidang

Bentuk apapun yang memiliki dimensi tinggi dan lebar adalah sebuah bidang. Bidang dapat berupa bentuk geometris (lingkaran, segitiga, *elips*, setengah lingkaran, dll) dan bentuk tidak beraturan. Bidang *geometris* memiliki kesan formal, bidang non-geometris memiliki kesan tidak formal, santai, dan dinamis.

3. Warna

Warna dapat menarik perhatian pembaca dan membantu menciptakan mood. Sebagai contoh desain publikasi yang menggunakan warna soft dapat menyampaikan kesan lembut, tenang, dan romantik. Warna kuat dan kontras dapat memberi kesan dinamis, cenderung meriah. Dalam seni rupa, warna dapat dilihat dari 3 dimensi yaitu :



Gambar 3.1 Dimensi Warna
(Sumber : www.google.com)

Hue, pembagian warna dasar. Warna dipilih menjadi 3 golongan yaitu: warna primer (merah, kuning, biru), warna sekunder merupakan campuran dua warna primer dengan perbandingan seimbang 1:1. (merah+kuning=orange) (kuning+biru=hijau) (biru+merah=ungu), jika warna primer dicampur dengan warna sekunder maka akan terjadi warna tersier, yaitu merah-orange, merah-ungu, biru-ungu biru-hijau, dan kuning-hijau.

Value, terang – gelapnya warna. Semua warna dapat dikurangi atau diperlemah kekuatannya dengan cara dimudahkan (dibuat lebih terang) atau dituakan (dibuat lebih gelap). Warna yang dimudakan atau dituakan cenderung lebih toleransi menerima warna – warna lain. Warna yang dimudakan dengan cara menambahkan warna putih disebut warna tint, sedangkan warna yang dituakan dengan cara menambahkan sedikit hitam disebut warna *shade*.

Intensity, tingkat kejernihan warna. Suatu warna (*hue*) disebut memiliki intensitas penuh ketika tidak mencampuri warna lain. Warna-warna yang masih murni disebut *pure hue*.

4. Texture

Nilai raba atau halus – kasarnya suatu permukaan benda. Karya desain umumnya dicetak diatas kertas halus seperti HVS, Art Papper, Ivory.

5. Format

Besar kecilnya elemen visual perlu diperhitungkan secara cermat sehingga memiliki nilai kemudahan baca (*legibility*) yang tinggi. Besar kecilnya ukuran huruf untuk judul, sub judul, teks diperhitungkan secara proposisional agar mempermudah pembaca dalam memilih informasi mana yang perlu dibaca pertama, kedua, dst.

3.5 Karakteristik Produk

Menurut Kotler & Keller (2006), karakteristik produk adalah kondisi yang berbeda dari suatu produk dibandingkan para pesaingnya yang dapat ditawarkan kepada konsumen untuk memenuhi kebutuhan. Setiap produk memiliki karakteristik yang berbeda-beda, dan setiap produsen selalu berusaha menciptakan produk yang memiliki karakteristik tersendiri sehingga konsumen memiliki persepsi khusus terhadap produk tersebut.

Banyaknya variasi produk yang ditawarkan oleh suatu perusahaan merupakan langkah untuk menghadapi persaingan dalam merebut pangsa pasar. Dalam industri otomotif yang semakin berkembang ini, mobil sudah menjadi kebutuhan pokok dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menawarkan berbagai macam variasi dan tipe, tentunya akan konsumen akan memiliki banyak pilihan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing.

Produsen juga harus jeli dalam menangkap selera pasar lalu menuangkannya dalam produk yang dihasilkan dengan karakteristik sesuai apa yang konsumen inginkan, sehingga bisa disebut karakteristik produk merupakan salah satu faktor

penting yang membuat produk tersebut diterima oleh pasar. Menurut Ryerson (2009), karakteristik suatu produk merupakan modal atau atribut penting, sejauh produk tersebut mampu memberikan keuntungan untuk memenuhi tujuan yang lebih besar.

Dengan kata lain, karakteristik produk adalah suatu pola yang akan menentukan suatu produk layak untuk dikonsumsi atau tidak. Dalam industri otomotif, tiap produsen kendaraan berlomba-lomba dalam menciptakan suatu produk baru dan bertujuan untuk meraih pangsa pasar. Perusahaan yang dapat menciptakan suatu produk dengan memiliki kelebihan pada karakteristik produknya, merupakan nilai tambah yang akan membantu perusahaan dalam mencapai tujuannya.

3.6 Teori-Teori Desain

Desain adalah elemen kunci yang digunakan untuk mempersiapkan dasar pemasaran baru yang dapat meningkatkan nilai produk dan nilai kompetitif suatu produk (Blijlevens & Schoormans, 2009). Hal ini senada dengan hasil penelitian Gemser dan Leenders (dalam Schoormans Creusen, 2005) yang mengatakan bahwa desain produk yang baik akan mempengaruhi kesuksesan penjualan produk tersebut penampilan suatu produk dapat meningkatkan nilai produk itu sendiri, karena banyak konsumen yang suka membeli produk yang terlihat estetis (Schoormans & Creusen, 2005).

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Pada bab ini penulis akan menjelaskan tahapan perancangan selama kerja praktik di CV. Amak Jaya. Dalam proses pengumpulan data untuk menyusun laporan kerja praktik, kegiatan yang dilakukan meliputi wawancara dan observasi dengan bapak Dian Agusta salah satu direktur dari CV. Amak Jaya. Permasalahan yang terdapat pada CV. Amak jaya adalah kurangnya penunjang desainer sebagai pendesain gambar dari konsumen. Wawancara berfokus pada konsep yang diinginkan oleh pihak CV. Amak Jaya, sedangkan observasi difokuskan pada pendataan desain.

4.1 Bahan-Bahan

CV. Amak Jaya merupakan perusahaan *furniture* yang memiliki pasar yang cukup luas baik dalam maupun luar negeri, dengan mendapat dukungan fasilitas mesin dari UPT. Kayu Pasuruan seperti:

- Cnc (*computer numerical control*)
- *Table Saw*
- *DrillingMachine*
- Mesin Amplas
- Mesin Ploter
- *Wood Jointer*

Sedangkan bahan yang digunakan dibagi menjadi dua, yaitu bahan utama dan bahan penunjang.

4.1.1 Bahan Utama

Bahan utama yang digunakan untuk membuat *furniture* adalah:

1. Kayu Jati



Gambar 4. 1 Kayu Jati

(Sumber : <https://www.mebelkayukita.com/2017/.html>)

Kayu jati merupakan kayu yang paling banyak diminati karena kualitasnya, ketahanannya terhadap kondisi cuaca, tahan rayap, dan seratnya yang menarik. Kayu ini merupakan kayu kelas satu yang banyak diolah menjadi *furniture* berkelas. Jenis *furniture* ini pun sangat diminati oleh penduduk mancanegara sehingga permintaan ekspor selalu meningkat dari tahun ke tahun. Warna kayu jati adalah coklat muda, coklat kelabu hingga coklat tua kemerahan. Sekalipun keras dan kuat kayu ini mudah dipotong dan dibentuk. Agar keindahan serat dan urat kayu terlihat alami, *finishing* nya bisa menggunakan *politur*, melamik atau PU (Polyurethane), namun kekurangan kayu ini adalah harganya yang cukup mahal.

2. Kayu Mahoni



Gambar 4. 2 Kayu Mahoni
(Sumber: www.google.com)

Kayu mahoni merupakan salah satu jenis kayu khas daerah tropis. Maksudnya, kayu ini berasal dan hanya ada di daerah-daerah yang memiliki iklim tropis contohnya adalah Indonesia.

Di Indonesia, kayu mahoni sangat populer khususnya untuk banyak daerah di pulau Jawa, di Jawa, kayu ini dikenal sebagai jenis kayu yang bernilai komersial tinggi, sehingga banyak orang yang membudidaya dan diperjual belikan pada pasar komoditas domestik.

Di pulau Jawa ini juga, persedian untuk kayu mahoni tidak perlu dikhawatirkan sebab jumlahnya masih sangat banyak, mulai dari yang masih berupa pohon maupun yang sudah berupa kayu yang sudah dipotong atau papan. Karena jenis pohon ini memiliki masa pertumbuhan yang cepat yakni kurang lebih dalam kurun waktu 7 hingga 15 tahun, pohon mahoni sudah tumbuh besar dan sudah bisa dipotong dan di proses kayunya.

Kelebihan Kayu Mahoni

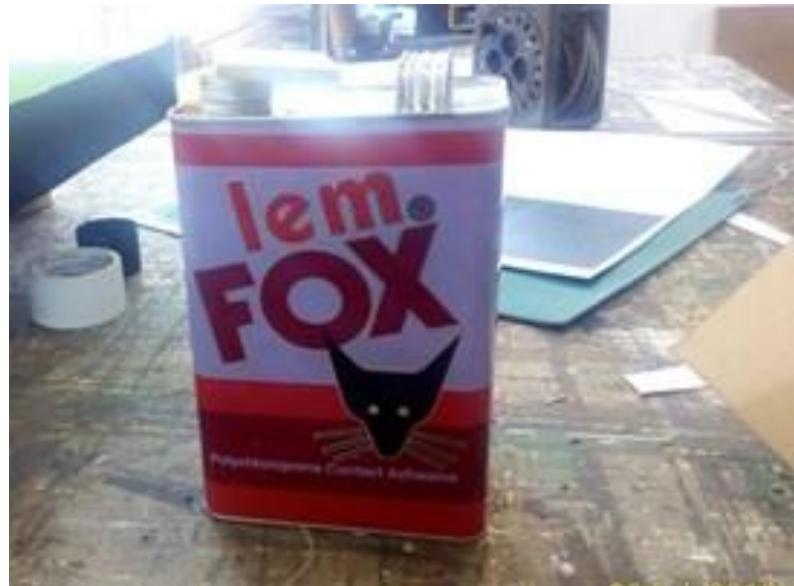
1. Serat kayu halus dan beragam. Penampilan yang seperti ini sangat bagus jika difinishing dengan warna-warna natural atau klasik.
2. Penampang kayu yang sangat stabil, kayu mahoni dikenal untuk kekuatan penyusutan dan perubahan bentuk, ini alasan kayu mahoni banyak juga dipakai dalam industri gitar dan alat-alat musik lainnya. Tentu saja sarat utama adalah kekeringan bahan baku kayunya.
3. Kandungan minyak alami rendah, membuatnya jadi bisa difinishin model cat duco tanpa resiko meninggalkan noda kekuningan seperti pada kayu jati. Tentu saja kekeringan syarat utamanya.

Kekurangan Kayu Mahoni

1. Kayu mahoni banyak diserang hama.
2. Kayu mahoni cukup manja karena perlu diperlakukan khusus dengan baik. Maksud dari cukup manja, karena kayu mahoni harus dioven terlebih dahulu, bahkan penyimpanan bahan bakunya harus benar. Saat finishingnya juga tidak bisa asal-asalan.

4.1.2 Bahan Penunjang

Lem Fox digunakan sebagai perekat antara kayu dan kertas yang berisi pola desain kayu tersebut.



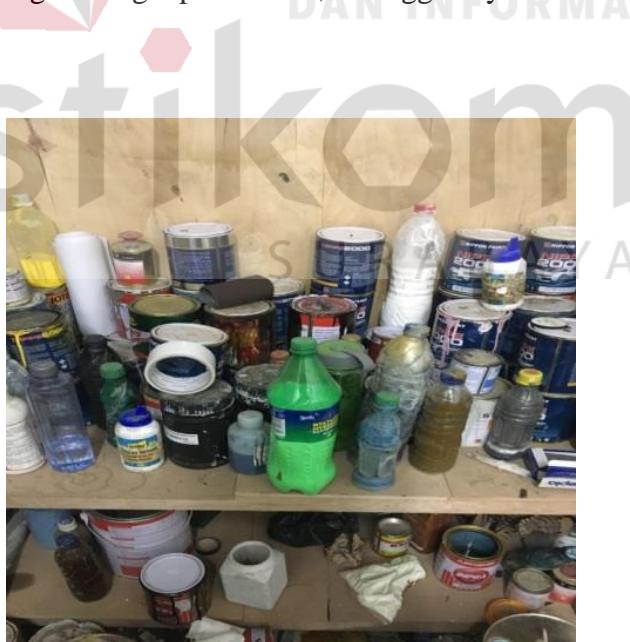
Gambar 4. 3 Lem Fox
(Sumber : Dokumen pribadi)

Lem kayu Rajawali yang berfungsi sebagai perekat antara kayu dengan kayu, sehingga kayu dapat melekat kuat dengan kayu lainnya.



Gambar 4. 4 Lem Kayu Rajawali
(Sumber : Dokumen pribadi)

Lem G yang berfungsi sebagai perekat antar benda satu dengan benda lainnya, sehingga kayu dapat melekat kuat dengan kayu lainnya akan tetapi lem ini cepat kering nya.



Gambar 4. 6 Cat
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Politur berfungsi sebagai pelapis agar kayu terlihat lebih mengkilap dan terkesan mewah. Dengan sifatnya yang transparan.



Gambar 4. 7 Politur Propan
(Sumber: www.propanraya.com)

4.2 Pengumpulan Data

Pada tahap awal ini penulis menerima *brief* yang telah diberikan oleh bapak Faisol, yang mana *brief* ini berisi tentang apa saja kebutuhan dari CV. Amak Jaya. Setelah melakukan wawancara ini dapat diketahui bahwa CV. Amak Jaya membutuhkan pemecahan gambar agar konsumen bisa mengetahui gambar desain dan perincian biaya produksi. Tahap selanjutnya adalah melakukan observasi, dalam langkah ini penulis melakukan analisis terhadap gambar desain yang diberi oleh bapak Faisol selaku manajer produksi CV. Amak jaya.

4.3 Pemilihan Software

Dalam sebuah pengembangan desain penting untuk dilakukan penentuan *software* yang tepat untuk digunakan dalam pengembangan pembuatan produk dan dekorasi rumah. Beberapa ini *software* yang dipakai oleh penulis:

1. Corel Draw

Sebuah program komputer yang melakukan editing pada garis vektor Corel draw memiliki kegunaan untuk mengolah gambar, oleh karena itu banyak

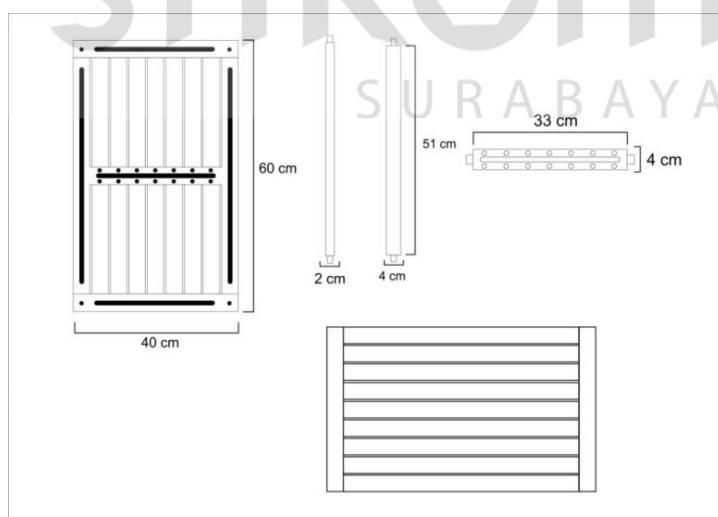
digunakan pada pekerjaan dalam bidang publikasi atau percetakan ataupun pekerjaan di bidang lain yang membutuhkan proses visualisasi.

2. AutoCAD

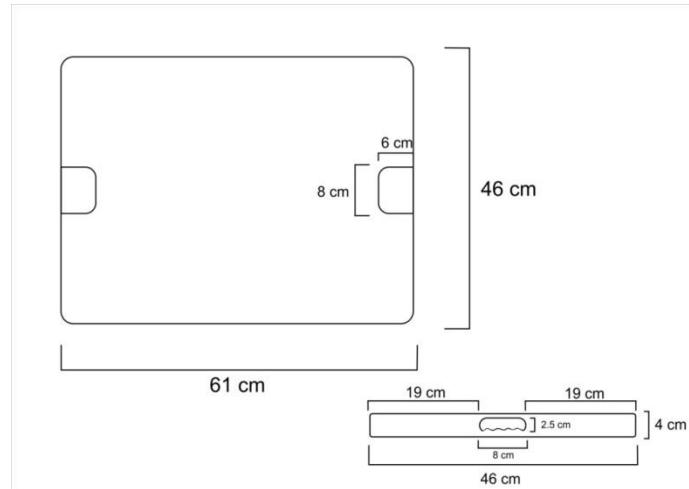
Auto CAD adalah perangkat lunak komputer untuk menggambar dua dimensi dan tiga dimensi yang dikembangkan oleh Autodesk. Keluarga produk Auto CAD, secara keseluruhan, adalah *software* yang paling banyak digunakan didunia dan dalam bidang *furniture*.

4.4 Perancangan Produk

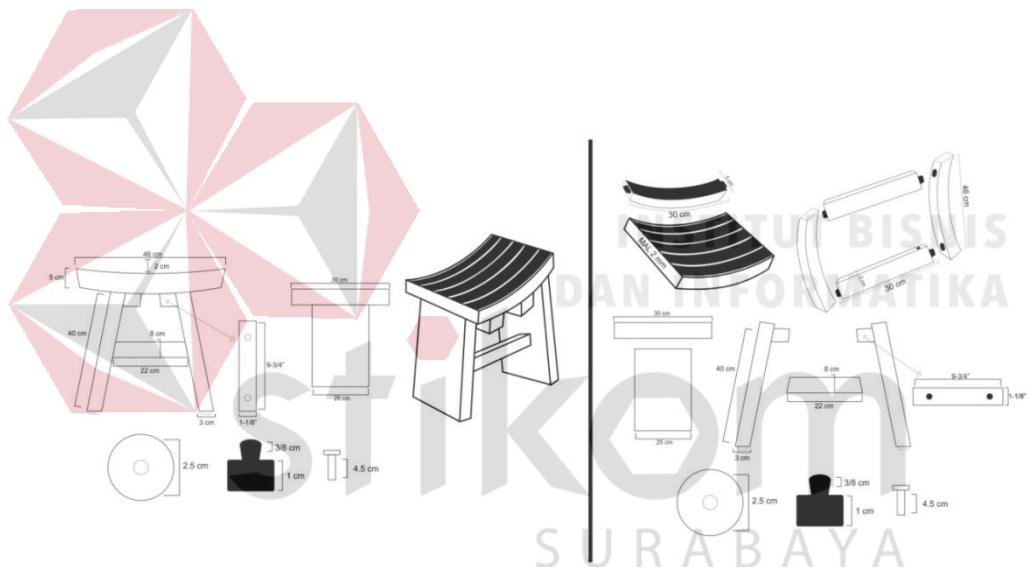
Pada tahap ini penulis mulai merancang berbagai produk *furniture* yang telah di order oleh konsumen CV. Amak Jaya. Penulis memulai tahap desain dengan memecahkan gambar secara digital agar mempermudah dalam tahap pembentukan dan pemotongan kayu nantinya penulis menggunakan ukuran sebenarnya untuk memastikan ukuran pola desain yang dicetak sesuai dengan ukuran sebenarnya.



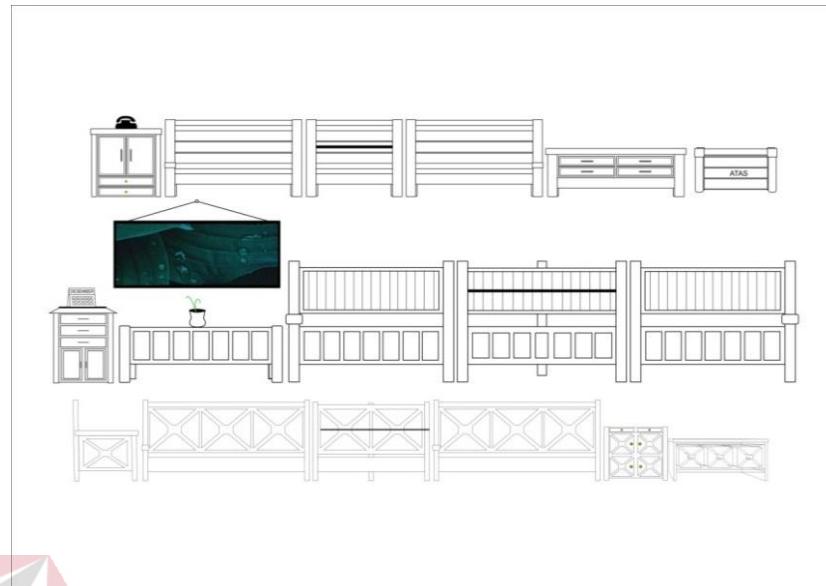
Gambar 4. 8 Nampan 1
(Dokumentasi Pribadi)



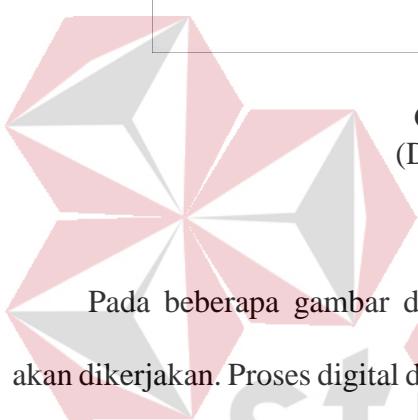
Gambar 4. 9 Nampan 2
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4. 10 Kursi
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4. 11 Sofa
(Dokumentasi Pribadi)



Pada beberapa gambar di atas menampilkan desain-desain furniture yang akan dikerjakan. Proses digital dilakukan secara detail agar pekerja yang melakukan pemotongan dan pembentukan kayu dapat memahaminya secara mudah dan tidak terjadi kesalahan dalam poses tersebut.

Setelah proses digital selesai desain juga akan diperiksa kembali oleh pihak CV. Amak Jaya untuk menghindari terjadinya kesalahan dalam penggerjaan.

Bahan dan Material:

1. Kayu
2. Politur
3. Cat
4. Lem Kayu
5. Lem Fox

Alat- alat:

1. *Table Saw*
2. Mesin Amplas
3. *Drilling Machine*



Gambar 4. 12 Kayu
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4. 13 Plitur
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4. 14 Cat
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4. 15 Lem Kayu Rajawali
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4. 16 Lem Fox
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4. 17 Mesin Drilling
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4. 18 Table Saw
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4. 19 Mesin Amplas
(Dokumentasi Pribadi)

Dari material yang telah di pilih, siap diolah untuk merealisasikan desain yang telah buat, proses pembuatan produk ini telah di setujui oleh pihak CV.Amak Jaya.

Sebagai penunjang produksi serta sarana belajar bagi penulis. Sebagai nilai tambahan penulis juga memberi inovasi bentuk yang bervariasi.

4.5 Finishing

Berikut beberapa gambar *finishing* produk yang telah di dokumentasikan oleh penulis:



Gambar 4. 20 Nampan
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4. 21 Kursi
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4. 22Kursi
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4. 23 Meja
(Dokumentasi Pribadi)



stikom
SURABAYA

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil oleh penulis dari adalah sebagai berikut :

- Dalam sebuah perusahaan, produk memiliki peranan yang cukup penting karena membentuk sebuah *image* perusahaan yang terpercaya dan mempresentasikan perusahaan tersebut.
- Elemen – elemen desain yang digunakan seperti gambar, layout, dan pemilihan warna ditentukan di awal sebagai acuan pembuatan produk dan konsep desain.
- Produk yang dihasilkan diharapkan dapat menyesuaikan dengan *image* dari CV. Amak Jaya yang bergerak di bidang *furniture*.
- Konsep pada pengembangan *furniture* dan produk yang di dapat menggunakan teknik pengumpulan data. Konsep ini harus menyesuaikan dengan karakteristik dari perusahaan serta *brief* yang telah diberikan.
- Diharapkan produk yang telah di desain dapat menjadi salah satu media penunjang dari CV. Amak Jaya dalam mengenalkan identitas dari perusahaan di bidang *furniture*.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan oleh penulis yaitu :

- Sebagai penunjang pengembangan, sebaiknya setiap perusahaan yang bergerak di bidang *furniture* harus memiliki identitas produk yang mewakili dari perusahaan tersebut.
- Pihak Perusahaan harus memiliki terobosan baru dari produk yang akan dikembangkan elemen – elemen dasar dari pembuatan desain harus diperhatikan untuk membuat sebuah produk.



DAFTAR PUSTAKA

Sumber Dari Buku

1. Palgunadi, B. (2007). *Desain Produk 2*. Bandung: Penerbit ITB.
2. Palgunadi, B. (2008). *Desain Produk 3*. Bandung: Penerbit ITB.
3. Sachari, Y. S. (2001). *Desain dan Dunia Kesenirupaan Indonesia Dalam Wacana Transformasi Budaya*. Bandung: Penerbit ITB.
4. Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Publisher.

Sumber dari Internet

1. <http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/20812/Chapter%20II.pdf;jsessionid=0F9AF300CFA2D395E6D8211349B152F0?sequence=4D> Diakses 14 September 2018
2. <https://indoarchitect.wordpress.com/2014/03/05/apa-itu-furniture>. Diakses 14 September 2018
3. <http://www.pengertianahli.com/2014/05/pengertian-produk-dan-jenis-produk.html>. Diakses 14 September 2018
4. <http://rocketmanajemen.com/definisi-desain/> Diakses 14 September 2018
5. <https://www.academia.edu/>. Diakses 14 September 2018
6. <https://www.propanraya.com/index.php?id=produk/cat-kayu-eksterior/ultran-politur-p-03-uv>. Di akses 14 juli 2019.
7. er 2018

8. <https://indoarchitect.wordpress.com/2014/03/05/apa-itu-furniture>. Diakses 14 September 2018
9. <http://www.pengertianahli.com/2014/05/pengertian-produk-dan-jenis-produk.html>. Diakses 14 September 2018
10. <http://rocketmanajemen.com/definisi-desain/> Diakses 14 September 2018
11. <https://www.academia.edu/>. Diakses 14 September 2018
12. <https://www.propanraya.com/index.php?id=produk/cat-kayu-eksterior/ultran-politur-p-03-uv>. Di akses 14 juli 2019.

