

LAPORAN DESAIN DAN PROSES PRODUKSI KURSI BUDAYA

PERANCANGAN KURSI BUDAYA MINANGKABAU  
(SUMATRA BARAT)

Oleh : Ivena Wirodiharjo

NRP : 41403109

JURUSAN DESAIN INTERIOR



FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS KRISTEN PETRA  
SURABAYA  
2006

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus karena atas segala berkat, hikmat dan pimpinan Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Desain Mebel IV ini dengan baik. Dimana laporan ini merupakan salah satu syarat kelulusan untuk mata kuliah Desain Mebel IV. Tidak lupa juga untuk mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu terwujudnya laporan Desain Mebel IV ini. Ucapan terima kasih ini ditujukan kepada:

1. Bapak Andreas Pandu, selaku Tutor Desain Mebel IV yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam proses perancangan kursi budaya di mata kuliah Desain Mebel IV ini.
2. Ibu Mariana, S.sn., selaku kepala studio Desain Mebel IV.
3. Bapak B. Suprpto, selaku Pembimbing Umum Desain Mebel IV yang juga memberikan bimbingan dan memberikan materi kuliah di mata kuliah Desain Mebel IV.
4. Kedua orang tua yang telah memberikan doa dan bantuan yang berupa moril maupun materi.
5. Bapak Sundhoro, selaku pemilik workshop Pastelle yang telah memberikan bantuannya dalam pembuatan proses produksi kursi budaya ini.

Serta semua pihak yang telah turut membantu hingga terselesikannya laporan Desain Mebel IV ini.

Pada akhirnya jika laporan ini terdapat banyak kesalahan, baik dalam penyampaian maupun penulisan harap di maklumi, dan apabila terdapat kesalahan diharapkan dapat memberikan kritik dan masukan dari para pembaca agar selanjutnya dapat lebih baik.

Surabaya. Juni 2006

Penulis

# DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI.....	ii
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Alasan Pemilihan Budaya .....	1
1.3. Alasan Pemilihan Ruang.....	2
2. ANALISIS.....	3
2.1. Analisa Data .....	3
2.1.1. Sistem Kekerabatan Matrilineal.....	3
2.1.2. Sosiografis dan Sosiologis.....	4
2.1.3. Mata Pencaharian Suku Minangkabau.....	5
2.1.4. Seni Bahasa .....	5
2.1.5. Seni Tarian.....	6
2.1.6. Busana Adat Minangkabau.....	6
2.1.6.1. Pakaian Penghulu .....	7
2.1.6.2. Pakaian Bundo Kanduang .....	8
2.1.6.3. Pakaian sehari-hari.....	9
2.1.7. Rumah Gadang.....	10
2.1.8. Teknik-teknik konstruksi.....	11
2.1.9. Bagian –Bagian Rumah Gadang .....	12
2.1.10. Ukiran Rumah Gadang.....	13
2.1.10.1. Nama-nama Ukiran Minangkabau.....	13
2.2. Data Lapangan.....	14
2.2.1. Analisa Ruang .....	15
2.2.2. Permasalahan.....	15
2.2.3. Analisa Struktur .....	16
2.2.4. Analisa Teksture.....	17
2.2.5. Studi Gerak.....	17
2.2.6. Ergonomi .....	18

2.2.7. Konstruksi.....	19
2.2.8. Eko furniture.....	19
<b>3. KONSEP IDE, PENGEMBANGAN, SKEMA BAHAN, WARNA, DAN FINISHING.....</b>	<b>21</b>
3.1. Konsep .....	21
3.2. Alternatif desain.....	23
3.3. Pengembangan desain.....	24
3.4. Skema bahan.....	24
<b>4. RENCANA ANGGARAN BIAYA.....</b>	<b>26</b>
4.1    Biaya.....	26
4.2    Proses Pembuatan.....	27
4.3    Proses Pemesanan.....	27
<b>5. EVALUASI, PROSES PRODUKSI, KENDALA, DAN SOLUSI .....</b>	<b>28</b>
5.1    Evaluasi (jurnal harian) .....	28
5.2    Proses Produksi.....	33
5.3    Kendala.....	35
5.3.1. Kendala pada waktu pendesainan.....	35
5.3.2. Kendala pada waktu proses pembuatan kursi.....	35
5.4    Solusi.....	35
<b>6. PELAJARAN YANG DIDAPAT, KESAN DAN PESAN MATERI KULIAH.....</b>	<b>36</b>
6.1    Pelajaran yang didapat .....	36
6.2    Kesan dan Pesan.....	36
<b>7. KESIMPULAN .....</b>	<b>38</b>
<b>DAFTAR REFERENSI.....</b>	<b>39</b>

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. LATAR BELAKANG MASALAH**

Dewasa ini manusia semakin menyadari akan kebutuhan fasilitas duduk yang aman, ergonomis, fungsional dan ramah lingkungan yang dapat juga mencerminkan karakter dari pemilik. Hal ini merupakan dampak dari berbagai produk mebel yang ditawarkan oleh pasar yang kurang memperhatikan kebutuhan dari masyarakat itu sendiri.

Sehingga dalam hal ini, seorang calon Desainer Interior diharapkan dapat menganalisis kebutuhan masyarakat secara logis dan kreatif. Adapun tugas saat ini adalah merancang sebuah kursi budaya. Dimana untuk pemilihan budayanya dapat dipilih secara bebas dengan batasan budaya tersebut berasal dari Indonesia.

Kursi merupakan salah satu kebutuhan yang utama dalam rumah tangga yang digunakan untuk fasilitas duduk. Contohnya fasilitas duduk untuk mengobrol dan bersantai dengan keluarga yang peletakkannya berada di dalam ruang keluarga yang sering kali disebut sebagai kursi ruang keluarga.

Kursi ruang keluarga ini dipakai di rumah tangga biasa. Kursi ruang keluarga ini dipakai dengan tujuan agar pemakainya dapat memiliki fasilitas duduk yang nyaman, santai dan dapat memberikan aspek estetis dalam ruang keluarga tersebut.

Dengan memasukkan salah satu unsur budaya yang terdapat pada salah satu suku bangsa di Indonesia ini diharapkan dapat dijadikan sumber inspirasi dalam memberikan ide yang dapat membantu proses perancangan desain kursi yang mewakili kekhasan dari suku bangsa tersebut. Sebagai salah satu contoh suku bangsa Minangkabau yang terdapat di Pulau Sumatra Barat.

### **1.2. ALASAN PEMILIHAN BUDAYA**

Budaya yang akan dipakai untuk perancangan kursi budaya ini adalah

mengambil budaya suku bangsa Minangkabau. Minangkabau merupakan sebutan bagi penduduk asli Pulau Sumatra Barat umumnya. Suku Minangkabau ini mempunyai berbagai macam budaya. Mulai dari seni tari, seni arsitektur, seni musik, seni ukir, upacara adat, sistem kepercayaan, upacara perkawinan, dan lain sebagainya.

Penulis memilih untuk mengambil filosofis dari suku bangsa Minangkabau. Kata Minangkabau bisa berasal dari **manang kabau** (menang kerbau), bisa pula dari kata **minang kabau** (sejenis senjata tajam yang di pasang pada tanduk kerbau ). Penulis memilih tanduk kerbau ini untuk dipakai sebagai ide dasar perancangan karena penulis melihat dari filosofis ini hampir seluruh bentuk bangunan rumah, pakaian, assesories tersebut bercirikan tanduk kerbau. Hal ini yang dapat menjadi ciri khas suku Dayak tersebut dan juga kerbau sangat di agungkan di sana. Kerbau dianggap sebagai pembela suku Minangkabau tersebut.

### 1.3. ALASAN PEMILIHAN RUANG

Berdasarkan filosofi tanduk kerbau, maka dapat disimpulkan adanya:

1. Tanduk kerbau ini di jadikan ciri-ciri khas daerah minangkabau.
2. Kerbau itu sendiri dianggap sebagai pembela daerah minangkabau.

Berdasarkan kesimpulan di atas maka harus ada hubungan atau interaksi (pembela dan yang dibela) dalam hal ini maksudnya kita bebas untuk berpendapat. Hal ini dapat terjadi di dalam rumah tinggal. Sementara itu ruang dalam rumah tinggal yang dapat memungkinkan terjadinya hubungan atau interaksi yang seperti itu antara orang tua dan anak adalah **ruang keluarga**.

Di dalam ruang keluarga keharmonisan dapat tercipta, hubungan antar anggota keluarga dapat terjalin, dan kehangatan antar anggota keluarga dapat terjadi dan juga di ruang ini setiap anggota keluarga bebas untuk berpendapat dengan bebas (ada komunikasi).

Ruang keluarga adalah suatu tempat dimana anggota keluarga sebagian besar melewati waktu senggangnya di dalam ruang tersebut. (Sumber J. Pamudji, Disain Interior)

## **BAB 2**

### **ANALISIS**

#### **2.1. ANALISA DATA**

Pada perancangan ini meliputi berbagai tahap yaitu : pengumpulan data, pengembangan ide, perancangan mebel, dan pembuatan mebel. Data-data yang ada di peroleh dari buku-buku yang ada di perpustakaan UK Petra dan juga melalui browsing di internet. Perancangan mebel kursi ini mengambil tema perancangan kursi ruang keluarga bernuansa budaya Indonesia. Nuansa budaya Indonesia yang dipakai adalah suku bangsa Minangkabau.

#### **MINANGKABAU**



##### **2.1.1. SISTEM KEKERABATAN MATRILINEAL**

Masyarakat Minangkabau mempergunakan garis keturunan menurut garis ibu, yang di kenal dengan istilah “sistem matrilineal”. Dalam sistem matrilineal ini, anak-anak akan masuk ke dalam keluarga ibunya dan bukan keluarga dari pihak ayah. Para suami (kaum laki-laki) dalam keluarga Minangkabau tidak termasuk ke dalam keluarga sang istri. Ia merupakan orang asing di rumah istrinya tersebut yang dinamakan dengan istilah ‘orang sumando’.

Anak perempuan mewarisi seluruh harta kekayaan keluarga termasuk rumah dan tanah. Sistem ini hanya merupakan warisan budaya semata karena pada kenyataannya kaum wanita tidak setara dengan kaum lelaki. Mengapa demikian?

- ? Karena dalam pemerintahan lebih banyak diduduki oleh kaum lelaki termasuk sewaktu masa **bundo kanduang**
- ? Walaupun harta diwariskan pada anak perempuan tetapi tidak boleh digunakan kecuali jika rumah adat bocor, kerabat yang meninggal

### 2.1.2. SOSIOGRAFIS DAN SOSIOLOGIS



Wilayah Minangkabau terbagi 2 daerah :

1. Darek : merupakan daerah tradisi Minangkabau (pusat pemerintahan)  
: terletak di tengah-tengah pegunungan bukit barisan  
: mata pencaharian utama yaitu berkebun
2. Rantau : merupakan tempat awal masuknya ajaran agama islam  
: daerah terletak di dataran rendah atau pesisir  
: mata pencaharian utama yaitu berdagang

Suku bangsa Minangkabau mendiami daratan tengah Pulau Sumatera bagian barat yang sekarang menjadi propinsi Sumatera Barat. Asal usul Minangkabau cukup beragam, tapi umumnya beranggapan nama itu timbul setelah mereka menang adu kerbau dengan pendatang yang lebih kuat. Kata Minangkabau bisa berasal dari **manang kabau** (menang kerbau), bisa pula dari kata **minang kabau** (sejenis senjata tajam yang di pasang pada kepala kerbau ). Cerita singkatnya demikian : “Minangkabau berasal dari peristiwa kemenangan orang Minangkabau di bawah pimpinan Datuk Parpatih Nan Sabatang dan Datuk Katumanggungan, dalam adu kerbau dengan orang-orang Kerajaan Majapahit. Konon anak kerbau orang Minangkabau berhasil membunuh kerbau besar Majapahit karena pada moncongnya diikat sebuah taji (minang) yang tajam.

Kini atap tradisional orang Minang bergonjang seperti “tanduk kerbau”.

*(Ensiklopedi Nasional Indonesia jilid 10, PT Cipta Adi Pustaka, Jakarta 1990, 319-322)*

Yang jelas bangunan rumah adat Minangkabau memang mencirikan tanduk kerbau dan hewan ini banyak di pelihara untuk membajak di sawah dan untuk kurban upacara adat

### 2.1.3. MATA PENCAHARIAN SUKU MINANGKABAU

Mata pencaharian utama orang Minangkabau adalah bertanam padi di sawah berteras-teras dengan sistem irigasi tradisional atau dengan sistem tadah hujan. Sebagian ada pula yang bertanam padi di ladang. Tanaman pertanian lain adalah sayur-mayur, kopi, cengkeh, kulit manis, kelapa, buah-buahan dan sebagainya. Sebagian bekerja menangkap ikan di sungai dan laut atau berternak bermacam-macam hewan

### 2.1.4. SENI BAHASA

Pasabahan ? pihak-pihak yang berbicara mempersembahkan kata-katanya dengan penuh hormat dan di jawab dengan hormat pula

Petatah petitih ? merupakan peribahasa yang mengandung pesan- pesan bijaksana

### 2.1.5. SENI TARIAN



#### **Tari-tarian dari Sumatera Barat**

Tari-tarian dari Sumatera Barat rata-rata berasal dari kombinasi seni bela diri dan tarian. Contohnya adalah tarian ALAU AMBEK.

ALAU AMBEK adalah tari tradisional dari kebudayaan Minangkabau di Sumatera Barat yang di dasari gerakan-gerakan seni bela diri. Tarian ini terjadi ketika raja-raja jaman dahulu mengadakan perang untuk memperluas kekuasaan kerajaan mereka. Tarian ini merupakan suatu pertunjukan keahlian dalam seni bela diri dan juga mencerminkan nuansa spiritual sehingga tidak bisa dipertunjukkan tanpa ijin dari pemimpin otoritas tertinggi NINIK MAMAK (tua-tua laki dari klan matrilineal), karena apabila pertunjukkan tersebut tidak sesuai, maka akan dapat mendatangkan malapetaka bagi masyarakat.

### 2.1.6. BUSANA ADAT MINANGKABAU

Masyarakat Minangkabau mengenakan berbagai macam busana, yang penggunaannya hampir selalu dikaitkan dengan fungsi sosial tertentu. Apalagi kalau orang itu memegang peranan penting dalam masyarakatnya, seperti *penghulu dan bundo kanduang*. Seperangkat kain yang membungkus tubuhnya

bukan saja berfungsi untuk melindungi tubuhnya tetapi mengandung makna simbolis yang harus di pegang teguh.

#### 2.1.6.1. PAKAIAN PENGHULU



? Pakaian kebesaran penghulu secara umum terdiri dari destar (penutup kepala) atau sering di sebut *saluak batimba* (*seluk bertimba*), baju hitam longgar, celana hitam lebar, sesamping, kain sandang, keris dan tongkat. Bagian muka saluak di tata berkerut-kerut berjenjang dengan bagian atas dasar. Kerutan-kerutan tersebut melambangkan aturan hidup orang Minangkabau yang diungkapkan melalui pepatah berjenjang naik bertangga turun.

? Baju lengan hitam longgar (besar lengan) dengan leher lepas tidak terkatuk, belah sampai ke dada tanpa kancing. Hal ini melambangkan keterbukaan dan kelapangan dada seorang pemimpin yang tidak suka mengguting dalam lipatan

? Celana (sarawa) lapang warna hitam. Celana lapang ini melambangkan kesiagaan, walaupun lapang di batasi oleh *ukua* (ukur), *jangko* (jangka) diwujudkan melalui sulaman benang emas pada pinggirnya (*minsai*)

? Kain samping (sesamping yang melilit) pinggang di atas lutut dengan sudutnya seperti niru tergantung. Pemakaian niru tergantung ini melambangkan kehati-hatian pemakai dalam segala tindak tanduknya di masyarakat. Sesamping ini di pakai terutama saat berpergian dan kebanyakan warna yang dipilih adalah warna merah yang melambangkan keberanian serta tanggungjawab. Ragi benang emas yang menghiasinya disebut *cukia* menandakan bahwa pemakainya memiliki pengetahuan yang cukup di bidangnya

? Pinggangnya dililit *cawek* (ikat pinggang) dari sutra berjumbai (*bajambua alai*) yang di maksudkan supaya kokoh luar dan dalam.

? Bahunya berselempang kain sandang atau kain *kaciak* dari kain *cindai* sebagai lambang kebesaran seorang penghulu (nirik mamak).

? Keris dengan posisi ke kiri terselip di perut melambangkan keberanian tanpa bermaksud menghadang musuh melainkan untuk menjadi hakim. Biasa masih di tambah tongkat untuk berjalan di malam hari atau berdiri lama. Pada hakekatnya tongkat adalah komando anak kemenakan, untuk mengingatkan bahwa penghulu punya *penongkat* atau pembantu dalam menjalankan jabatannya dan juga bahwa tiap-tiap keputusan yang telah di buat harus di tegakkan penuh wibawa

? Sebagai alas kaki di kenakan selop dari beludru.

#### 2.1.6.2. PAKAIAN BUNDO KANDUANG



? Pakaian Bundo Kandung terdiri dari tengkuluk, baju kurung, kain selempang, kain sarung, dan berhiaskan anting-anting serta kalung.

? *Tengkuluk tanduk* atau *tengkuluk ikek* sebagai penutup kepala. Bahannya berasal dari kain *balapak* tenunan Pandai Sikat Padang Panjang. Bentuknya seperti tanduk kerbau dengan kedua ujung runcing berumbai dari emas atau loyang sepuhan. Pemakaian tengkuluk ini melambangkan bahwa perempuan sebagai pemilik rumah gadang

? Baju kurungnya bewarna hitam, merah, biru atau lembayung ditaburi dengan benang emas. Pinggirnya dihiasi *minsai* sebagai lambang demokrasi tetapi dalam batas-batas yang yang patut

? Selempang di bahu kanannya berusuk ke kiri kain balapak, melambangkan tanggung jawab yang harus di pikul oleh bundo kanduang untuk melanjutkan keturunan

? Penutup badan bawah digunakan kain sarung (*kodek*) balapak bersulam emas. Sarung ini berfungsi religius bagi pemakainya sebagai simbol meletakkan sesuatu pada tempatnya seperti pepatah *memakan habis-habis, menyuruk* (bersembunyi) *hilang-hilang*.

? Perhiasan yang dikenakan adalah sumbang atau anting-anting dari emas. Kalung dari beberapa macam, yaitu kalung *kuda*, kalung *piyaram*, kalung *gadang*, dan kalung *kaban*. Tangannya dihiasi gelang *gadang* (besar), gelang *bapahek* dan gelang *ular*. Pemakaian gelang ini melambangkan bahwa semua yang dikerjakan harus dalam batas-batas kemampuan.

### 2.1.6.3. PAKAIAN SEHARI-HARI

? Para wanita, khususnya yang telah berumur dalam kesehariannya mengenakan baju kurung *ke luar*, *lambak/kodek* atau kain sarung, dan selendang pendek. Baju kurung ke luar lengannya panjang dan dalamnya sampai di bawah lutut terbuat dari berbagai jenis bahan sesuai kemampuan. Lambak atau kodek, yang juga disebut kain sarung dapat berupa kain songket, batik, sarung bugis ataupun kain pelekat. Tutup kepalanya dari selendang pendek dengan ujung tergerai ke belakang. Variasai lain dikenakan tengkuluk, sementara selendang

tersampir di bahu. Dapat di lengkapi dengan perhiasan seperti kalung, anting-anting, dan cincin.

? Kaum prianya menggunakan celana batik *tanpa pisak*, baju putih model *gunting cina* dan peci/kopiah. Pilihan warna putih pada baju melambangkan kebersihan dan kemurnian para pemakainya. Model *gunting cina* merupakan model pakaian longgar menunjukkan pakaian sehari-hari. Khusus pada pakaian penghulu, bila ada sulaman menandakan kerajinan anak kemenakan yang mempergunakan waktu sebaik-baiknya. Lelaki muda lebih suka mengenakan peci dari bahan beludru warna hitam sebagai penutup kepala. Pemakaian peci oleh penghulu di balut dengan destar hitam yang mempunyai kerutan-kerutan yang melambangkan aturan adat berjenjang turun, bertanggung naik, bermakna seseorang tidak boleh menurut kehendak sendiri.

(Indonesia Indah 'Busana Tradisional', Yayasan Harapan Kita BP3, Taman Mini Indonesia Indah, Perum Percetakan Negara Republik Indonesia, Drs Biranul Anas,98)

#### 2.1.7. RUMAH GADANG



Rumah Gadang merupakan rumah-rumah panggung yang mempunyai lantai jauh di atas tanah, kira-kira setinggi 2m. Atap dari rumah panggung ini menjulang ke atas sampai titik terkecil di ujung sopi.

Orang Minangkabau menyebut ujung yang agung dengan tanduk 'kerbau kemenangan'. Yang legendaris dalam pertandingan yang diselenggarakan oleh pesaing dari Jawa, dan berdasarkan etimologi itu mereka mengambil nama tersebut.

Atap rumah adat yang bergonjong itu, lengkung gonjongnya kiri-kanan yang tajam dan runcing merupakan lambang tanduk kerbau jantan. Bentuk kepala kerbau adalah perlambang yang banyak dipakai di dan oleh orang Minangkabau

Kadang-kadang rumah 'Gadang' mempunyai 'anjungan' sebagai tempat kehormatan, yaitu bagian yang ditambahkan pada ujung pangkal rumah dan letaknya agak ditinggikan dari ruangan yang biasa.

Atap rumah menggunakan bahan dari ijuk.

(Rumah adat di Luhak 50 Kota-C, Israr, Haluan tanggal 3 Agustus 1979)

#### 2.1.8. TEKNIK-TEKNIK KONSTRUKSI



Salah satu ciri dari rumah gadang Minangkabau ialah konstruksinya yang miring kedua. Tonggak-tonggak bagian luarnya tidak berdiri tegak lurus 90 derajat tetapi sedikit miring arah keluar

Bagian-bagian rumah Minangkabau disatukan tanpa paku, tiang disambung, dan palang pembentuk rangka di pasak di tempat. Tiang utama rumah didirikan tegak, tiang luar, rumah lebih tua agak condong ke luar sedikit. Hal itu untuk memberikan sentuhan garis atap yang dibangun keatas dan keluar dengan cara

balok-balok melintang dan kerangka penguat, puncaknya di perluas dengan pemakaian penunjang dan pengikat

Pada konstruksi rumah adat ini lebih banyak di jumpai garis lengkung dari pada garis-garis vertikal dan horisontal. Banyak terdapat bentuk lengkung terutama pada badan rumah dan atap. Konstruksi tiang miring dan garis lengkung ini kenyataannya lebih kuat dan lebih kukuh di bandingkan dengan konstruksi yang simetris

Dari segi lain garis-garis lengkung ini memperlihatkan kepribadian, perilaku dalam kehidupan orang Minangkabau yakni :

- ? Tidak tegang dan kaku
- ? Lemah lembut penuh dengan basa-basi
- ? Tahu bareng dengan gendeng
- ? Tahu jalan mendatar dengan melereng
- ? Tahu jalan mendaki dan jalan menurun

#### 2.1.9. BAGIAN –BAGIAN RUMAH GADANG

Di halaman rumah Gadang terdapat *rangkian* yaitu suatu bangunan kecil tempat menyimpan persediaan makanan

Terdapat *kulah* atau kolam dimana di pakai untuk mencuci karena zaman dahulu belum ada kendaraan dan alas kaki. Jadi seseorang sebelum masuk ke rumah harus mencuci kakinya terlebih dahulu di kolam. Hal itu juga menandakan orang-orang yang ada di atas rumah bahwa ada orang yang akan masuk ke dalam rumah, hal ini di ketahui dengan adanya bunyi air. Selain itu juga menandakan bahwa orang yang ada di dalam rumah harus membereskan mana-mana yang tidak pantas untuk di lihat

Terdapat juga ‘tangga’ untuk naik-turun dan letaknya di depan dan di tengah rumah. Dimana di artikan bahwa orang yang akan naik-turun dari tangga itu dan jumlahnya lebih dari satu orang tentu akan bersinggungan. Lain halnya bila terdapat dua tangga karena pasti tidak akan bersinggungan.

Tangga yang ada di depan rumah itu mempunyai hikmah juga yakni :

'*datang nampak muka pai tampak punggung*' Maksudnya : kedatangan dan kepergian seseorang ke dan dari rumah gadang jelas siapa orangnya (jelas identitasnya).

Selain untuk tempat tinggal, Rumah Gadang juga di gunakan untuk musyawarah umum. Mereka berkumpul untuk membicarakan masalah harta pusaka dan lainnya

Pada lantai ujung kiri-kanan dari rumah gadang agak di tinggikan. Tempat itu bernama '*anjungan*'. Adalah tempat khusus dan tanda kebesaran rumah itu, tidak semua orang boleh masuk ke situ. Tidak semua rumah ada '*anjungan*'. Bila tidak memakai '*anjungan*' maka lantainya di buat datar.

Rumah Gadang didirikan atau ditegakkan dengan tiang atau tonggak yang besar diambilkan dari kayu yang keras dan berteras-teras ke dalam. Hal ini dimaksudkan agar bertahan lebih lama.

*(I.H.Dt.Radjo Penghulu,Rangkaian Mustika Adat basandi syarak di Minangkabau,LKAAM Sumbar,1973)*

#### 2.1.10. UKIRAN RUMAH GADANG

Rumah Gadang memiliki bermacam-macam ukiran pada gonjong. Hal ini menandakan ketinggian martabat kaum dari kelompok

Selain itu fungsi ukiran juga di gunakan sebagai unsur keindahan (flora dan fauna), selain itu juga diambil dari motif bentuk makanan yang di sajikan seperti belah ketupat.

Letak ukiran tidak mempunyai satu ketentuan yang mutlak. Bila penempatannya kacau tidak beraturan artinya cara meletakkan suatu ukiran pada suatu gadang tidak mempunyai suatu pola tertentu

*(Ragam ukiran rumah gadang Minangkabau-Mardjani Martamin dan Amin B. Jurusan Sejarah FKPS-IKIP Padang,1976,hal 12)*

##### 2.1.10.1. NAMA-NAMA UKIRAN MINANGKABAU

1. Tanggual lamah : Sifat rendah hati dan sifat sopan santun.
2. Jalo taserak : Garis pemisah antara yang baik dan yang buruk

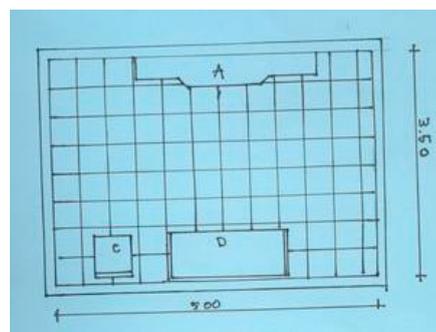
3. Jarek takambang : Hukum di tengah masyarakat
4. Lumuik anyaik : Orang yang pandai menguasai diri dengan  
Sekitarnya

*(Ragam ukiran rumah gadang Minangkabau-Mardjani Martamin dan Amin B.  
Jurusan Sejarah FKPS-IKIP Padang,1976,hal 12)*



## 2.2. DATA LAPANGAN

- Lokasi : Perumahan ngagel jaya tengah  
 Ruang : Ruang keluarga  
 Fungsi ruang : Tempat berkumpulnya keluarga  
 Aktivitas : Nonton TV, berbincang-bincang, dll  
 Fisik ruang : Sedikit penggunaan sekat  
 : Banyak menggunakan material kayu



### Keterangan :

A : Lemari TV, lemari buku

B : Speaker

C : Kursi

D : Kursi panjang

#### 2.2.1. ANALISA RUANG

Ruangan bergaya Modern dan Tradisional. Dalam hal ini Modern tampak pada ruangan yang anti ornament, banyak bentukan geometris, fungsional, simplicity, clean look. Tradisional tampak pada pemakaian furniture yang banyak menggunakan kayu dan juga terdapat ukiran di kursinya.

#### Elemen-elemen interiornya :

? Lantai : memakai keramik berwarna putih.

Keramik ? perawatan mudah, ekonomis, terlihat bersih

Warna putih ? suci, bersih, steril

([www.TOEKANG web.id](http://www.TOEKANG.web.id) / 07 – tips- bentuk dan warna)

? Dinding : dari batu bata di cat hijau muda

Batu bata ? tahan api

Warna hijau ? alami, sehat, tenang

? Plafon : Gypsum warna putih

#### 2.2.2. PERMASALAHAN

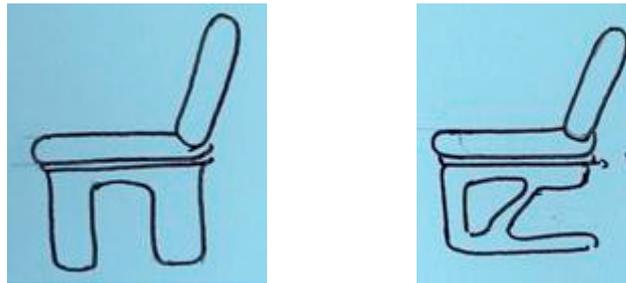
Ada mebel (kursi) yang tidak sesuai dengan mebel-mebel yang lain jadi ciptakan kursi yang sesuai dengan mebel yang lain agar tampak serasi antara yang satu dengan yang lain. Tetapi tetap memperhatikan dari segi keamanan, ergonomis, fungsional dan ramah lingkungan yang dapat juga mencerminkan karakter dari pemilik.

### 2.2.3. ANALISA STRUKTUR

Prinsip-prinsip dalam mendesain :

1. Stabilitas : konstruksi yang stabil

Bentuk yang simetris untuk kaki kursi agar tetap stabil atau kalau tidak simetris namun tetap stabil.



Konstruksi persyaratannya :

- ? Harus pas dengan bahan
- ? Menjalankan fungsinya dengan baik
- ? Teknik pengerjaannya

(sumber : kuliah DESAIN MEBEL 1, B SUPRAPTO)

2. Fungsional : memberi kenyamanan penggunaannya  
: bekerja sesuai fungsi

Selain fungsi diperlukan nilai estetik dan Firmitas maka prinsip “Vitruvius” di pakai.

**FIRMITAS**

(kuat, aman kokoh)

?

**VENUSITAS**

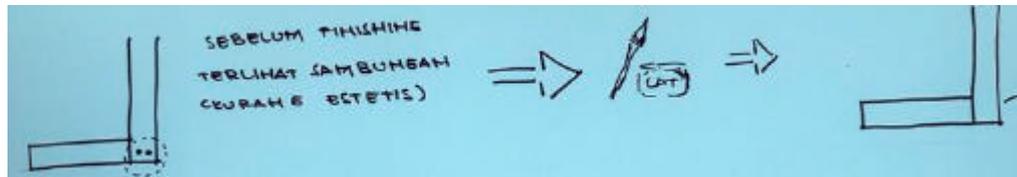
(keindahan)

?

**FUNGSIONAL**

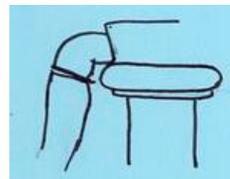
(fungsi)

Venusitas dapat dilihat dari finishing terakhir (Lihat gambar)



Firmitas dapat dilihat dari perlu tidaknya lekukan di bagian sudut tertentu. Misalnya di bagian dudukan dengan betis yang tidak tajam

(Lihat gambar)



#### 2.2.4. ANALISA TEKSTURE

Teksture yang kasar dapat melukai penggunaanya LIHAT GMB



#### 2.2.5. STUDI GERAK

Kursi santai

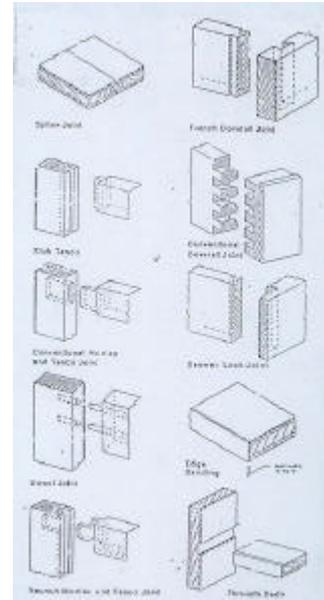
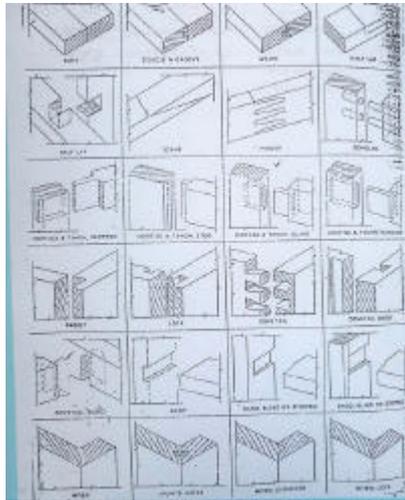
Apa saja yang kita lakukan di kursi santai ??

- ? Duduk santai ? berhubungan dengan sudut kemiringan kursi 105°
- ? Duduk sambil membaca ? membutuhkan sandaran tangan
- ? Duduk sambil berbincang-bincang





### 2.2.7. KONSURUKSI



### 2.2.8. EKO FURNITURE

Ekologi : Ilmu mengenai hubungan timbal balik antara makhluk hidup dan alam sekitarnya

Interior : Bagian dalam ruang

Eko Interior : Salah satu pendekatan yang mencoba memecahkan masalah

dalam ruangan dengan menggunakan alam sebagai solusi pemecahannya

Eko Interior mewujudkan :

- ? Ruang yang sehat
- ? Ramah lingkungan
- ? Berbudaya

Semuanya itu dapat diwujudkan melalui :

- ? Pemilihan bahan
- ? Penentuan sistem pencahayaan
- ? Penentuan sistem penghawaan

PERMASALAHAN

Hasil suatu rancang bangunan menimbulkan dampak ketidaknyamanan saat dipakai dalam waktu yang cukup lama.

ANALISIS

Analisis tentang daur guna bahan. Bahan yang berdaur guna mempunyai nilai yang lebih dalam hubungan dengan lingkungan dan juga ekonomis

Sumber masalah gangguan kesehatan manusia lewat udara perantara

Jenis pekerjaan	Bahan bangunan yang mengganggu kesehatan manusia	Bahan bangunan yang merupakan sumber masalah	Jenis penyakit yang bisa timbul
Pekerjaan kayu	Bahan bangunan kayu yang dilem	Perkat yang mengandung formaldehid	Asam lemak, gangguan sistem pernapasan, alergi, mata, gangguan selaput lendir
	Katrolasi kayu yang dilem	Pelapisan dengan cat (pewarna logam berat)	Kanker

Jenis pekerjaan	Bahan bangunan yang mengganggu kesehatan manusia	Bahan bangunan yang merupakan sumber masalah	Jenis penyakit yang bisa timbul
Pekerjaan cat	Cat PVC dan cat tembok	PVC-Polivinylklorida	Kanker, kalau dibakar menguapkan asam klorida (menyebabkan matinya tumbuh-tumbuhan)
		Amorak sebagai bahan pencat	Penyakit kulit, gangguan pernapasan
Pekerjaan cat	Cat tembok	Tinam sebagai bahan pencat	Mempengaruhi saraf, otak dan pernapasan
	Cat alena (cat besi)	Mengandung garam besi berat	Mancara kuning, gigi, cacat. Mengakibatkan kanker
	Cat epoksi dan jenis epoksi	Etilalcohol sebagai bahan pencat	Mutagenik, gangguan kekebalan, selaput lendir
		Isolat tembok	Fluor pada kulit, gangguan pernapasan
Pekerjaan kayu lapis	Lembar gantung dari bahan semen	Asbes (serat esena) yang sangat halus	Asbestos (penyakit paru-paru), kanker
Bahan gas (plastik)	Terdapat terpaletan organik dari bahan bangunan tembok	Bahan organik yang menguapkan gas dalam ruang	Mutagenik, kanker

Jenis pekerjaan	Bahan bangunan yang mengganggu kesehatan manusia	Bahan bangunan yang merupakan sumber masalah	Jenis penyakit yang bisa timbul
Pekerjaan kayu	Pekerjaan penyelesaian akhir	Penggunaan politur (Etilalkohol)	Alergi kulit, mata, gangguan selaput lendir
		Penggunaan melamin (Urea formaldehid)	
Instalasi sanitier	Pipa-pipa air bersih dari PVC	PVC-Polivinylklorida	Kanker, kalau dibakar menguapkan asam klorida (menyebabkan matinya tumbuh-tumbuhan)
		Lem kontak	Penyakit hati dan ginjal, kanker
Pekerjaan lapisan isolasi	Lapisan kedap air	Bitumen hidrokarbon	Penyakit kulit jika berhubungan lama; dicurigai penguapan jadi karsinogenik
	Lapisan pelindung termis	Styrol	Sakit kepala, kelelahan dan depresi, gangguan ingkah laku dan mata, rasa mual, dicurigai penguapan jadi mutagen dan karsinogenik
Pekerjaan lantai	Vinil 30/30 cm dan karpet plastik (PVC)	PVC-Polivinylklorida	Kanker, kalau dibakar menguapkan asam klorida (menyebabkan matinya tumbuh-tumbuhan)
		Lem kontak	Penyakit hati dan ginjal, kanker
	Karpet nylon yang dilem	Lem kontak	Penyakit hati dan ginjal, kanker

4.2 Klasifikasi bahan bangunan yang ekologis

Klasifikasi umum tentang bahan bangunan disusun menurut tabel berikut.

Bolongan	Bahan	Contoh bahan
Bahan alam	anorganik	- batu alam - tanah liat - lempur
	organik	- kayu - bambu - daun-daun lebar
	yang dibakar	- batu merah, genteng, pipa tanah liat, dll
Bahan buatan	yang dibakar	- bata
	yang tidak dibakar	- pipa dan genteng beton, batako dan corblok
	laminasi	- plastik, bitumen, kertas, kayu lapis, dll
	logam mulia	- emas, perak, tembaga
Bahan logam	logam setengah mulia	- air raksa, nikel, kobalt, dll
	logam biasa dengan berat > 3,0 kg/dm <sup>3</sup>	- besi, paku, dll
	logam biasa dengan berat < 3,0 kg/dm <sup>3</sup>	- aluminium, dll
	logam campuran	- baja, kuningan, perunggu, dll

## **BAB III**

### **KONSEP IDE, PENGEMBANGAN, SKEMA BAHAN, WARNA, DAN FINISHING**

#### **3.1. KONSEP**

##### **BUDAYA MINAGKABAU**

Asal usul Minangkabau timbul setelah mereka berhasil menang adu kerbau dengan pendatang yang lebih kuat. Dari sinilah semua bentuk rumah, assesories, dsb mencirikan tanduk kerbau

Warna-warna yang di pakai di Minangkabau :

- |         |   |                        |
|---------|---|------------------------|
| ? Hitam | } | MELAMBANGKAN DEMOKRASI |
| ? Merah | } | MELAMBANGKAN DEMOKRASI |

?

#### **“ TANDUK KERBAU “**

- ? KUAT
- ? KOKOH
- ? UNTUK MEMBELA DIRI
- ? IDENTITAS
- ? LAMBANG KEKUASAAN

?

#### **APLIKASI**

ANALOG

## GAYA

### MODERN ETNIK (BENTUK MENGIKUTI FUNGSI)

- ? MODERN : Sederhana  
: Fungsional
- ? ETNIK : Kesan tradisional

## BENTUKAN

- ? Bentukan kuat
- ? Ada pengulangan
- ? Dinamis

## WARNA

- ? Merah : semangat  
: kuat  
: energik
- ? Hitam : kuat  
: semangat

## KONSTRUKSI

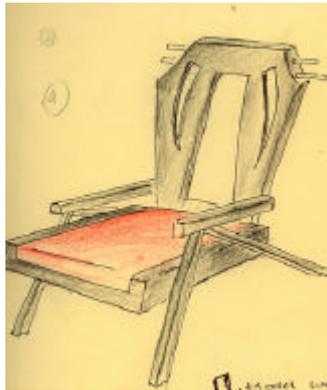


## FINISHING

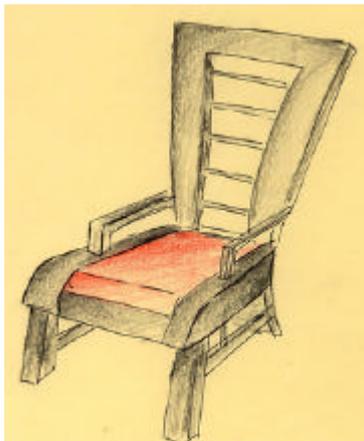
Multiplek : Impr Aqua Wood Laquer (AL 961) Waterbase

Spon : Global color 110. Content = polyester 37%, olefin 63%

### 3.2. ALTERNATIF DESAIN



- + Model sudah sesuai konsep
- Sandaran tangan kurang nyaman
- Kaki kursi kurang kuat
- Hiasan pada sandaran kurang estetik

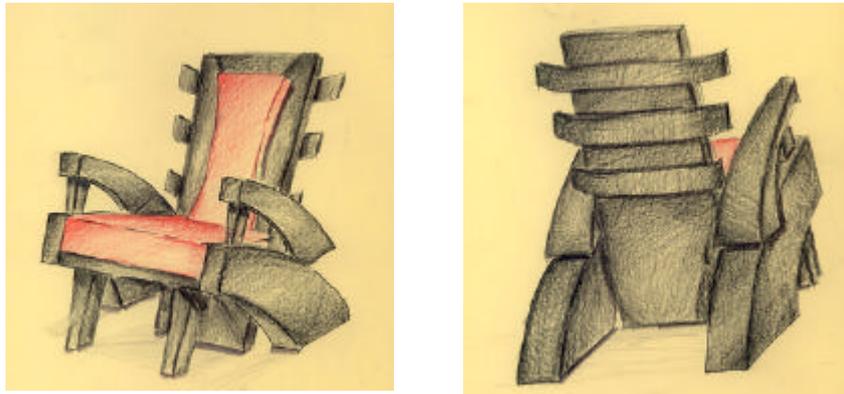


- + Bentuk sudah ok
- + Bentuk tegas seperti tanduk kerbau
- Sandaran tangan terlalu pendek
- Perhatikan ergonominya



- + Bentuk kepala sudah nyaman
- + Sudah sesuai konsep
- + Bentuk tegas seperti tanduk kerbau
- Ujung dari pegangan bagian belakang membahayakan
- Sandaran tangan kurang nyaman

### 3.3. PENGEMBANGAN DESAIN



Pada pengembangan ini bentuk sandaran merupakan pengembangan dari alternatif desain ke 3. Pegangan tangan dan lengkungan bagian bawah merupakan analog dari tanduk kerbau. Lekukan pada sandaran bagian belakang merupakan assesories dan juga sebagai simbol tanduk kerbau di Minangkabau. Warna yang di gunakan memakai warna-warna yang terdapat di Minangkabau yaitu hitam dan merah.

### 3.4. SKEMA BAHAN



1.



(IMPRA AQUA WOOD FINISHING)

2.



(SEKRUP)

3.



(LEM RAJAWALI)

4.



(KAIN POLYESTER)

5.



(SPON YELLOW & CISAM)

6.



7.



(MULTIPLEK 12mm,9mm,6mm,3mm)

(TEAK WOOD)

## BAB IV

### RENCANA ANGGARAN BIAYA

#### 4.1. BIAYA

##### 1. Biaya Produksi

? Multiplex 12 mm (4x8)	: 2 x 112.500	= Rp 225.000
? Multiplex 9 mm (4x8)	: 1x 87.000	= Rp 87.000
? Multiplex 6 mm (4x8)	: 2 x 56.000	= Rp 56.000
? Multiplex 3 mm (4x8)	: 2 x 34.000	= Rp 68.000
? Teak wood Crown (4x8)	: 2 x 72.500	= Rp 145.000
? Sekrup (1 pak)	: 1 x 5000	= Rp 5.000
? Dowel (1 lonjor)	: 1 x 10.000	= Rp 10.000
? Lem kuning Fox (2 kg)	: 2 x 20.000	= Rp 40.000
? Lem Rajawali (3 bks)	: 2 x 6.000	= Rp 12.000
? Spon Yellow (80 x 100)		= Rp 40.000
? Spon Cisam (80 x 100)		= Rp 65.000
? Kain 1m		= Rp 38.000
		_____+
		Rp 791.000

##### 2. Biaya Finishing

? Impr Aqua Wood Filler TW(AWF 911)	: 1 kg x 29.500	= Rp 29.500
? Impr Aqua Wood Stain (AWS 921)	: 1 kg x 50.000	= Rp 50.000
? Impr Aqua Sanding Sealer (ASS 941)	: 1 kg x 35.000	= Rp 35.000
? Impr Aqua Laqver (AL 961) Waterbase	: 1 kg x 35.000	= Rp 35.000
? Kertas gosok Fuji Star 150	: 3 x 2.000	= Rp 6.000
? Kertas gosok Fuji Star 240	: 3 x 2.000	= Rp 6.000
? Kertas gosok Fuji Star 320	: 3 x 2.000	= Rp 6.000
		_____+
		Rp 167.500

### 3. Biaya Tenaga Kerja

? Ongkos Tukang Kayu	: Rp 100.000
? Ongkos Tukang Finishing	: Rp 100.000
? Ongkos Tukang Kayu	: Rp 50.000
	_____+
	Rp 250.000
	_____+
	Rp 1.208.500

### 4.2. PROSES PEMBUATAN

- ? Penggambaran
- ? Pemotongan
- ? Pembubutan
- ? Perakitan
- ? Pembentukan Detail
- ? Penghalusan
- ? Finishing

### 4.3. PROSES PEMESANAN

- ? Toko : Seriti Mas Jl Baliwerti : Pembelian triplek dan multiplek
- ? Toko : Cahaya Bintang Sejati Jl Banyurip 162 : Pembelian cat
- ? Toko : Remaja Jl Kramat Gantung : Pembelian kain, dan spon

## **BAB V**

### **EVALUASI, PROSES PRODUKSI, KENDALA, DAN SOLUSI**

#### **5.1. Evaluasi (jurnal harian)**

Rabu, 22 Februari 2006

- ? Hari pertama kuliah Desain Mebel IV
- ? Mencari salah satu Budaya yang ada di Indonesia sebagai dasar perancangan kursi
- ? Terpilih Budaya Minangkabau sebagai dasar perancangan desain kursi. Karena referensi lebih banyak di dapat dan juga budaya yang lain sudah banyak yang pakai

Kamis, 23 Ferbruari 2006

- ? Membaca buku Budaya yang telah di dapat
- ? Mentranslet sumber-sumber yang berbahasa inggris

Jum'at, 24 Februari 2006

- ? Mencoba mensketsa desain kursi

Sabtu , 25 Februari 2006

- ? Mencari literature untuk sumber-sumber tambahan perancangan
- ? Mencari data lapangan (rumah yang akan dipakai untuk desain kursi)
- ? Setelah menemukan tempat yang cocok, mulai di ukur-ukur ruangan beserta perabotan yang bersangkutan, memfoto-foto

Senin, 27 Februari 2006

- ? Menata-nata keperluan desain mebel
- ? Persiapan untuk membuat analisis

Rabu, 1 Maret 2006

- ? Target membuat konsep desain
- ? Target membuat sketsa desain

Kamis, 2 Maret 2006

- ? Mencari data tentang BUNDO KANDUANG di internet yang akan di pakai sebagai konsep desain
- ? Target berhasil

Sabtu, 4 Maret 2006

- ? Sketsa desain kursi

Rabu, 8 Maret 2006

- ? Menemukan konsep yang akan di pakai
- ? Membuat 2 bentuk kursi dimana yang 1 tidak sesuai konsep (ada unsur budayanya), yang 1 lagi sesuai kenyataan (standart kursi santai)

Sabtu, 11 Maret 2006

- ? Membuat sketsa desain kursi yang ada unsur budayanya dan tidak.
- ? Sketsa terbanyak yang ada unsur budayanya

Senin, 13 Maret 2006

- ? Mencorat-coret desain kursi yang sesuai standart kursi santai

Rabu, 15 Maret 2006

- ? Target mendapat 1 desain kursi santai
- ? Mendapat desain dan di suruh memberi alasan mengapa begini dan mengapa begitu
- ? Melakukan kritik desain

Rabu, 22 Maret 2006

- ? Membuat sketsa desain
- ? Membuat pengembangan desain
- ? Penolakan konsep (kurang disetujui)
- ? Pembuatan konsep yang baru

? Target berhasil

Kamis, 23 Maret 2006

? Pergi ke perpustakaan mencari ide gambar untuk desain kursiku

Senin, 3 April 2006

? Mencari tukang untuk membuat mebelku

? Penyelesaian gambar desainnya

Rabu, 5 April 2006

? Target membuat pengembangan desain lalu kalau sudah langsung buat gambar kerja

Jum'at, 7 April 2006

? Membuat pengembangan desain yang belum selesai

Sabtu, 8 April 2006

? Membuat maket desain kursi santai

Rabu, 12 April 2006

? Desainku harus mengganti pinggirannya padahal semuanya sudah proporsi

Jum'at, 14 April 2006

? Pergi ke tukang untuk tanya bahan beserta biaya yang di perlukan

? Mencari tukang kayu yang lain untuk perbandingan harga

Kamis, 20 April 2006

? Menyelesaikan gambar tampak di kertas lalu di pindah ke lembar penyajian yang sudah di sahkan

? Kebingungan membuat konstruksi

Selasa, 25 April 2006

? Mendapat tukang kayu yang lebih murah

? Perefisian gambar kerja bersama tukang karena ada beberapa kesalahan yang akan terjadi bila tidak di ganti

Rabu, 3 Mei 2006

? Target penyelesaian gambar penyajian

- ? Perefisian gambar yang telah dilakukan
- ? Kebingungan dalam pemilihan finishing (pemakaian duco tidak boleh)
- ? Pengumuman untuk membuat desain 1 : 5

Kamis, 4 Mei 2006

- ? Membawa desain kursiku pergi ke tukang untuk di buat 1 : 5

Sabtu, 6 Mei 2006

- ? Pergi ke tukang kursiku untuk melihat pengembangannya kursiku
- ? Foto-foto proses pengerjaannya
- ? Dalam pengerjaannya tidak ada masalah

Senin, 8 Mei 2006

- ? Pergi ke tukangnya lagi untuk melihat pengembangannya. Apakah ada yang susah
- ? Ada beberapa yang harus diganti

Rabu, 10 Mei 2006

- ? Penyelesaian refisi gambar kerja
- ? Pergi ke tukangnya untuk pembetulan desain

Kamis, 11 Mei 2006

- ? Pergi ke tukang untuk tanya konstruksi yang akan di pakai apakah bisa atau tidak untuk digunakan
- ? Tidak ada masalah dengan konstruksinya

Senin, 15 Mei 2006

- ? Pergi ke kramat gantung untuk mencari kain yang di pakai untuk kursiku
- ? Membuat perspektifnya

Rabu, 17 Mei 2006

- ? Evaluasi desain (tidak ada masalah)
- ? Penggantian pemakaian finishing. Pakai yang waterbase

Jum'at, 19 Mei 2006

- ? Membetulkan semua notasi desain yang salah
- ? Pergi ke tukang untuk melihat perkembangan ]

Selasa, 23 Mei 2006

- ? Membuat desain kursi 1 : 1 tetapi buat di kertas agar betul-betul tampak seperti aslinya

Rabu, 24 Mei 2006

- ? Pengumpulan desain yang 1 : 1 di kertas
- ? Ada beberapa penambahan untuk kursiku
- ? Pergi ke tukang untuk merefisi

Kamis, 25 Mei 2006

- ? Pergi ke tukang melihat perkembangan.
- ? Sudah jadi 40 %
- ? Tidak ada kesulitan

Jum'at, 26 Mei 2006

- ? Pergi ke tukang untuk melihat proses perakitan kursiku
- ? Uji coba ketahanan
- ? Ada penggantian konstruksi pada sandaran karena sangat rentan

Senin, 29 Mei 2006

- ? Pergi ke tukang untuk berbicara konstruksi yang di pakai

Rabu, 31 Mei 2006

- ? Penyelesaian gambar kerja (di warnai, dsb)
- ? Pergi ke tukangnyanya lagi untuk uji coba. Kursiku sudah kuat walaupun di duduki orang yang gendut

Sabtu, 3 Juni 2006

- ? Pergi ke tukangnyanya untuk melihat proses selanjutnya

Kamis, 8 Juni 2006

- ? Pergi untuk ambil skema bahan
- ? Kursi sudah jadi 100 %, bagus, kuat
- ? Misi terselesaikan

## 5.2. Proses Produksi

1.



PENGETRAPAN

2.



PENGELEMAN TEAK WOOD

3.

PEMBENTUKKAN PEGANGAN  
TANGAN PADA TEAK WOOD

4.

PEMOTONGAN BENTUK  
PEGANGAN TANGAN

5.



PEMBENTUKKAN KAKI DEPAN

6.



PEMBENTUKKAN SANDARAN

7.



PERAKITAN

8.



PEMASANGAN KAKI KURSI

9.



PEMASANGAN DOWEL  
PADA PEGANGAN TANGAN

10.



PEMASANGAN ASSESORIES  
PADA SANDARAN

11.



PENGETRAPAN  
KESEIMBANGAN KURSI

12.



WOOD FELLER

13.



PENGGOSOKKAN

14.



PENGECATAN  
WOOD STAIN

15.



SENDING SELLER

16.



FINISHING

### **5.3. Kendala**

#### 5.3.1. Kendala pada waktu pendesainan

- ? Kurangnya asistensi kepada tutor, karena jarang datang. Hal ini dikarenakan tutor memiliki tanggung jawab yang lain
- ? Penggantian desain yang dilakukan pada waktu yang berdekatan dimana kursi sudah dalam proses pembuatan

#### 5.3.2. Kendala pada waktu proses pembuatan kursi

- ? Masalah transportasi ke tukang (jaraknya cukup jauh dari rumah)
- ? Masalah waktu yang harus di bagi dengan tugas yang lain
- ? Masalah biaya
- ? Masalah pada waktu tukang yang membuat kursi tersebut sakit sehingga prosesnya tertunda

### **5.4. Solusi**

- ? Berani untuk memilih sendiri desainnya (belajar mandiri)
- ? Tidak setiap hari ke tukang (setidak-tidaknya 2 hari sekali)
- ? Membagi waktu dengan tugas lain (manajemen diri)
- ? Menabung dari awal (menyicil)

## **BAB VI**

### **PELAJARAN YANG DIDAPAT, KESAN DAN PESAN**

#### **MATERI KULIAH**

##### **6.1. PELAJARAN YANG DIDAPAT**

Dalam DESAIN MEBEL IV ini banyak hal yang dapat saya pelajari. Saya mendapat ilmu cukup banyak tentang konstruksi dalam perancangan saya. Dimana saya juga diajari untuk membuat konstruksi sendiri dalam perancangan saya. Memang cukup membingungkan dan rasa kalau-kalau konstruksi yang saya buat itu tidak cukup kuat untuk perancangan kursi saya. Tapi semuanya itu dapat diatasi dengan cara tanya pembimbing. Kalau ternyata konstruksi yang saya desain memang tidak bisa digunakan (tidak masuk akal), ya tidak jadi digunakan. Selain konstruksi, saya juga mendapat banyak pengetahuan tentang finishing (proses). Dimana yang dulu saya hanya tahu finishing politure, duco sekarang cukup banyak mengerti bagaimana prosesnya.

Selain itu semua, saya mendapat banyak pelajaran dimana saya dilatih untuk lebih mandiri dalam menentukan pilihan untuk desain saya. Dalam hal ini tutor saya Bapak A. Pandu cukup banyak memberikan kebebasan pada saya dan teman-teman kelompok saya. Tidak hanya dalam pemilihan desain, tetapi juga dalam kemandirian saya dalam memberikan penilaian sendiri dalam desain saya. Cukup membingungkan dan juga keraguan itu ada. Apakah betul jika saya meminta nilai A, dan desain saya memang betul masuk dalam standart nilai A ? Tetapi saya yakin bahwa saya sudah cukup maksimal memberikan yang terbaik untuk desain saya. Kesemuanya itu tetap saya kembalikan kepada pembimbing / tutor saya.

##### **6.2. KESAN DAN PESAN**

Materi kuliah dalam Desain Mebel 4 ini cukup banyak membantu dalam perancangan kali ini. Hanya saja sering kali waktu kuliah dengan dosen Bapak B.

Suprpto sering kita jumpai anak-anak tidak merespon dengan baik. Menurut saya mengapa ini dapat terjadi ? Sebelumnya saya minta maaf apabila kata-kata saya ada yang salah. Pada waktu Bapak B. Suprpto yang menerangkan, beliau kurang keras suaranya dan juga terlalu banyak memberikan tulisan-tulisan yang nantinya dapat kami baca sendiri. Beliau kurang pandai untuk mengangkat suasana, Mengajak kita untuk ‘masuk’ dalam apa yang diterangkan. Bukan maksud hati untuk membandingkan, anda pasti tahu dosen siapa yang pernah di Desain Mebel membawakan materi kuliah dan anak-anak cukup tertib dan meresponnya. Saya tidak perlu menyebutkan nama. Memang setiap orang memiliki karakter yang berbeda tetapi jangan cukup puas dengan itu. Bila perlu, setiap materi kuliah jangan di foto copy. Hal itu membuat banyak anak-anak jadi malas untuk mendengarkan. Suruhlah mereka untuk menulis. Bila perlu, bila ada yang ramai pada waktu kuliah, langsung mendapat sangsi yang tegas. Jangan hanya ‘Ssst....jangan ramai’ atau ‘Ssst....tolong perhatikan’ itu semua tidak akan didengar.

Untuk semua dosen dan pembimbing dalam Desain Mebel 4 ini saya ucapkan banyak terima kasih atas semua bimbingan dan pelajaran yang saya dapat selama ini. Saya berharap apa yang sudah saya dapat selama ini tidak sia-sia dan bantu dalam doa. Untuk para dosen dan pembimbing, tetaplah semangat dalam mengajar dan ciptakan desainer-desainer baru yang berpotensi.

Saya secara pribadi mohon maaf apabila selama ini saya ada kesalahan-kesalahan dalam perbuatan, perkataan, dll.

## **BAB VII**

### **KESIMPULAN**

Dengan adanya Mata Kuliah ini saya lebih banyak mendapat suatu pengalaman dan pelajaran yang berharga. Saya dapat lebih mengerti tentang keanekaragaman budaya di Indonesia dan belajar lebih banyak konstruksi yang ada. Desain kursi disesuaikan dengan budaya yang di pilih dan harus disesuaikan dengan lingkungan sekitarnya. Jangan sampai kursi tersebut menjadi sesuatu yang tidak berguna (aneh), bila hendak dijadikan aksesoris juga bisa.

Dalam mendesain kursi ini, pemakaian bahan harus yang eco furniture agar bisa habis lagi oleh alam dan juga secara tidak langsung kita juga membantu dalam pelestarian alam di Indonesia. Kayu, bambu, rotan, pelepah pisang, dll merupakan salah satu contoh yang dapat digunakan. Dalam pemilihan bahan jangan sampai bahan tersebut dapat mengganggu kesehatan penggunanya dan juga membuat sang pengguna tidak merasa nyaman bila duduk di kursi tersebut. Segi keamanan, kenyamanan, kekuatan, biaya, juga harus diperhatikan dalam setiap perancangan. Dari segi finishing juga, gunakan yang ramah lingkungan, tidak membuat sakit penggunanya baik dari segi penciuman, penglihatan. Gunakanlah finishing yang berbasis air untuk pengecatan. Prinsip-prinsip desain juga harus diperhatikan dalam segi apapun.

## DAFTAR REFERENSI

- Ensiklopedi Nasional Indonesia jilid 10*. PT Cipta Adi Pustaka. Jakarta. 1990.  
319-322
- C, Israr, Haluan. *Rumah adat di Luhak 50 kota*, 3 Agustus 1979
- I.H.Dt.Radjo Penghulu. *Rangkaian Mustika Adat basandi syarak di Minangkabau*, LKAAM Sumbar. 1973
- Martamin Mardjani, Amin B. *Ragam ukiran, rumah gadang Minangkabau*.  
Jurusan Sejarah FKPS-IKIP Padang. 1976. 12
- [http://www.toekang](http://www.toekang.web.or.id/07-tips-bentuk-dan-warna) web.or.id/07-tips-bentuk dan warna
- Fox, James J. *Agama dan upacara*. Jayakarta agung offset. Jakarta. 1998
- <File://A:\Hikayat> Kursi - Minggu, 02 Febryari 2003.htm
- <File://C:\Documents> and Setting\microsoft\My Documents\SCi\Peran Bundo  
Kanduang Dil...