



**PEMBUATAN PRODUK FURNITUR KURSI KAYU
BERBASIS ERGONOMI PADA CV. AMAK JAYA**



KERJA PRAKTIK

**Program Studi
S1 Desain Produk**

Oleh:

GUSTI AGUNG BAGUS IAN KRISTIAN

15.42020.0004

**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**

**stikom
SURABAYA**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2018**

**PEMBUATAN PRODUK FURNITUR KURSI KAYU
BERBASIS ERGONOMI PADA CV. AMAK JAYA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Mata Kuliah Kerja Praktik

Disusun oleh :



Nama : Gusti Agung Bagus Ian Kristian Sukarya
NIM : 15.42020.0004
Program : Strata Satu (S1)
Jurusan : Desain Produk

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

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

2018

LEMBAR MOTTO



“Hidup itu seperti kopi, jika kamu tidak bisa menikmainya maka akan terasa pahit”

LEMBAR PERSEMBAHAN



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

LEMBAR PENGESAHAN

**PEMBUATAN PRODUK FURNITUR KURSI KAYU
BERBASIS ERGONOMI PADA CV. AMAK JAYA**

Laporan Kerja Praktik oleh

Gusti Agung Bagus Ian Kristian Sukarya

NIM : 15.42020.0004


Telah diperiksa, diuji dan disetujui


Surabaya, 9 Januari 2019

Disetujui :


Dosen Pembimbing

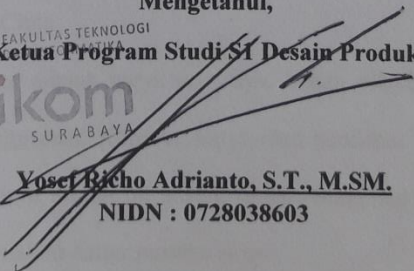
Penyelia


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


Dian Agusta, S.E

Mengetahui,

 **Ketua Program Studi S1 Desain Produk**


Yosel Riho Adrianto, S.T., M.SM.
NIDN : 0728038603

SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya:

Nama : Gusti Agung Bagus Ian Kristian Sukarya
NIM : 15.42020.0004
Program Studi : S1 Desain Produk
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **PEMBUATAN PRODUK FURNITUR KURSI
KAYU BERBASIS ERGONOMI PADA
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-Eksklusif (*Non-Eksklusif Royalti 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 keserjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya

Surabaya, 9 Januari 2019



G A B Ian Kristian Sukarya
NIM : 15.42020.0004

ABSTRAK

Pabrik furniture CV. Amak Jaya adalah perusahaan yang bergerak dalam industri manufaktur mebel. 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 **“PEMBUATAN PRODUK FURNITUR KURSI KAYU BERBASIS ERGONOMI PADA 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

G A B Ian Kristian Sukarya



DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rususan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
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.....	5
LANDASAN TEORI.....	5
3.1 Furniture	5
3.2 Pengertian Produk.....	8
3.3 Jenis-Jenis Furniture	10
3.4 Desain.....	12
3.5 Karakteristik Produk	16
3.6 Teori-Teori Desain	17
BAB IV	18
DESKRIPSI PEKERJAAN.....	18

4.1	Bahan-bahan	18
4.2	Pengumpulan Data	25
4.3	Pemilihan Software	25
4.4	Perancangan Produk	26
4.5	Finishing	33
BAB V.....		37
PENUTUP.....		37
5.1	Kesimpulan.....	37
5.2	Saran	38
DAFTAR PUSTAKA		39
LAMPIRAN.....		40



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Perusahaan	7
Gambar 4. 1 Kayu Jati.....	19
Gambar 4. 2 Kayu Mahoni.....	20
Gambar 4. 3 Lem Fox	22
Gambar 4. 4 Lem Kayu.....	23
Gambar 4. 5 Lem G.....	23
Gambar 4. 6 Cat	24
Gambar 4. 7 Plitur	24
Gambar 4. 8 Nampan 1	27
Gambar 4. 9 Nampan 2	27
Gambar 4. 10 Kursi	28
Gambar 4. 11 Sofa.....	28
Gambar 4. 12 Kayu	29
Gambar 4. 13 Plitur	30
Gambar 4. 14 Cat	30
Gambar 4. 15 Lem Kayu.....	31
Gambar 4. 16 Lem Fox	31
Gambar 4. 17 Mesin <i>Drilling</i>	32
Gambar 4. 18 <i>Table Saw</i>	32
Gambar 4. 19 Mesin Amplas	33
Gambar 4. 20 Nampan	34
Gambar 4. 21 Kursi	34
Gambar 4. 22 Kursi	35
Gambar 4. 23 Meja.....	35

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 kepada pasar 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 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas. Maka rumusan masalah yang di dapat yaitu : Bagaimana membuat produk furnitur kursi kayu berbasis ergonomi pada CV. Amak Jaya

1.3 Batasan Masalah

Dari Masalah yang di dapat, maka batasan permasalahan pada laporan ini antara lain: Membuat kursi dengan menggunakan material kayu jati dan mahoni.

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 di gunakan 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 pengerjaan 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 professional, kritis serta disiplin
5. Menambah wawasan dalam dunia kerja

1.5.2 Manfaat Bagi Perusahaan

1. Mempererat hubungan industri dengan perguruan tinggi

2. Instansi/Perusahaan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa-mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik
3. Memudahkan Instansi/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 bangkrut. 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



AMJ
CV. AMAK JAYA

The logo for CV. AMAK JAYA features the letters 'AMJ' in a large, bold, blue, sans-serif font. Below this, the full name 'CV. AMAK JAYA' is written in a smaller, blue, sans-serif font.

Gambar 2. 1 Logo Perusahaan

(Sumber : Data Perusahaan 2018)



BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Furniture

Menurut Baryl 1977. 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 stuktur 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 gnerasi ke generasi, yang mana menunjukkan kekuatan materialnya.
- **Fungsi kenyamanan.** Kenyamanan tentu saja emrupakan faktor yang penting. Untuk meningkatkan kenyamanan pemakaian, umumnya digunakan bantalan dari material elastis, atau busa sofa yang di

attach pada furniture. Furniture kayu jati ukir dengan tambahan busa sofa merupakan kombinasi yang baik antar 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 bantun benda lain. Ciri lainnya biasanya furniture jenis ini bisa dipindah tempat. *Free standing furniture* juga termasuk furnitur yang paling banyak digunakan pada rumah hunian. Keunggulan dari *free standing furniture* adalah konstruksinya kokoh. Kekurangannya adalah, untuk furniture dengan ukuran yang besar cenderung berat dan sulit untuk dipindahkan, 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 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 tempatan. 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, *kitchen set*, kabinet pada dapur dan masih banyak lagi.

3.2 **Pengertian Produk**

Desain Produk adalah sebagai alat manajemen untuk menterjemahkan hasil kegiatan penelitian dan pengembangan yang dilakukan sebelum menjadi rancangan 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 – 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 :
7. Untuk menghasilkan produk yang berkualitas tinggi dan mempunyai nilai jual yang tinggi.
8. Untuk menghasilkan produk yang trend pada masanya.

9. 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 Furniture

Berdasarkan jenisnya, produk dibagi menjadi dua bagian yaitu

1.4.1 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 memilikinya, 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 (*speaciality 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.

2.4.1 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 :

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. Value, terang – gelapnya warna.

Kontras value dalam Desain Komunikasi Visual dapat digunakan untuk menonjolkan pesan atau informasi sekaligus menciptakan citra. Penggunaan warna kurang kontras (*low contrast value*) dapat menciptakan kesan damai, statis, dan tenang. Sebaliknya komposisi warna kontras (*high contrast value*) memberikan kesan dinamis, enerjik, dramatis, dan bergairah.

5. Texture

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

6. 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 proposional agar mempermudah pembaca dalam memilih informasi mana yang perlu dibaca pertama, kedua, dst.

3.5 Karakteristik Produk

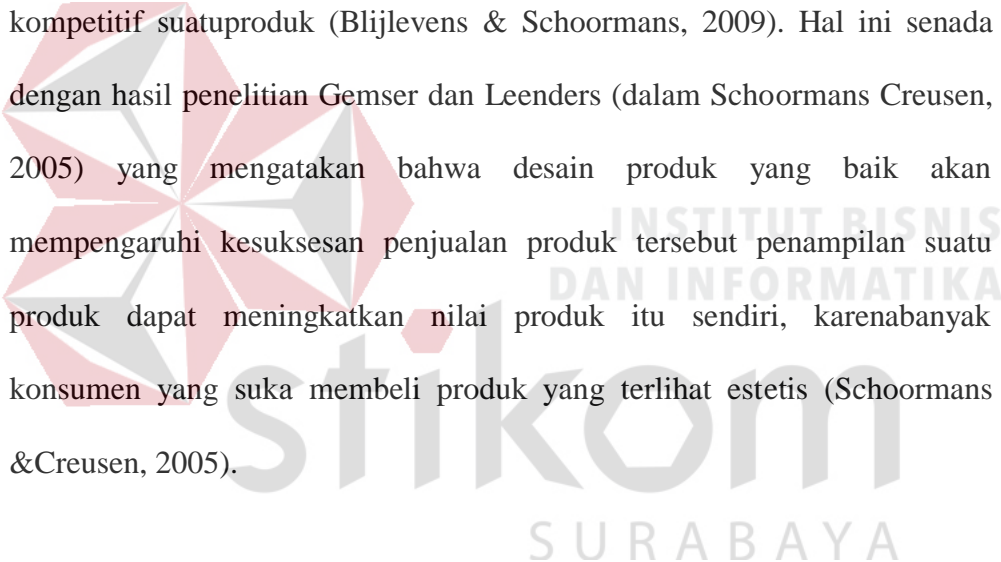
Menurut Kottler & Keller (2006), karakteristik produk adalah kondisi yang berbeda dari suatu produk dibandingkan para pesaingnya yang dapat ditawarkan kepada konsumen untuk memenuhi kebutuhan. Setiap produk memiliki karakteristik yang berbeda-beda, dan setiap produsen selalu berusaha menciptakan produk 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 di konsumsi 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 estetik (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 maendapat dukungan fasilitas mesin dari UPT. Kayu Pasuruan seperti:

- Cnc (*computer numerical control*)
- *table saw*
- *drilling machine*
- mesin amplas
- mesin ploter

- *Wood jointer*

Sedangkan bahan yang di gunakan 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 : www.google.com)

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 sana, kayu ini

dikenal sebagai jenis kayu yang bernilai komersial tinggi sehingga banyak orang yang membudidayakan dan diperjual belikan pada pasar komoditas domestik. Di pulau Jawa ini juga, persediaan 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 diproses. Karena jenis pohon penghasil kayu 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 diambil 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 mengapa alasan mengapa 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 yang berfungsi sebagai perekat antara kayu dengan kayu, sehingga kayu dapat melekat kuat dengan kayu lainnya



Gambar 4. 4 Lem Kayu

(Sumber : Dokumen pribadi)

Lem G yang berfungsi sebagai perekat antar benda satu dengan benda lainnya, sehingga kayu dapat melekat kuat dengan kayu lainya akan tetapi le mini cepat kering nya



Gambar 4. 5 Lem G

(Sumber : Dokumen pribadi)

Cat yang berfungsi sebagai pewarnaan, sehingga kayu tidak memiliki warna yang monoton



Gambar 4. 6 Cat

(Sumber : Dokumen pribadi)

Plitur berfungsi sebagai pelapis agar kayu terlihat lebih mengkilap dan terkesan mewah.



Gambar 4. 7 Plitur

(Sumber: www.google.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 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. CorelDraw

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

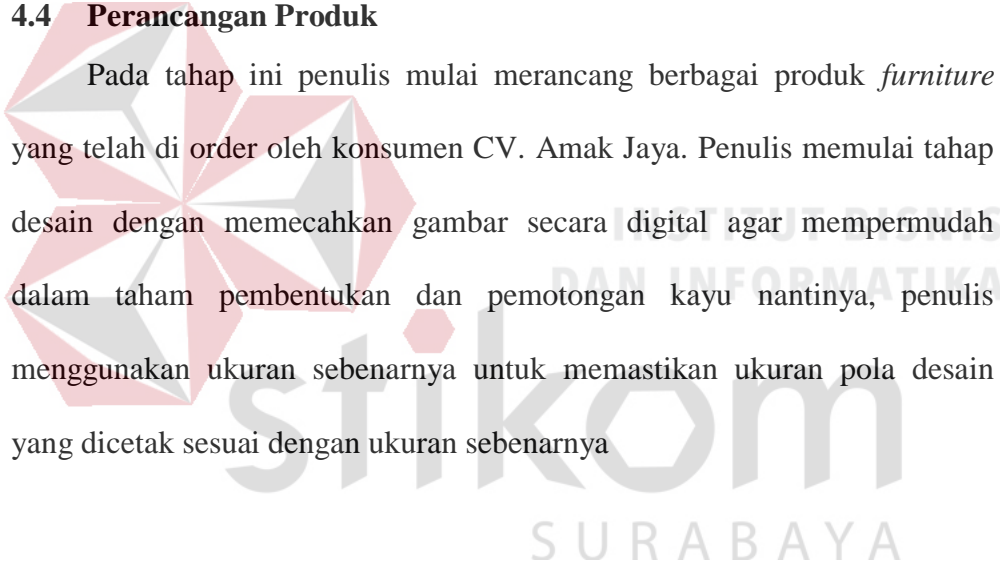
percetakan ataupun pekerjaan di bidang lain yang membutuhkan proses visualisasi.

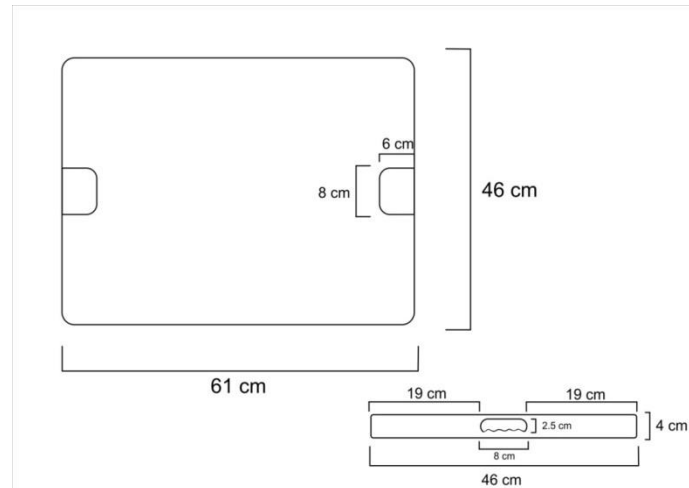
2. *AutoCAD*

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

4.4 Perancangan Produk

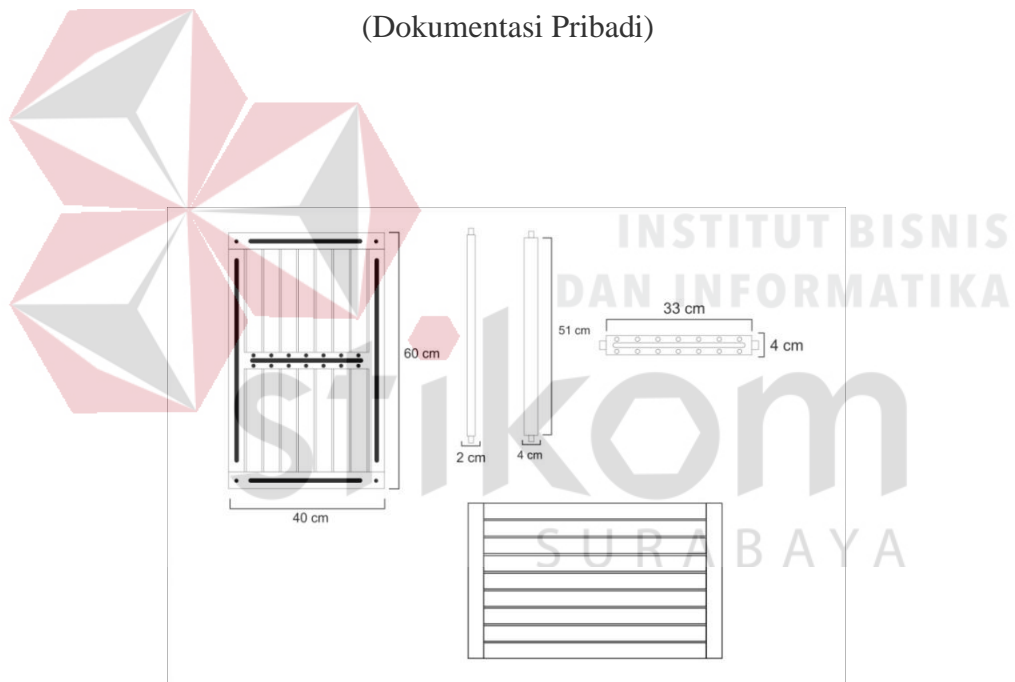
Pada tahap ini penulis mulai merancang berbagai produk *furniture* yang telah di order oleh konsumen CV. Amak Jaya. Penulis memulai tahap desain dengan memecahkan gambar secara digital agar mempermudah dalam tahap pembentukan dan pemotongan kayu nantinya, penulis menggunakan ukuran sebenarnya untuk memastikan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





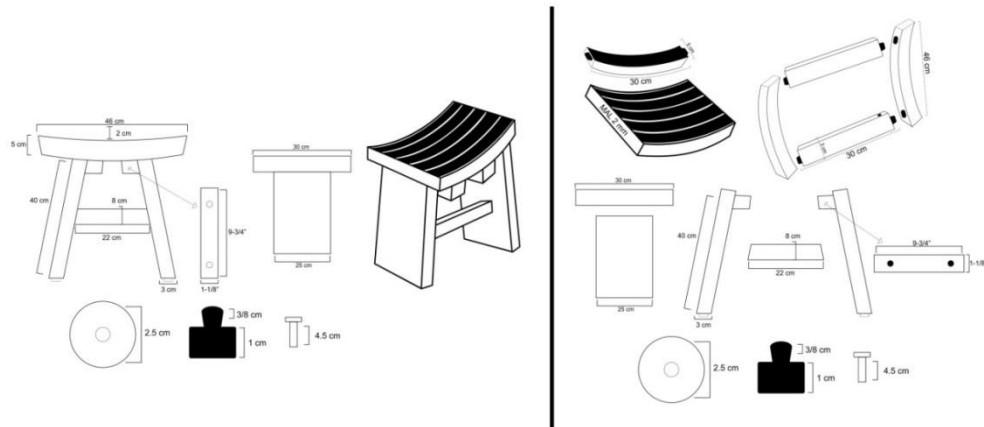
Gambar 4. 8 Nampan 1

(Dokumentasi Pribadi)



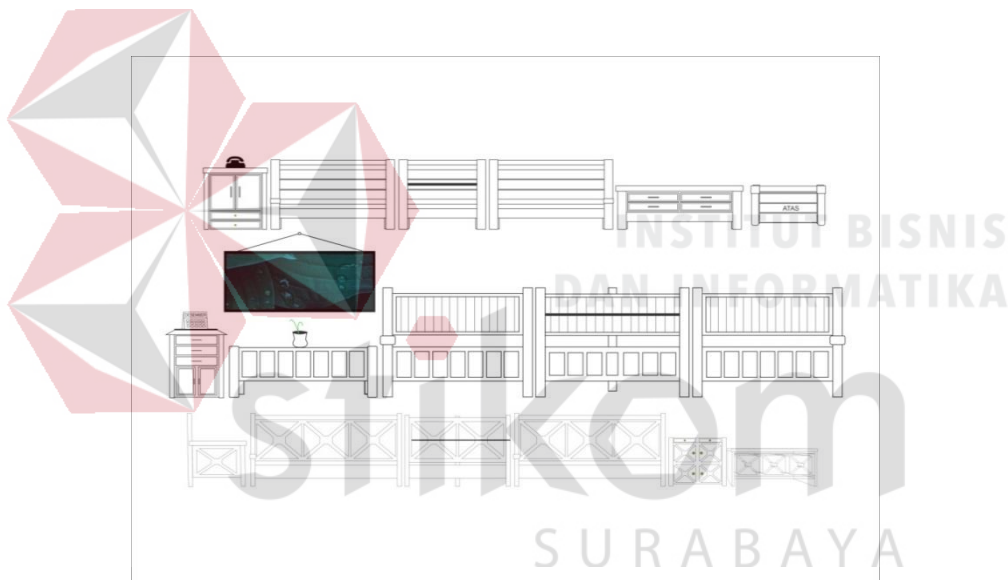
Gambar 4. 9 Nampan 2

(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 unuk menghindari terjadinya kesalahan dalam pengerjaan.

Bahan dan Material:

1. Kayu
2. Plitur
3. Cat
4. Lem kayu
5. Lem fox

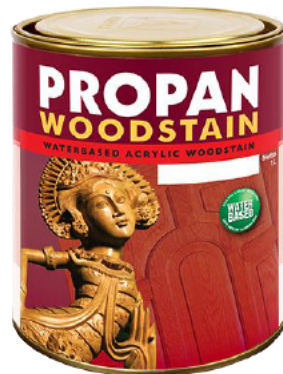
Alat- alat:

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

(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 bahan – bahan dan material yang telah di pilih siap diolah untuk merealisasikan desain yang telah dibuat pembuatan produk ini telah di setuju 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)

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 mempresebtasikan 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 *furnitur* 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%20I.pdf;jsessionid=0F9AF300CFA2D395E6D8211349B152F0?sequence=4>
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