

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**DESAIN PRODUK MEJA KAFE BERBASIS *ETHNIC* PAPUA DENGAN  
TEKNIK GRAFIR LASER**

**TUGAS AKHIR**



**Program Studi  
S1 Desain Produk**

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh:**

**Jason Umbu William Nugraha Saptanno**

**18420200004**

---

---

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2022**

**DESAIN PRODUK MEJA KAFE BERBASIS *ETHNIC* PAPUA DENGAN  
TEKNIK GRAFIR LASER**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program Sarjana Desain**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

Oleh:

**Nama : Jason U.W.N. Saptanno**  
**NIM : 18420200004**  
**Program Studi : S1 Desain Produk**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF  
UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2022**

## TUGAS AKHIR

### DESAIN PRODUK MEJA CAFE BERBASIS *ETHNIC* PAPUA DENGAN TEKNIK GRAFIR LASER

Dipersiapkan dan disusun oleh

**Jason U.W.N. Saptenno**

**NIM: 18420200004**

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada: 15 Juni 2022

#### Susunan Dewan Penguji

##### Pembimbing:

- I. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom.,ACA  
NIDN: 0716127501
- II. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.  
NIDN: 0711086702

##### Penguji:

Yosef Richo Adrianto, S.T., M.SM.  
NIDN: 0728038603

Digitally signed  
by Universitas  
Dinamika  
Date:  
2022.08.05  
09:16:05 +07'00'

Universitas Dinamika  
2022.08.08 13:00:36  
+07'00'

Digitally signed  
by Universitas  
Dinamika  
Date: 2022.08.09  
10:39:27 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana

Digitally signed by  
Universitas Dinamika  
Date: 2022.08.10  
06:45:53 +07'00'

**Karsam, MA., Ph.D.**

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

**MOTTO**



UNIVERSITAS  
*“Let it go, but don't let it flow”*  
Dinamika

## LEMBAR PERSEMBAHAN



*Kupersembahkan kepada orang tuaku yang telah mencururkan darah dan keringat,  
serta semua teman dan pihak yang telah terlibat membantuku  
dalam menyelesaikan laporan ini.*

*Terima Kasih Banyak*

**PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Jason Umbu William Nugraha Saptенno**  
NIM : **18420200004**  
Program Studi : **S1 Desain Produk**  
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**  
Jenis Karya : **Tugas Akhir**  
Judul Karya : **DESAIN PRODUK MEJA KAFE BERBASIS ETHNIC PAPUA DENGAN TEKNIK GRAFIR LASER**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 17 Juni 2022



Jason U. W. N. Saptенno  
NIM : 18420200004

## ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan mengingat besarnya dampak globalisasi oleh budaya luar terhadap generasi muda Indonesia dimana mereka lebih condong terhadap budaya asing yang dianggap menarik dan keren sehingga kurangnya minat generasi muda untuk melestarikan dan belajar budaya lokal. Di Indonesia sendiri, terdapat berbagai macam budaya, salah satunya yaitu seni Lukis dari suku Asei yang berada di Papua. Meja kafe merupakan salah satu media yang sangat cocok untuk mengenalkan budaya kepada generasi muda dengan cara menempatkan motif pada *topboard* meja. Data usia pengunjung *coffeshop* dikatakan bahwa pada urutan pertama ditempati oleh usia 19-26 tahun dengan persentase 54,69% dan usia 16-19 berada pada urutan ketiga dengan persentase 8,33%. Hal ini membuktikan bahwa banyak anak muda yang mengunjungi *coffeshop* dibandingkan orang dewasa. Peneliti mendapatkan data melalui kuesioner yang disebarkan bahwa 34 dari 50 orang belum mengenal seni Lukis dari suku ase, sedangkan untuk pemilihan motif 46,2% responden memilih motif jenis ikan untuk diaplikasikan pada meja kafe. Dalam penelitian ini akan digunakan penelitian kualitatif dan teknik pengumpulan data menggunakan teknik pengumpulan triangulasi. Dari hasil penelitian tersebut peneliti dapat menghasilkan Desain Produk Meja Kafe Berbasis *Ethnic* Papua dengan motif ikan dari lukisan suku ase. Diharapkan dari penelitian ini dapat memunculkan minat generasi muda terhadap budaya Indonesia.

Kata kunci: *Meja Kafe, Motif, Suku Asei*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia yang diberikan-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan buku Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Desain Produk Meja Kafe Minimalis Berbasis *Ethnic* Papua”.

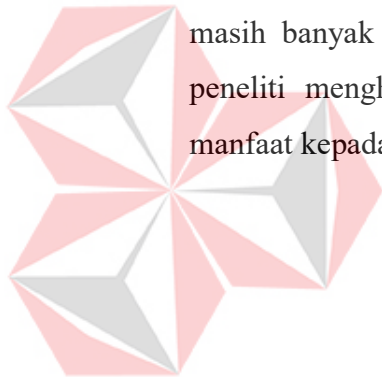
Dalam penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini, peneliti banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak mulai dari masukan, dukungan, motivasi, materi, dan wawasan. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Mama, papa, adik dan keluarga besar Ayawaila yang telah memberikan dukungan, doa, motivasi dan bantuan baik moral maupun materi sehingga penulis mampu menempuh dan menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika dan Pantjawati Sudarmaningtyas, S.Kom., M.Eng. selaku Wakil Rektor I Universitas Dinamika.
3. Karsam, MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika.
4. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom.,ACA selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan dukungan penuh, bimbingan, wawasan, motivasi, kesempatan, dan doa yang sangat membantu dalam proses pembuatan Laporan Tugas Akhir ini.
5. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan dukungan penuh, bimbingan, wawasan, motivasi, kesempatan, dan doa yang sangat membantu dalam proses pembuatan Laporan Tugas Akhir ini.
6. Yosef Richo Adrianto, S.T., M.SM. selaku Dosen Penguji yang telah memberikan dukungan penuh, bimbingan, wawasan, motivasi, kesempatan, dan doa yang sangat membantu dalam proses pembuatan Laporan Tugas Akhir ini.
7. Teman-teman seperjuangan Desain Produk yang bersama-sama mengambil Tugas Akhir yaitu Fa’i, Yoyo, dan Ochi yang telah memberikan dukungan penuh, memberikan keceriaan disaat mengerjakan Laporan Tugas Akhir ini.



8. Teman-teman *Connect Group South Youth* 51 yang memberikan dukungan, doa dan bantuan disaat lelah dan hilang arah dalam proses pembuatan Laporan Tugas Akhir ini.
9. Muhammad Nur Gahutsul Azham dan Aldiansyah Putra yang menemani saya pulang pergi Surabaya dan Mojokerto dalam proses pembuatan Produk Tugas Akhir ini.
10. Yulia Christine yang membantu saya dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
11. Narasumber dan Praktisi yang telah membantu dalam memberikan informasi dan data untuk kelancaran penyusunan laporan ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan rahmat-Nya kepada semua pihak yang telah memberi bantuan maupun bimbingan dalam menyempurnakan Laporan Tugas Akhir ini. Dalam Menyusun laporan ini, peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat didalam laporan ini, Oleh karena itu peneliti mengharapkan semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

Surabaya, 11 Juli 2022

Peneliti

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat.....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>4</b>
2.1 Meja Kafe .....	4
2.2 Jenis Meja. Kafe .....	4
2.2.1 <i>Round Table</i> .....	4
2.2.2 <i>Square Table</i> .....	4
2.2.3 Standar Ukuran Meja Kafe .....	5
2.4 Ergonomi .....	5
2.5 Material.....	5
2.5.1 Kayu.....	5
2.6 Grafir Laser.....	6
2.7 Motif .....	6
2.7.1 Lukisan Suku Asei.....	7
A. Motif Alam .....	7
B. Motif Makhluk Air.....	8
C. Motif Spiral.....	8
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>10</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	10
3.2 Unit Analisis .....	10

3.2.1 Objek Penelitian .....	10
3.2.2 Lokasi Penelitian .....	10
3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	10
3.3.1 Observasi .....	10
3.3.2 Wawancara .....	11
3.3.3 Studi Literatur.....	11
3.4 Teknik Analisa Data.....	11
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>13</b>
4.1 Hasil Temuan Data .....	13
4.1.1 Observasi .....	13
4.1.2 Wawancara .....	13
4.1.3 Studi Literatur.....	15
4.2 Proses Analisa Desain .....	15
4.2.1 Analisis Bentuk.....	15
4.2.2 Analisis Motif.....	15
4.2.3 Analisis Ergonomi.....	17
4.2.4 Analisis Material.....	18
4.2.5 Analisis Proses Produksi .....	19
4.2.6 Analisis Harga .....	20
4.3 Gambar Desain .....	20
4.3.1 Gambar Teknik.....	20
4.3.2 Gambar Tampak .....	22
4.3.3 Gambar 3D .....	23
4.4 Proses Pembuatan Produk .....	24
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>26</b>
5.1 Kesimpulan.....	26
5.2 Saran .....	26
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>27</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>29</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Round Table</i> .....	4
Gambar 2. 2 <i>Square Table</i> .....	5
Gambar 2.3 Kayu .....	6
Gambar 2. 4 Grafir Laser .....	6
Gambar 2. 5 Lukisan Suku Asei .....	7
Gambar 2. 6 Motif Alam.....	8
Gambar 2. 7 Motif Makhluk Air.....	8
Gambar 2. 8 Motif Spiral .....	9
Gambar 3.1 Interior Kafe Selagi Dingin.....	10
Gambar 4.1 Dokumentasi bersama pihak Praktisi .....	14
Gambar 4. 2 Ergonomi Meja Kafe.....	18
Gambar 4. 3 Ukuran Bagian.....	21
Gambar 4. 4 Tampak Depan .....	21
Gambar 4. 5 Tampak Samping.....	21
Gambar 4. 6 Tampak Depan .....	22
Gambar 4. 7 Tampak Samping.....	22
Gambar 4. 8 Tampak Atas .....	22
Gambar 4. 9 Tampak Perspektif.....	23
Gambar 4. 10 Render 3D .....	23
Gambar 4. 11 Render 3D .....	23
Gambar 4. 12 Render 3D .....	24
Gambar 4. 13 Render 3D .....	24
Gambar 4. 14 Proses Pemotongan .....	24
Gambar 4. 15 Proses Penyolderan .....	25
Gambar 4. 16 Proses Penyolderan .....	25
Gambar 4. 17 Hasil Produk.....	25

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Data Pengunjung Kafe .....	1
Tabel 2.1 Daftar ukuran meja kafe SNI .....	5
Tabel 4. 1 Analisa Motif .....	16
Tabel 4. 2 Hasil Kuesioner.....	16
Tabel 4.3 Daftar ukuran meja kafe SNI .....	17
Tabel 4. 4 Tinggi Kursi Menurut Tinggi Badan .....	17
Tabel 4.5 Jenis-jenis Kayu .....	18
Tabel 4. 6 Analisis Jenis Kayu.....	19
Tabel 4.7 Biaya Produksi .....	20
Tabel 4. 8 Harga Jual .....	20



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1 Hasil Cek Plaigiasi .....</b>	<b>29</b>
<b>Lampiran 2 Biodata Penulis.....</b>	<b>30</b>
<b>Lampiran 3 Kartu Bimbingan .....</b>	<b>31</b>
<b>Lampiran 4 Kartu Ikut Seminar .....</b>	<b>32</b>
<b>Lampiran 5 Kuesioner Tentang Seni Lukis Suku Asei .....</b>	<b>33</b>
<b>Lampiran 6 Kuesioner Motif .....</b>	<b>33</b>



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Penelitian ini mengambil topik tentang meja kafe. Penelitian sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti. Salah satunya adalah Henry Santoso, yang menekankan pada pemanfaatan limbah ampas kopi. Sedangkan penelitian yang akan diangkat lebih menekankan pada pengenalan dan pelestarian budaya Papua.

Penelitian ini dilakukan mengingat besarnya dampak globalisasi oleh budaya luar terhadap generasi muda Indonesia dimana mereka lebih condong terhadap budaya asing yang dianggap menarik dan keren sehingga kurangnya minat generasi muda untuk melestarikan dan belajar budaya lokal. Budaya yang lebih rendah dan pasif akan dipengaruhi oleh budaya yang lebih tinggi dan aktif (Indonesia, 2020)

Banyak menghabiskan waktu di kafe sepertinya sudah menjadi budaya bagi anak muda jaman sekarang, entah bersantai atau mengerjakan tugas, hal ini dibuktikan dengan data responden di bawah ini.

Tabel 1. 1 Data Pengunjung Kafe

<i>Coffe Shop</i>	Usia					
	Usia 16-19 tahun		Usia 19-26 tahun		Usia >26 tahun	
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
<i>Starbucks</i>	19	4,95	133	34,64	87	22,66
<i>Excelso</i>	2	0,52	17	4,43	27	7,03
<i>Ngopi Doloe</i>	8	2,08	45	11,72	27	7,03
Lain-lain	3	0,78	15	3,92	1	0,26
Total	32	8,33	210	54,69	142	36,98

Sumber: (Erlin, 2017)

Pada gambar tabel tersebut dijelaskan bahwa pada urutan pertama ditempati oleh usia 19-26 tahun dengan persentase 54,69% dan usia 16-19 berada pada urutan ketiga dengan persentase 8,33%. Hal ini membuktikan bahwa banyak anak muda yang mengunjungi *coffeshop* dibandingkan orang dewasa. Karena meja pada kafe merupakan objek yang sering kontak dengan pengunjung sehingga meja kafe dipilih dalam penelitian ini.

Di Indonesia sendiri, terdapat berbagai macam budaya, salah satunya yaitu budaya pada suku Papua. Suku Papua sendiri memiliki berbagai jenis budaya yang tersebar di berbagai daerah Papua, salah satunya adalah seni lukis dari suku Asei.

Lukisan suku Asei merupakan lukisan yang berasal dari sebuah kampung yang berada di Papua bernama Asei. Lukisan tersebut merupakan sebuah tradisi yang sudah dilakukan sejak dahulu oleh mereka. Pada mulanya lukisan ini dibuat sebagai simbol dan bentuk untuk memperingati segala sesuatu yang berkaitan dengan kampung Asei, tetapi dengan perkembangan jaman, saat ini lukisan yang awalnya merupakan sebuah tradisi bergeser menjadi kesenian yang dapat dilakukan oleh siapa saja. Media yang digunakan untuk melukis yaitu menggunakan kulit kayu yang berasal dari pohon khombouw, pohon ini sendiri banyak ditemukan di sekitar pulau Asei. Terdapat 12 jenis motif yang digunakan pada lukisan yaitu matahari, ular, cicak, kadal, ikan, belut, kaki burung bangau, kelelawar, tupai terbang, daun-daun, bunga hutan, dan spiral (Kondologit, 2015). Tetapi saat ini banyak motif yang sudah semakin banyak dan dimodifikasi seperti cendrawasih, tifa dan lainnya. Warga suku Asei menggunakan warna alami untuk membuat lukisan tersebut yang mana warna merah berasal dari sari buah merah atau tanah liat, warna hitam berasal dari arang dan warna putih berasal dari kapur. (Lestari, 2020)

Berdasarkan pengamatan dan masalah yang telah diuraikan pada paragraf sebelumnya, hal ini menjadi konsentrasi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Desain Produk Meja Kafe Minimalis Berbasis *Ethnic* Papua Dengan Teknik Grafir Laser”.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang di atas, maka peneliti mengambil rumusan masalah, Bagaimana “Desain Produk Meja Kafe Berbasis *Ethnic* Papua Dengan Teknik Grafir Laser”

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang akan digunakan, yaitu:

1. Merancang meja untuk kafe



2. Menerapkan motif budaya Papua pada meja kafe
3. Desain meja kafe untuk orang dewasa

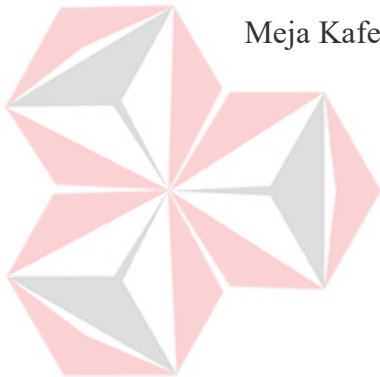
#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan produk ini adalah dapat melestarikan budaya Papua yang akan diterapkan untuk Desain Produk Meja Kafe.

#### 1.5 Manfaat

Sesuai dengan tujuan diatas, maka manfaat dari perancangan produk tersebut adalah

1. Generasi muda dapat mengenal dan melestarikan budaya Papua
2. Mengembangkan meja kafe dengan motif berbasis *ethnic* Papua
3. Dapat menjadi rujukan dalam pengembangan keilmuan tentang Desain Produk Meja Kafe Berbasis *Ethnic* Papua Dengan Teknik Grafir Laser



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB II LANDASAN TEORI

### 2.1 Meja Kafe

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Meja merupakan sebuah perabot yang pada bagian atas memiliki bidang datar dan kaki sebagai penyangganya,

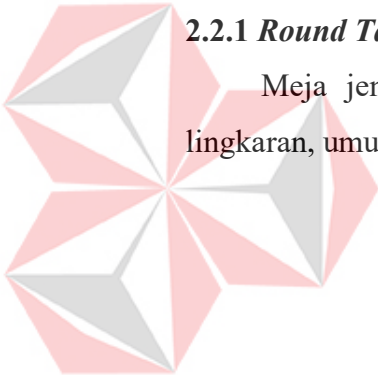
Meja kafe merupakan perabot yang sering digunakan untuk tempat menaruh minuman dan makanan serta juga dapat digunakan sebagai hiasan pada kafe. (Santoso, 2020)

### 2.2 Jenis Meja. Kafe

Meja kafe sendiri terbagi atas dua jenis yaitu, *round table* dan *square table*

#### 2.2.1 Round Table

Meja jenis ini sering dijumpai pada kafe, dengan *topboard* berbentuk lingkaran, umumnya memiliki ukuran untuk dua orang



Gambar 2.1 *Round Table*  
(Sumber: <https://www.archiproducts.com>)

#### 2.2.2 Square Table

Meja jenis ini banyak digunakan kafe dan restoran, memiliki *topboard* berbentuk persegi sehingga banyak makanan atau minuman yang dapat diletakkan.



Gambar 2. 2 *Square Table*  
(Sumber: <https://www.moodntone.com>)

### 2.2.3 Standar Ukuran Meja Kafe

Indonesia sendiri memiliki standar ukuran meja pada kafe dimana menyesuaikan dengan tinggi badan orang Indonesia pada umumnya, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2.1 Daftar ukuran meja kafe SNI

Jenis Meja	Ukuran Meja (minimal) Panjang x Lebar x Tinggi	Keterangan
Meja Bundar	60 x 60 x 73-75 cm	Kapasitas 2 orang
	91 x 91 x 73-75 cm	Kapasitas 4 orang
Meja Persegi	60 x 60 x 73-75 cm	Kapasitas 2 orang
	130 x 74 x 73-75	Kapasitas 4 orang

(Sumber: <https://www.tentangkayu.com>)

## 2.4 Ergonomi

Ergonomi merupakan bidang ilmu yang digunakan agar kualitas hidup menjadi lebih baik secara fisik maupun mental dengan cara menyasrakan dan menyeimbangkan segala fasilitas yang digunakan dalam beraktivitas maupun istirahat dengan kemampuan dan keterbatasan manusia (Tarwaka, 2004)

## 2.5 Material

Material adalah sebuah bahan yang jika disusun atau dibuat dapat menjadi sesuatu (William D. Callister, 2004)

### 2.5.1 Kayu

Kayu didefinisikan sebagai bagian dari batang, ranting serta cabang tumbuhan (pohon) karena terjadinya proses lignifikasi (Anisa, 2012). Kayu adalah

sebagai hasil hutan yang berasal dari alam berupa bahan mentah dalam pembuatan barang sehingga mudah diproses menjadi suatu barang yang sesuai dengan kemajuan teknologi (Dumanauw, 1990)



Gambar 2.3 Kayu  
(Sumber: <https://hot.liputan6.com>)

## 2.6 Grafir Laser

Grafir Laser adalah sebuah teknik ukir menggunakan sinar laser yang akan membentuk sebuah motif atau pola berupa desain atau gambar pada media yang ditentukan. Material yang biasa digunakan grafir laser adalah *MDF*, kayu, akrilik, *multiplex*, *leather*, *gravoply*, dan lainnya. (Indonesia, 2020)



Gambar 2. 4 Grafir Laser  
(Sumber: <https://www.maxipro.co.id>)

## 2.7 Motif

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Motif ragam hias merupakan sebuah karya seni rupa. Motif ini dapat menambah nilai keindahan dan serta mengisi kekosongan pada suatu objek

(Rahyuningsih, 2018) Ragam hias merupakan sebuah karya seni rupa yang dapat menambah nilai estetika pada suatu benda dengan cara memberi gambar atau hiasan.

### 2.7.1 Lukisan Suku Asei

Lukisan suku Asei merupakan lukisan yang berasal dari sebuah kampung yang berada di Papua bernama Asei. Lukisan tersebut merupakan sebuah tradisi yang sudah dilakukan sejak dahulu oleh mereka. Pada mulanya lukisan ini dibuat sebagai simbol dan bentuk untuk memperingati segala sesuatu yang berkaitan dengan kampung Asei, tetapi dengan perkembangan jaman, saat ini lukisan yang awalnya merupakan sebuah tradisi bergeser menjadi kesenian yang dapat dilakukan oleh siapa saja. Media yang digunakan untuk melukis yaitu menggunakan kulit kayu yang berasal dari pohon khombouw, pohon ini sendiri banyak ditemukan di sekitar pulau Asei. Terdapat 12 jenis motif yang digunakan pada lukisan yaitu matahari, ular, cicak, kadal, ikan, belut, kaki burung bangau, kelelawar, tupai terbang, daun-daun, bunga hutan, dan spiral (Kondologit, 2015). Tetapi saat ini banyak motif yang sudah semakin banyak dan dimodifikasi seperti cendrawasih, tifa dan lainnya. Warga suku Asei menggunakan warna alami untuk membuat lukisan tersebut yang mana warna merah berasal dari sari buah merah atau tanah liat, warna hitam berasal dari arang dan warna putih berasal dari kapur. (Lestari, 2020)



Gambar 2. 5 Lukisan Suku Asei  
(Sumber: <https://www.nabire.net/>)

#### A. Motif Alam

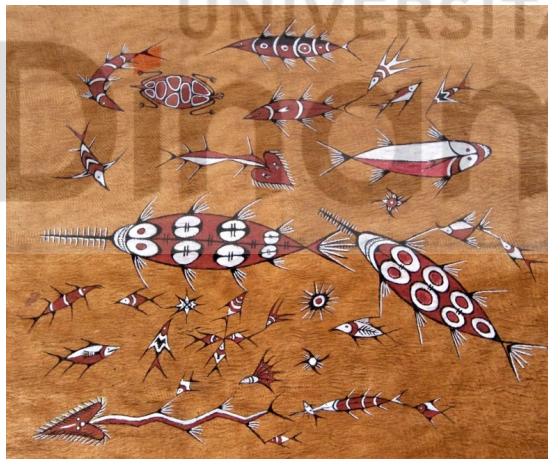
Motif alam menggambarkan kekayaan alam yang dimiliki oleh suku Asei mulai dari hewan sampai tumbuh-tumbuhan yang banyak ditemukan di sekitar pulau Asei.



Gambar 2. 6 Motif Alam  
(Sumber: <https://indonesiakaya.com/>)

### B. Motif Makhluk Air

Motif makhluk air selain menggambarkan kehidupan masyarakat suku Asei yang bergantung pada ikan untuk makanan sehari-hari, motif ini juga menggambarkan makhluk air lainnya sebagai penjaga suku Asei yang tinggal di danau sekitar pulau Asei.



Gambar 2. 7 Motif Makhluk Air  
(Sumber: <https://sentaniarts.wordpress.com/>)

### C. Motif Spiral

Motif ini selain menggambarkan petak-petak yang berasal dari cangkang kura-kura, motif ini juga menggambarkan aspek sosial dan ekonomi serta pada beberapa motif hanya khusus digunakan oleh pemimpin suku.



Gambar 2. 8 Motif Spiral  
(Sumber: <https://indonesiakaya.com/>)



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **3.1 Jenis Penelitian**

Dalam penelitian ini akan digunakan penelitian kualitatif dan teknik pengumpulan data menggunakan teknik pengumpulan triangulasi.

### **3.2 Unit Analisis**

#### **3.2.1 Objek Penelitian**

Meja kafe merupakan objek yang akan diteliti. Peneliti akan mengembangkan meja kafe dengan menerapkan motif budaya Papua pada meja kafe dengan tujuan dapat melestarikan dan mengenalkan budaya Papua.

#### **3.2.2 Lokasi Penelitian**



Gambar 3.1 Interior Kafe Selagi Dingin  
(Sumber: <https://www.instagram.com/selagidingin/>)

Lokasi penelitian yang akan dipakai yaitu kafe Selagi Dingin Jl. Ahmad Yani No.85, Malabutor, Kecamatan Sorong Manoi, Kota Sorong, Papua Barat.

### **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

#### **3.3.1 Observasi**

Observasi dilakukan menggunakan cara pengamatan dan pencatatan sistematis terhadap objek yang diteliti sebagai berikut:

1. Ukuran dan desain meja kafe



2. Material
3. Motif

### 3.3.2 Wawancara

Agar mendapatkan data yang dibutuhkan, peneliti melakukan wawancara secara langsung kepada pihak yang berkaitan sesuai dengan topik penelitian. Ada beberapa pihak yang diwawancarai agar peneliti mendapatkan data yang dibutuhkan, yaitu:

1. Praktisi
2. Akademisi

Berikut beberapa pertanyaan yang akan diajukan pada saat wawancara:

1. Berapa standar ukuran dari meja kafe
2. Bentuk meja kafe yang ideal
2. Material kayu yang cocok untuk furniture
3. *Finishing* yang cocok untuk kayu
4. Kayu yang cocok untuk digrafir
5. Manfaat motif budaya yang diterapkan pada meja kafe

### 3.3.3 Studi Literatur

Studi Literatur merupakan pengumpulan sejumlah buku buku, majalah yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian yang dilakukan oleh sang peneliti. (Warsiah, 2009). Berikut data-data yang diperlukan dalam studi literatur:

1. Standar ukuran meja kafe
2. Bentuk meja kafe
3. Material meja kafe

### 3.4 Teknik Analisis Data

Adapun dalam analisis data yang memudahkan penyajian data sehingga mudah untuk dipahami, maka peneliti melakukan teknik dari Miles dan Huberman. Dimana terbagi dari beberapa Langkah analisis data, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

#### 1. Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti akan mengumpulkan data melalui wawancara, observasi dan studi literatur sesuai dengan kebutuhan peneliti.

## 2. Reduksi Data

Pada tahap ini peneliti akan mengelompokkan data yang sudah didapatkan sesuai dengan kebutuhan agar penelitian yang dibahas tidak melebar dan terfokus pada topik yang diangkat.

## 3. Penyajian Data

Pada tahap ini data yang sudah dikelompokkan akan ditinjau kembali agar memudahkan memaknai tindakan selanjutnya sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan dari reduksi data tersebut.

## 4. Kesimpulan

Pada tahap ini kesimpulan dapat ditarik dari data yang sudah disajikan, sehingga dapat menjadi acuan untuk jalan keluar permasalahan penelitian dari data tersebut dan menghasilkan *output* yang maksimal.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini peneliti akan membahas mengenai penggunaan metode yang akan diterapkan untuk pembuatan produk dan hasil dari rancangan produk tersebut. Hasil observasi dan wawancara, serta teknik yang digunakan dalam perancangan Desain Produk Meja Kafe Berbasis *Ethnic* Papua.

#### 4.1 Hasil Temuan Data

##### 4.1.1 Observasi

Karena perbedaan pulau, maka peneliti melakukan observasi dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang terkait dengan topik penelitian kepada pemilik kafe secara *online*. Data yang didapatkan oleh peneliti, yaitu:

1. Terdapat meja dengan kapasitas 2 sampai 4 orang
2. Material meja menggunakan kayu, rotan, besi dan kaca
3. Rentang usia pengunjung kafe Selagi Dingin pada *weekdays* 18-50 tahun dan untuk *weekend* 18-30 tahun, dimana dominan dikunjungi oleh anak muda.
4. Belum ada meja yang mengandung unsur *ethnic* Papua

Peneliti juga melakukan observasi terhadap motif lukisan suku Asei agar mendapatkan data yang dapat diaplikasikan pada meja kafe yang dirancang oleh peneliti. Berikut merupakan motif yang peneliti ajukan untuk kebutuhan observasi sebagai berikut:

1. Motif Alam
2. Motif Makhluk Air
3. Motif Spiral

##### 4.1.2 Wawancara

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti ke berbagai pihak, yaitu: Praktisi dan Akademisi mendapatkan hasil sebagai berikut:

1. Praktisi



Gambar 4.1 Dokumentasi bersama pihak Praktisi

Peneliti mendapatkan beberapa data yang terkait dengan produk yang akan dibuat, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada bapak Trimo Kadariyono selaku pemilik industri furniture pada tanggal 10 Juni 2022 pada pukul 21.00 WIB, diantaranya sebagai berikut:

- a. Ukuran meja kafe
  - 1) Ukuran meja kafe dengan *topboard* berbentuk lingkaran memiliki lebar 60 cm dan tinggi 70-75 cm
  - 2) Ukuran meja kafe dengan *topboard* berbentuk persegi memiliki lebar 90 cm dan tinggi 70-75 cm
- b. Material kayu yang cocok digunakan untuk meja kafe yaitu jati, mahoni, dan sonokeling, tetapi jika ingin digrafir, kayu mahoni dan kayu jati lebih sesuai karena memiliki warna yang cerah sehingga hasil grafir dapat terlihat jelas.
- c. Finishing yang cocok digunakan pada kayu yaitu *finishing* warna natural kayu dan dilapisi *melamine*.
- d. Bentuk meja kafe yang ideal yaitu dengan bentuk *topboard* persegi dan lingkaran. Tetapi bentuk lingkaran lebih disarankan karena lebih stabil dan lebih aman karena tidak memiliki sudut pada *topboard*.

## 2. Akademisi

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada pihak akademisi yaitu bapak Karsam, MA., Ph.D. pada tanggal 14 Juni 2022 pukul 06.30 WIB, peneliti mendapatkan data sebagai berikut:

- a. Motif harus ditempatkan pada *topboard* meja agar dapat dilihat jelas oleh pengunjung kafe
- b. Motif harus berhadapan dengan arah duduk pengunjung agar memudahkan untuk melihat motif
- c. Motif pada meja kafe dapat mengenalkan suatu budaya karena banyak orang yang mengunjungi kafe dan meja menjadi objek yang berkontak langsung dengan pengunjung

#### 4.1.3 Studi Literatur

Peneliti mendapatkan data yang sama dengan data yang didapat saat wawancara dalam melakukan studi literatur, sebagai berikut:

1. Ukuran meja kafe:
  - a. Ukuran meja kafe dengan *topboard* berbentuk lingkaran memiliki ukuran diameter minimal 60 cm dan tinggi 70-75 cm
  - b. Ukuran meja kafe dengan *topboard* berbentuk persegi memiliki ukuran lebar minimal 90 cm dan tinggi 70-75 cm
2. Material kayu yang cocok digunakan untuk pembuatan furniture adalah jenis kayu jati, kayu mahoni, kayu pinus, kayu meranti dan kayu sonokeling.
3. Pelestarian dan pengenalan budaya perlu dilakukan karena pengaruhnya globalisasi budaya luar sehingga mempengaruhi generasi muda

## 4.2 Proses Analisa Desain

### 4.2.1 Analisis Bentuk

Peneliti mendapatkan hasil saat melakukan observasi, wawancara, dan studi literatur bahwa meja dengan *topboard* berbentuk lingkaran memiliki bentuk yang lebih stabil dan aman dibandingkan dengan *topboard* berbentuk persegi

### 4.2.2 Analisis Motif

Peneliti mendapatkan hasil saat melakukan pengambilan data melalui *google form* bahwa masih banyak anak muda yang belum mengenal lukisan dari suku Asei dimana merupakan salah satu budaya khas Papua.

Untuk menentukan jenis motif apa yang akan digunakan pada meja kafe, maka peneliti melakukan analisa berdasarkan kemurahan biaya produksi dan kemudahan produksi, yang dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 4. 1 Analisa Motif


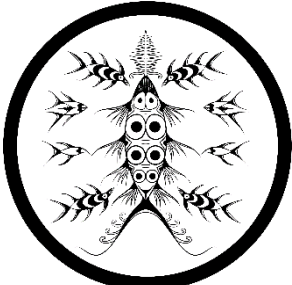
No	Jenis Motif	Kemudahan Produksi	Kemurahan Biaya Produksi	Total
1	Alam	2	3	5
2	Makhluk Air	2	4	6
3	Spiral	2	2	4

Keterangan: Poin 1-4 (1 terendah dan 4 tertinggi)

Pada hasil analisa pada tabel diatas, jenis motif Makhluk Air mendapatkan poin tertinggi, sehingga motif tersebut yang akan diterapkan pada meja kafe peneliti.

Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan oleh peneliti terkait motif suku Asei yang akan diaplikasikan pada meja kafe mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Hasil Kuesioner

No	Motif	Jumlah
1.		24
2.		8

3.



20

Berdasarkan hasil dari tabel diatas, motif nomor 3 mendapatkan pilihan yang paling banyak, sehingga motif tersebut yang akan diaplikasikan pada meja kafe peneliti.

#### 4.2.3 Analisis Ergonomi

Tabel 4.3 Daftar ukuran meja kafe SNI

Jenis Meja	Ukuran Meja (minimal) Panjang x Lebar x Tinggi	Keterangan
Meja Bundar	60 x 60 x 73-75 cm	Kapasitas 2 orang
	91 x 91 x 73-75 cm	Kapasitas 4 orang
Meja Persegi	60 x 60 x 73-75 cm	Kapasitas 2 orang
	130 x 74 x 73-75 cm	Kapasitas 4 orang

(Sumber: <https://www.tentangkayu.com>)

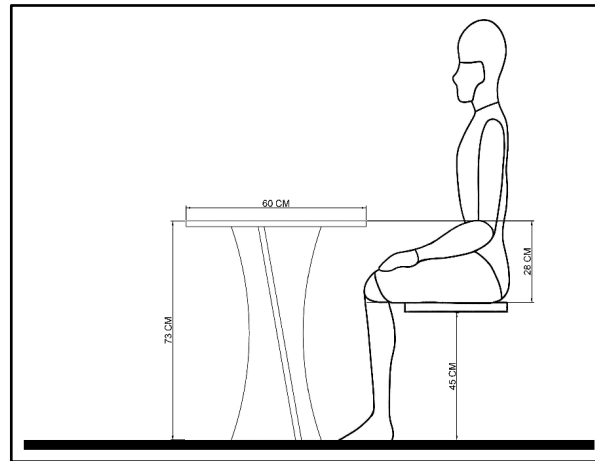
Peneliti mendapatkan hasil saat melakukan observasi, wawancara, dan studi literatur bahwa karena meja kafe digunakan bersamaan dengan kursi maka penting untuk memilih tinggi kursi yang sesuai dengan meja kafe, dikatakan juga bahwa terdapat jarak umum antara kursi dengan *topboard* meja, yaitu 27-30 cm.

Selain itu perlu juga diperhatikan tinggi badan dalam pemilihan kursi, dimana rata-rata tinggi badan pria Indonesia adalah 166 cm sedangkan tinggi badan wanita Indonesia adalah 154 cm. Jika dilihat dari penjelasan tersebut dan gambar dibawah ini, maka dapat disimpulkan bahwa tinggi kursi yang ideal adalah 35-45,5 cm.

Tabel 4. 4 Tinggi Kursi Menurut Tinggi Badan

Tinggi Badan	Tinggi Kursi
150-160 cm	35-43 cm
161-170 cm	38,5-45,4 cm
171-180 cm	41,5-44,5cm
181-190 cm	45-51 cm

(Sumber: <https://www.ruparupa.com>)



Gambar 4. 2 Ergonomi Meja Kafe

#### 4.2.4 Analisis Material

Peneliti mendapatkan hasil saat melakukan observasi, wawancara, dan studi literatur bahwa terdapat beberapa jenis kayu yang cocok digunakan untuk meja kafe, berikut merupakan jenis kayu dan karakteristik yang dimiliki.

Tabel 4.5 Jenis-jenis Kayu

No	Jenis Kayu	Karakteristik
1.	 Kayu Jati	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memiliki serat kayu yang halus.</li> <li>2. Memiliki minyak alami yang berfungsi untuk bertahan dari serangan rayap dan serangga.</li> <li>3. Tahan terhadap perubahan suhu atau perubahan cuaca.</li> <li>4. Tidak mudah melenting atau melengkung.</li> <li>5. Kuat dan tahan lama</li> <li>6. Tidak mudah berjamur</li> </ol>
2.	 Kayu Mahoni	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memiliki serat lurus sehingga mudah diolah dan dimodifikasi</li> <li>2. Kandungan minyak pada kayu mahoni rendah</li> <li>3. Memiliki warna merah yang eksotis</li> <li>4. Permukaan yang stabil sehingga tidak mudah menyusut</li> </ol>



3.



Kayu Sonokeling

1. Memiliki warna hitam khas
2. Memiliki tekstur yang keras
3. Tahan terhadap jamur dan rayap

Tabel 4. 6 Analisis Jenis Kayu

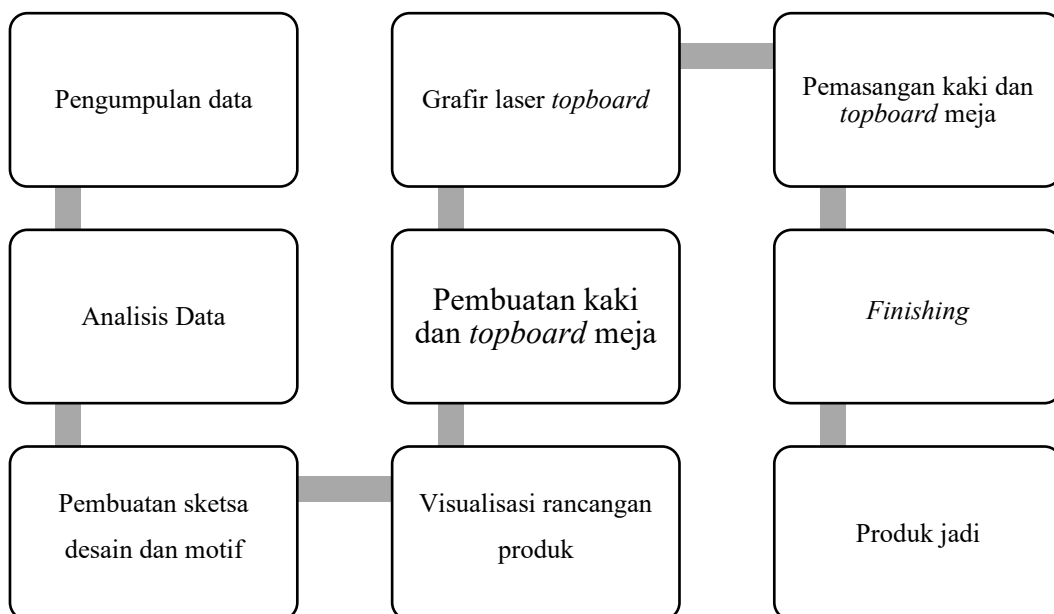
No	Jenis Kayu	Kualitas	Harga	Kecerahan warna kayu	Total
1	Jati	4	1	3	8
2	Mahoni	3	3	3	9
3	Sonokeling	3	2	1	6

Keterangan: Poin 1-4 (1 terendah dan 4 tertinggi)

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kayu mahoni mendapatkan poin tertinggi untuk membuat meja kafe peneliti karena memiliki kualitas yang bagus dan harga yang murah serta warna yang cerah sehingga cocok untuk digrafir.

#### 4.2.5 Analisis Proses Produksi

Berikut merupakan proses produksi meja kafe berbasis *ethnic* Papua.



#### 4.2.6 Analisis Harga

##### 1. Biaya Produksi

Tabel 4.7 Biaya Produksi

Keterangan	Harga
Jasa Tukang	Rp. 950.000
Solder Pyrography	Rp. 65.000
Grafir Laser	Rp. 200.000
<b>Total biaya Produksi</b>	<b>Rp. 1.215.000</b>

##### 2. Harga Jual

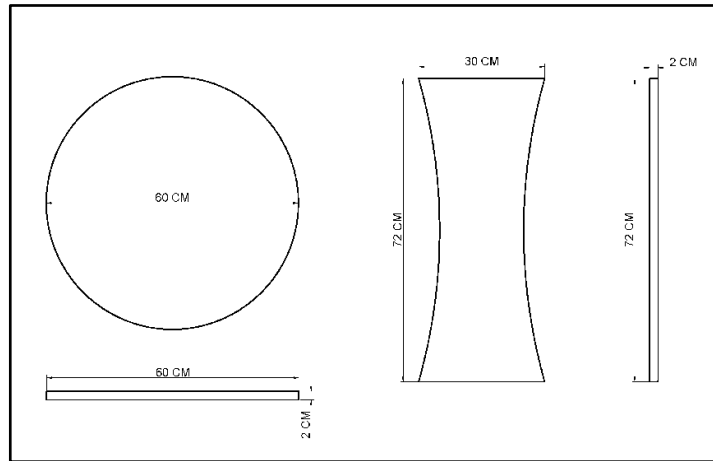
Tabel 4. 8 Harga Jual

Keterangan	Harga
Biaya Produksi	Rp. 1.215.000
Keuntungan 30%	Rp. 364.500
<b>Harga Jual</b>	<b>Rp. 1.579.500</b>

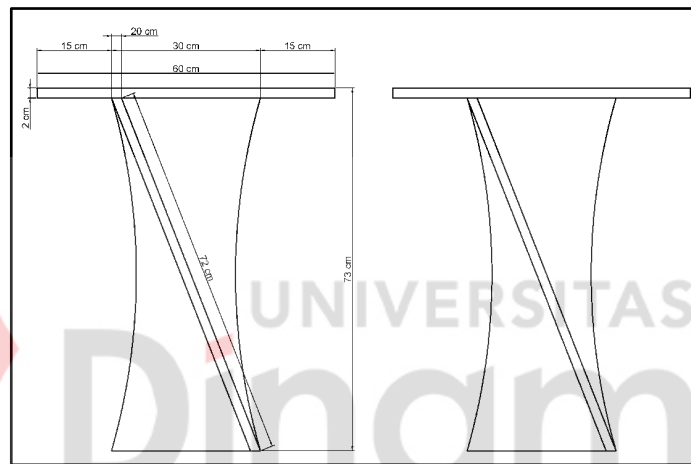
#### 4.3 Gambar Desain

##### 4.3.1 Gambar Teknik

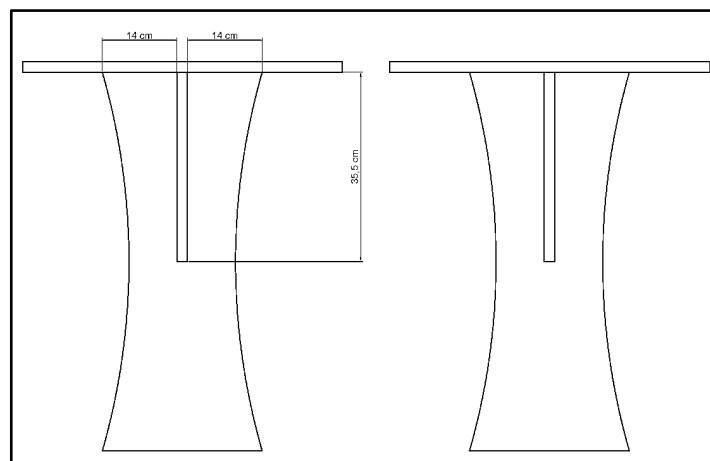
Berikut ini merupakan gambar teknik dari produk yang dibuat oleh peneliti



Gambar 4. 3 Ukuran Bagian

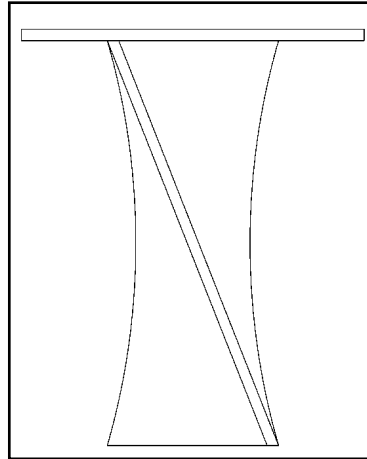


Gambar 4. 4 Tampak Depan

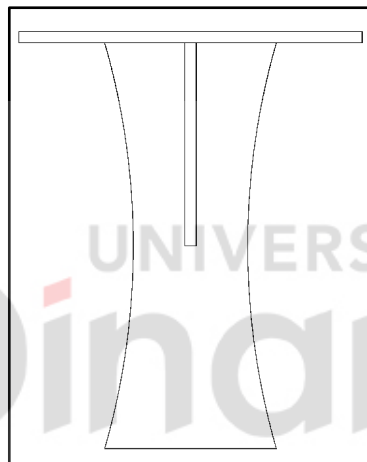


Gambar 4. 5 Tampak Samping

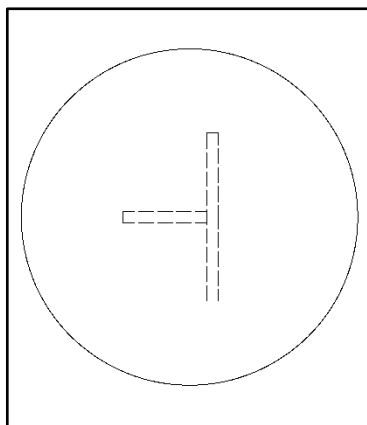
### 4.3.2 Gambar Tampak



Gambar 4. 6 Tampak Depan

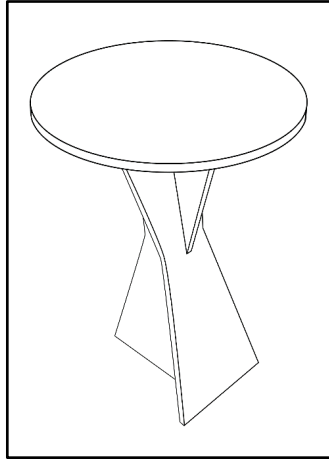


Gambar 4. 7 Tampak Samping



Gambar 4. 8 Tampak Atas





Gambar 4. 9 Tampak Perspektif

#### 4.3.3 Gambar 3D



Gambar 4. 10 Render 3D



Gambar 4. 11 Render 3D



Gambar 4. 12 Render 3D



Gambar 4. 13 Render 3D



#### 4.4 Proses Pembuatan Produk



Gambar 4. 14 Proses Pemotongan



Gambar 4. 15 Proses Penyolderan



Gambar 4. 16 Proses Penyolderan



Gambar 4. 17 Hasil Produk



UNIVERSITAS  
Dinamika

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti kesimpulan yang didapatkan oleh peneliti tentang Desain Produk Meja Kafe Berbasis *Ethnic* Papua adalah sebagai berikut:

1. Pelestarian dan pengenalan budaya perlu dilakukan karena pengaruhnya globalisasi budaya luar yang berdampak kepada generasi muda
2. Pelestarian dan pengenalan budaya dapat dilakukan dengan berbagai hal salah satunya dengan cara menerapkan motif budaya pada meja kafe
3. Masih banyak motif dari suku Asei yang bisa diterapkan pada meja kafe

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang Desain Produk Meja Kafe Berbasis *Ethnic* Papua, maka saran untuk penelitian selanjutnya agar lebih baik, antara lain:

1. Penelitian ini dapat dikembangkan lagi untuk motif Papua yang lain
2. Setelah pengembangan motif Papua diharapkan dapat mengembangkan motif dari daerah lain yang berada di Indonesia
3. Bentuk, material, dan warna dapat dikembangkan dengan perkembangan jaman



## DAFTAR PUSTAKA

- Anisa. (2012). Perancangan Pusat Kerajinan Akar Kayu Jati di Bojonegoro. *Tugas Akhir*, 5.
- Dumanauw. (1990). *Mengenal Kayu*. Yogyakarta: Kanisius.
- Erlin, J. (2017). GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN A. Starbucks Coffee Starbucks Corporation adalah sebuah jaringan kedai kopi dari Amerika Serikat. *Tugas Akhir*, 43.
- Indonesia, S. N. (2020). *Langkah Membangkitkan Generasi Muda yang Berbudaya*. PENERBIT KBM INDONESIA.
- Indonesia, K. M. (2020, 11 17). *Pahami Kegunaan Laser Grafir untuk Kebutuhan Anda!* Retrieved from kreasimudaindonesia.com: <https://kreasimudaindonesia.com/laser-grafir-dalam-industri-manufaktur>.
- Johan, E. (2017). *Bab 1 PENDAHULUAN 1.1 gambaran umum objek Penelitian A. Starbucks Coffee Starbucks corporation Adalah Sebuah Jaringan Kedai kopi dari Amerika Serikat*. Retrieved from DOCPLAYER: <https://docplayer.info/30783458-Bab-1-pendahuluan-1-1-gambaran-umum-objek-penelitian-a-starbucks-coffee-starbucks-corp> (Rachmawati, 2021) oration-adalah-sebuah-jaringan-kedai-kopi-dari-amerika-serikat.html
- Kondoligit, E. (2015). *KHOMBOW "LUKISAN KULIT KAYU MASYARAKAT SENTANI DI KAMPUNG ASEI DISTRIK SENTANI TIMUR KABUPATEN JAYAPURA PROVINSI PAPUA* . Papua: BPNB JAYAPURA-PAPUA.
- Lestari, E. D. (2020, 10). *Gambar Kehidupan di Kulit Kayu*. Retrieved from Indonesia Kaya: <https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/gambar-kehidupan-di-kulit-kayu/>
- Rachmawati. (2021, 07 24). *Menjaga Tradisi Seni Lukis Khombow Khas Asei Sentani Papua*. Retrieved from kompas.com: <https://regional.kompas.com/read/2021/07/24/111100778/menjaga-tradisi-seni-lukis-khombow-khas-asei-sentani-papua?page=all>
- Rahyuningsih, S. (2018). *Simbol Kearifan Lokal: Ragam Hias pada Media Kertas*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan, Ditjen Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat-Kementerian Pendidikan dan.
- Santoso, H. (2020). Pengembangan Meja Kafe dengan Eksplorasi Material Limbah Ampas Kopi Berbasis Alam. 4.
- Tarwaka. (2004). *Ergonomi*. Surakarta UNIBA Press.
- Tobroni. (2012). *Relasi kemanusiaan dalam keberagaman: mengembangkan etika sosial melalui pendidikan*. Karya Putra Darwati.

Warsiah, D. d. (2009). *Metode Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan UPI.

William D. Callister, J. (2004). *Callister's Materials Science and Engineering*. New York: Wiley.



UNIVERSITAS  
Dinamika