

# Perancangan *Furniture* pada Hunian Kost Pekerja di Kawasan Surabaya Timur

Riza Widiatmoko, Adi Santosa  
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
*E-mail:* rizawidiatmoko@gmail.com; adis@petra.ac.id

**Abstrak**— Tempat *kost* menjadi hunian favorit oleh para perantau. Bagi mereka yang sudah berkeluarga, tinggal di *kost-kost* an merupakan sesuatu hal mendesak, yang bisa disebabkan oleh tuntutan ekonomi. Dengan tinggal satu keluarga, dalam satu ruang maka kebutuhan akan fasilitas dalam ruang cukup tinggi. Salah satunya adalah mebel, yang menjadi konsentrasi permasalahan terhadap kompleksitas aktifitas yang terjadi yang dihadapi oleh para penghuni *kost-kost* an yang sudah berkeluarga, karena hal ini yang menyebabkan kondisi ruang menjadi lebih sempit dan terkesan kumuh yang berimplikasi pada kebutuhan standar ruang, psikologi, kesehatan, bahkan lingkungan. Berdasarkan analisis data survei, ada tiga jenis fasilitas perabot yang dibutuhkan, yaitu fasilitas penyimpanan, fasilitas kerja (meja), fasilitas duduk (sebagai pendukung fasilitas kerja), dan ketiganya itu dikemas menjadi satu kesatuan. *Cabinet container* menjadi existing perabot secara fungsi dan bentuknya, karena perabot ini memiliki dimensi ideal untuk ditransformasikan dan sebagian besar pengguna kost yang disurvei memiliki perabot ini. Dengan menggunakan material murah, konstruksi sambungan yang sederhana, dan mekanisme penggunaan yang mudah maka akan menjadi solusi dalam pemecahan permasalahan yang terjadi. Furniture dengan memiliki batasan ukuran yang di desain dengan penggunaan material seperti rotan, *refunction* pallet (kayu pinus), kayu kelapa yang memiliki tiga fasilitas perabot dapat menjadi suatu inovasi dalam penyelesaian permasalahan.

**Kata Kunci**—*Kost-kost* an, luasan terbatas, mebel fleksibel, harga terjangkau

**Abstract**— Boarding houses are unarguably most favourite place to stay for settled foreigners. For married couples with children, staying in boarding house means that they are in a very tight budget, usually caused by a high economic demands. When a family stay together in one room, the needs of efficient room facilities are high. One of the needs is furniture, it becomes the focus of the problem towards the complexity of the activities happening faced by the whole-family dwellers. The number of the occupants are too high compared to the space available. This issue then results to the lack of moving space, dirty looking room, and negative health and psychological effect to the user. According to the analysis

of the survey data, there are three furniture facilities the user needs, i.e. storage facility, work facility (table/surfaces), and sitting facility (to support the work facility). Then the goal of this design is to integrate those three facilities into one furniture. The designed container cabinet becomes the furniture that fulfills the three facilities in terms of functionality and shape, because this furniture have the ideal dimensions to be transformed and according to survey most of occupants in boarding houses have some kind of furniture that resembles container cabinet. Designed using cheap materials, simple joints, and simple usage mechanism, this furniture will be the right solution to solve the existing problem. A furniture that are compact in size, designed with recycled materials (like rattan, *refunction* pallet, and coconut timber), and have 3-in-1 functions might just become the right innovation for boarding house space problem.

**Keyword**— *Boarding Houses, limited extend, flexible furniture, affordable prices*

## I. PENDAHULUAN

Surabaya yang merupakan kota metropolitan terbesar kedua di Indonesia setelah ibu kota Jakarta ini mengalami perkembangan pesat yang ditunjukkan dengan peningkatan pertumbuhan penduduk dan perubahan peruntukan lahan yang semakin cepat. Hal ini terjadi karena kemajuan Kota Surabaya terutama dalam bidang ekonomi menjadi daya tarik tersendiri bagi masyarakat yang ada di sekitarnya. Akibatnya, jumlah penduduk yang tinggal di wilayah Kota Surabaya semakin banyak. Kondisi ini berpengaruh terhadap meningkatnya kebutuhan penduduk akan hunian, perkantoran, sarana dan prasarana transportasi, serta fasilitas publik lainnya. Konsekuensinya, pembangunan fisik kota pun semakin meningkat, guna memenuhi kebutuhan penduduk tersebut. Pembangunan fisik dan prasarana perkotaan dapat berupa pembangunan permukiman sebagai tempat tinggal, pembangunan pabrik dan perkantoran sebagai tempat bekerja, pembangunan jaringan jalan sebagai penghubung dan jenis pembangunan lainnya. Kegiatan pembangunan fisik dan prasarana perkotaan di Surabaya tentunya menimbulkan konsekuensi terhadap perubahan peruntukan lahan. Banyak lahan yang semula berfungsi sebagai areal pertanian beralih fungsi menjadi areal terbangun.

Meningkatnya kepadatan penduduk di Surabaya salah satunya disebabkan oleh urbanisasi, yaitu perpindahan penduduk dari desa ke kota. Faktor yang membuat terjadinya perpindahan tersebut adalah adanya faktor pendorong yang pada umumnya yaitu keterbatasan kesempatan kerja di desa/ pada tempat asal, upah kerja rendah, dan fasilitas hidup yang kurang memadai.

Dengan terjadinya urbanisasi yang disebabkan karena alasan mencari pekerjaan, kaum pekerja/ pendatang ini memiliki kebutuhan yang berbeda-beda. Namun satu kebutuhan yang paling pokok adalah kebutuhan akan fasilitas hunian untuk menetap di Surabaya untuk periode yang cukup lama, bahkan hingga hidup berkeluarga. Maka perlunya fasilitas hunian sebagai sarana tempat tinggal bagi para pekerja yang berpindah tersebut.

Surabaya terdiri dari beberapa kawasan yang memiliki daya tarik tersendiri oleh kaum pekerja/ pendatang. Salah satu kawasan yang menjadi ketertarikan itu adalah kawasan Surabaya Timur (Gubeng, Gununganyar, Sukoliko, Tambaksari, Mulyorejo, Rungkut, Tenggilis Mejoyo), karena di kawasan tersebut terjadi kemajuan di bidang ekonomi, dilihat dari banyaknya lahan industri/ pabrik, perkantoran, pusat perbelanjaan. Dengan demikian kebutuhan akan hunian pada kawasan Surabaya Timur sangat tinggi.

Fasilitas hunian seperti apartemen, *kost-kost* an, rumah susun, dan kontrakan merupakan fasilitas tempat tinggal yang mampu menjawab kebutuhan mereka sebagai pendatang. Apartemen merupakan hunian kelas atas yang memiliki ruang tinggal yang cukup dari segi ukuran (untuk pribadi maupun keluarga) dan fasilitas yang memadai. Rumah susun/ rusun, dikonotasikan sebagai apartemen versi sederhana. Rusun merupakan fasilitas dari pemerintah yang disediakan untuk pemukiman warga kota dengan tujuan penghematan biaya baik bagi penghuni maupun pemerintah. Apartemen dan rusun merupakan fasilitas hunian yang bersifat kompleks (kawasan). Berbeda halnya dengan *kost-kost* an yang merupakan tempat tinggal yang tidak dalam satu kawasan dengan jumlah besar. Sedangkan kontrakan merupakan tempat tinggal yang disewakan biasanya sudah dalam bentuk rumah, terdiri dari beberapa kamar, ruang tamu, dapur, dll.

Karena dengan bertujuan mencari pekerjaan, pendatang yang berstatus merantau, mereka tidak sedikit yang memiliki ekonomi rendah. *Kost-kost* an menjadi hunian favorit oleh para perantau tersebut, karena *kost-kost* an memiliki harga sewa yang murah (dengan fasilitas minim), lokasi tersebar dimana-mana yang memudahkan bagi para pekerja untuk bisa memilih dekat dengan lokasi pekerjaannya, serta akses dan kebebasan yang tinggi ini menjadi nilai lebih bagi mereka untuk memilih *kost-kost* an untuk menjadikan sebagai tempat tinggal dan menyimpan barang-barang.

Bagi mereka yang sudah berkeluarga (apalagi yang sudah mempunyai anak), tinggal di *kost-kost* an merupakan sesuatu hal mendesak, hal ini bisa dikarenakan karena tuntutan ekonomi. Dengan tinggal satu keluarga, dalam satu ruang maka kebutuhan akan fasilitas dalam ruang cukup tinggi. Maka mebel menjadi konsentrasi permasalahan terhadap kompleksitas aktifitas yang terjadi yang dihadapi oleh para penghuni *kost-kost* an yang sudah berkeluarga, karena hal ini

yang menyebabkan kondisi ruang tersebut menjadi lebih sempit dan terkesan kumuh yang berimplikasi pada kebutuhan standar ruang, psikologi, kesehatan, bahkan lingkungan.

Dengan fenomena yang terjadi seperti ini, penulis ingin menciptakan suatu terobosan untuk membantu mengatasi permasalahan tersebut dengan cara membuat desain mebel fleksibel yang mampu memenuhi kebutuhan pengguna, mudah dalam penggunaan, tidak membuat sempit, praktis, harga yang terjangkau, dan terbuat dari material yang mudah didapatkan (mudah dalam pengerjaan).

Mebel yang nantinya diciptakan diharapkan mampu memecahkan permasalahan yang terjadi. Dengan sifat mebel yang fleksibel, diharapkan juga mampu membuat psikologi pengguna menjadi lebih baik ketika isi rumah terlihat lapang dan penataan menjadi ringkas. Memiliki psikologi yang baik mampu mempengaruhi dalam hal komunikasi dan sosialisasi dalam keluarga dan antar sesama yang tinggal di dekatnya menjadi lebih baik.

Pemilihan material menjadi salah satu kunci dalam penentuan harga jual. Konsep yang ingin diberikan adalah harga murah dan bersifat *sustainable*. Maka alternatif pemilihan material bisa menggunakan material daur ulang/ diolah kembali (contoh: *reclaimed wood*), atau bisa juga dari material yang mudah didapatkan di Indonesia terutama Jawa dan dapat diolah sebagai mebel. (contoh: rotan, bambu, kayu kelapa). Dalam keputusan penggunaan material akan dikaji lebih lanjut berdasarkan ekologi dan sumber daya manusia di wilayah Surabaya.

Sasaran dalam penggunaan material tersebut adalah jika dibuat secara masal, tidak ada dampak buruk yang terjadi pada lingkungan karena material yang berasal dari bahan organik, dapat diperbaharui, dan yang terutama adalah tidak adanya pengerusakan alam dalam memenuhi kebutuhan produksinya. Pembuatan masal dikemas secara baik dan berkualitas, sehingga menjadi barang dengan harga murah tetapi memiliki tampilan dan fungsi yang baik. Pembuatan yang mudah membuat para pengrajin di wilayah Surabaya Timur bisa memproduksi dalam jumlah banyak, untuk mampu memenuhi kebutuhan fasilitas perabot pengguna *kost-kost* an. Dengan demikian para pengrajin mampu meningkatkan penghasilannya.

## II. METODE PERANCANGAN

### A. Penjabaran Desain

Menjabarkan tentang tujuan tertentu dari latar belakang permasalahan yang akan dipenuhi oleh sebuah desain yang memiliki pemberian kesan/ penafsiran yang berbeda-beda. Produk yang akan didesain adalah *furniture* fleksibel pada hunian *kost* pekerja di kawasan Surabaya Timur.

### B. Mencari Informasi

Setelah menjabarkan, penulis mulai mencari informasi yang dapat mendukung proses mendesain. Mencari informasi yaitu dengan melakukan survei terhadap objek lokasi perancangan. Survei untuk memperoleh data yang dibutuhkan, penulis melakukan wawancara terhadap pengguna *kost*, melakukan pencatatan/ penggambaran lokasi tentang keadaan

pada realita. Informasi yang didapat adalah informasi kualitatif, karena bertujuan mempertahankan bentuk dan isi perilaku manusia dan menganalisis kualitas-kualitasnya agar diperoleh pemahaman-pemahaman yang otentik mengenai hal-hal yang bersangkutan.

#### C. Tahap Deskripsi dan Analisis

[1] Dari hasil pencarian informasi dengan melakukan pendekatan secara kualitatif, data-data tersebut dianalisis dan kemudian akan dijabarkan secara deskriptif, yaitu dengan menguraikan suatu objek, suatu sel kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang, yang nantinya akan mempengaruhi hasil perancangan. Sehingga hasil dari analisis, sesuatu hal yang dibutuhkan dalam perancangan fasilitas mebel tersebut dapat muncul.

#### D. Tahap Sintesis

Tahap sintesis adalah tahap dari inti permasalahan. Pada tahap ini permasalahan dan kebutuhan akan dipelajari dan dicari solusi pemecahannya hingga terbentuk alternatif desain. [1] Hasil analisis program merupakan dasar dalam menarik sintesis berupa simpulan-simpulan awal yang dapat dijadikan alternatif kearah perancangan. Dari sinilah proses perancangan dapat dipecah menjadi dua jalur yaitu dengan membuat skema-skema pemecahan masalah perancangan atau skematik desain dan di sisi lain mulai memformulasikan konsep desain yang dijadikan pengikat arah perancangan. Skematik desain dengan konsep dasar desain dapat dievaluasi sebelum dikembangkan lebih lanjut menjadi sebuah produk desain berupa gambar-gambar penyajian atau *prototype*.

#### E. Membuat Prototype

Agar dapat diuji kelayakan dan keberhasilannya, sampai sejauh mana desain mampu mengakomodir kebutuhan serta keinginan pengguna, maka produk desain berupa perancangan dalam format gambar kerja dan gambar penyajian perlu diwujudkan dalam bentuk *prototype* dengan skala sesungguhnya, agar pengguna dapat merasakan langsung efek yang ditimbulkan oleh desain (bisa positif, bisa negatif), pengguna dapat melihat dan mengoperasikan secara langsung konstruksi dan sistem teknis-mekanis mebel. Dalam pengerjaan *prototype* sangatlah penting melakukan *management* terhadap waktu, pengerjaan, biaya, supaya nantinya desain yang dibuat sesuai dengan keinginan yang sudah ditetapkan.

#### F. Penyajian Desain

Penelitian ini membahas mengenai karakteristik bentuk dan fungsi perabot pada hunian *kost* berdasarkan kebutuhan dan permasalahan penggunaannya. Oleh karena itu, dalam penyajian desain nantinya, produk desain perlu dievaluasi berdasarkan program-program yang telah ditetapkan dalam analisis pemogramman melalui sebuah proses umpan-balik/*feed back*. Hasil uji desain ini nantinya akan dikembalikan ke permasalahan awal apakah desain yang ditawarkan telah dapat menjawab rumusan masalah atau tidak[2].

### III. KAJIAN REFERENSI

#### Pengertian *Kost-kost an*

Menurut kamus Wikipedia, *Kost-kost an* bisa juga disebut rumah penginapan. Itu adalah rumah yang digunakan orang untuk menginap selama satu hari atau lebih, kadang-kadang untuk periode waktu yang lebih lama misalnya: minggu, bulan, atau tahunan. Dahulunya, para pengingapnya biasanya menggunakan sarana kamar mandi atau cuci, pantry, dan ruang makan secara bersama-sama. Namun tahun-tahun belakangan ini, kamar kos-kosan berubah menjadi ruangan yang mempunyai ruang cuci dan fasilitas kamar mandi atau pantry sendiri dan dihuni dalam jangka lama misalnya bulanan atau tahunan.

*Kost-kost an* memiliki fungsi yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan hunian yang bersifat sementara dengan sasaran pada umumnya adalah mahasiswa dan kaum pekerja yang berasal dari luar kota ataupun luar daerah. Namun tidak sedikit pula, *kost-kost an* ditempati oleh masyarakat umum yang tidak memiliki rumah pribadi dan menginginkan berdekatan dengan lokasi beraktifitas. Oleh karena itu, fungsi dari *kost-kostan* dapat dijabarkan sebagai berikut:

- Sebagai sarana tempat tinggal sementara bagi mahasiswa yang pada umumnya berasal dari luar daerah selama masa studinya sebagai pembentukan kepribadian mahasiswa untuk lebih berdisiplin, mandiri, dan bertanggung jawab.
- Sebagai sarana tempat tinggal sementara bagi masyarakat umum yang bekerja di kantor atau yang tidak memiliki rumah tinggal agar berdekatan dengan lokasi kerja.

#### Jenis-jenis *Kost*

*Kost* dibagi berdasarkan pengelolaannya[3], yaitu :

- *Kost* bercampur dengan rumah pengelolanya, tetapi tetap dalam satu bangunan.
- *Kost* yang berdiri sendiri dan mempunyai gedung sendiri khusus untuk pengguna *kost* dan pengelolanya tidak bertempat tinggal di gedung tersebut secara bersamaan.
- *Kost* yang bercampur dengan rumah kontrakan sehingga pengelola *kost* mempunyai tempat khusus tetapi tidak dalam satu gedung.

Istilah *kost* dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kelompok, yaitu *kost* baik dimana yang dihuni bersama pemilik rumah ataupun tidak, asrama mahasiswa, dan rumah kontrakan[3]. Kondisi *kost* yang dihuni bersama pemilik rumah (induk semang) biasanya lebih teratur karena telah ditentukan peraturan yang jelas mengenai kepengurusan *kost*, jadwal piket kerja dan waktu beraktifitas. Berbeda halnya dengan *kost* kontrakan karena keadaannya lebih bebas.

#### Definisi Mebel

Kata '*furniture*' berasal dari bahasa lain *mobile* yang berarti *movable*, dalam bahasa Perancis, mebel disebut '*fournir*', yang berarti *to furnish* sehingga diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dengan istilah *furniture*[4].

Kata 'mebel' berasal dari bahasa Perancis yaitu '*meubel*', atau dalam istilah bahasa Jerman yaitu '*möbel*'.

Mebel digunakan sebagai alat untuk mendukung tubuh manusia, menyimpan atau menampilkan (display) barang, dan membagi ruangan (partisi). Mebel dikategorikan sesuai dengan kegunaan sosial, yaitu *healthcare*, *hospitality*, kantor, rekreasi, agama, hunian, toko, dan penyimpanan[4].

Secara keseluruhan, mebel berbentuk *freestanding* atau bersifat 'yang dapat dipindahkan', namun ada pula jenis mebel yang *built-in* (tidak dapat dipindahkan), biasanya dipasang pada dinding, lantai, atau *ceiling*. Mebel berfungsi untuk mendukung aktivitas hidup manusia, mulai dari duduk, tidur, bekerja, makan, bermain, dan sebagainya. Selain itu, mebel berfungsi pula memberikan kenyamanan dan keindahan bagi para pemakainya[4].

### Mebel yang Mendukung Tubuh Manusia

Mebel dapat digunakan untuk mendukung tubuh manusia yang berperan dalam aktivitas sehari-hari, seperti aktivitas tidur, duduk, dan istirahat. Mebel ini harus dapat memberikan kenyamanan terhadap gerakan pengguna, menahan berat tubuh pengguna secara maksimal, dan meminimalisir titik-titik beban yang membuat tubuh manusia menjadi tidak nyaman. Beberapa jenis mebel untuk mendukung tubuh manusia antara lain tempat tidur, kursi, kursi mobil, kursi pesawat, *couch*, *hammock*, matras, sofa, dan kursi roda[4].

### Mebel yang Mendukung Aktivitas Manusia

[4]Manusia dan mebel mempunyai hubungan yang erat. Postell memaparkan bahwa hubungan yang erat ini timbul dari aktivitas manusia yang bergantung pada karakteristik mebel. Karakteristik mebel ditentukan oleh beberapa hal, seperti sikap manusia ketika melakukan aktivitas makan, membaca buku, bekerja dengan komputer, dan menulis di meja. Pada proses perancangan sebuah mebel, pemahaman tentang material dan ukuran standar menjadi penting karena hal tersebut berperan secara menyeluruh dari segi struktural dan kenyamanan bagi pengguna. Observasi dan analisis korelasi antara mebel, tubuh manusia, dan aktivitas, akan membantu desainer memahami secara mendalam mengenai fungsi optimal dari sebuah mebel, apakah performanya baik atau tidak.

Proses perancangan mebel mengutamakan dan mendukung kenyamanan tubuh pengguna dalam melakukan aktivitas. Ketinggian dan kedalaman bidang permukaan horizontal mempengaruhi kegunaan mebel. Beberapa jenis mebel untuk mendukung aktivitas manusia antara lain, meja tulis, meja makan, meja kerja, *lectern*, dan *workstation*.

### Mebel yang Digunakan Untuk Menyimpan Barang

[4]Jenis mebel yang digunakan sebagai tempat penyimpanan barang meliputi lemari baju, lemari buku, dan lemari piring. Jenis mebel *freestanding* bersifat mudah dipindahkan, sementara *built-in storage*, *wall mounted cabinet*, dan pantry bersifat tetap atau tidak dapat dipindahkan. Tipe ini dikategorikan sebagai lemari penyimpanan (*casework*) yang biasanya dibuat secara *custom-fabricated* sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan tertentu. Pada

kehidupan sehari-hari, mebel yang dirancang dapat mempunyai beberapa fungsi, misalnya meja untuk display perhiasan pada retail dapat pula difungsikan sebagai tempat penyimpanan.

### Mebel yang Mendefinisikan Ruang

Interior ruang dapat dibagi atau digabung dengan menggunakan *built-in* mebel, partisi, dan *shelving system*. Selain itu, fungsi *freestanding* mebel di ruang kantor, hotel lobby, perpustakaan, dan restoran dapat mendefinisikan zona aktivitas sesuai dengan kebutuhan secara independen. Misalnya yang terjadi pada *office*, dengan meletakkan sistem penyimpanan (*office storage system*) dapat membuat pengaturan penyimpanan menjadi lebih fleksibel, membagi menjadi ruangan-ruangan yang lebih teratur dan efisien, serta memungkinkan para staf dapat mempunyai ruang yang bersifat privasi[4].

### Pengertian Desain Mebel

Kategori desain mebel menurut Marizar[5], termasuk dalam desain fungsional, yaitu desain yang banyak memberikan pelayanan atau fasilitas pada kegiatan manusia. Untuk membuat mebel diperlukan persyaratan dan prinsip-prinsip yang berorientasi pada seluruh anatomi dan ukuran manusia, keadaan jasmani, cara bergerak, cara bersikap, dan tuntutan selera manusia. Menurut Marizar[5] titik tolak perencanaan mebel adalah manusia secara keseluruhan, yang memiliki beragam kegiatan dengan berbagaiuntutannya. Tuntutan tersebut meliputi keinginan tidur secara nyaman, keinginan duduk dengan santai, keinginan keselamatan di dalam pekerjaan, keinginan akan keindahan, keinginan praktis, dan sebagainya. semuanya itu merupakan tuntutan yang harus dipenuhi secara sistematis.

Proses desain mebel memerlukan ketrampilan mendesain, pengalaman, intuisi dan pengetahuan dalam lingkup yang sangat luas untuk mengembangkan pengertian tentang bagaimana cara mendesain mebel[4]. Proses perancangan mebel membutuhkan inspirasi, konsep dan ide untuk memberikan kepuasan, kenyamanan, dan kesenangan kepada pengguna mebel. Hasil desain interior dapat ditegaskan dengan desain mebel yang terintegrasi atau kontras dengan rancangan ruangnya. Hal ini disebabkan selain fungsi mebel sebagai elemen pembentuk ruang, mebel digunakan pula sebagai penunjang aktivitas manusia sehari-hari. Karakter mebel '*freestanding*' memudahkan proses mencipta atau mengubah suasana baru yang diinginkan.

Sebuah mebel diciptakan dengan berbagai syarat dan kondisi untuk memenuhi kebutuhan dan membantu aktivitas bagi pengguna. Seperti yang diuraikan oleh Marizar[5], nilai kenyamanan, keamanan, keselamatan, keindahan, efisiensi, dan simbolik pada mebel akan terpenuhi apabila melewati proses perancangan mebel yang sesuai dengan fungsi.

### Pencitraan Ruang dengan Mebel

Menurut Jungmin[6], ruang interior yang terpenuhi nilai praktis secara fungsional dan keindahan memberi kenyamanan dan mendapatkan kehidupan efisien bagi manusia. Biasanya pencitraan ruang dapat diciptakan dengan unsur-unsur

pembentuk ruang dan mebel digunakan sebagai tanda yang menunjukkan karakter ruang.

Dalam hal tersebut, mebel digunakan untuk menghasilkan ruang interior yang memenuhi kebutuhan manusia dan mebuatkan pencitraan ruang. oleh sebab itu, ruang interior perlu dirancang dengan desain mebel yang terintegrasi hingga menampilkan pencitraan ruang secara simbolis.

Mebel yang diciptakan oleh produsen dan desainer mebel, baik mebel antik, mebel klasik maupun mebel modern, didesain atas beberapa pertimbangan dan aspek, yaitu:

- Fungsi mebel itu sendiri, sesuai dengan ruang yang akan ditematinya.
- Tujuan penempatan mebel tersebut pada ruang, apakah sekedar disesuaikan dengan fungsinya, ataukah ada maksud lain seperti penampilan, status, dan sebagainya.

Atas dasar hal tersebut, ditentukan ukuran, bentuk/ model, material yang akan digunakan, konstruksinya, serta finishingnya (termasuk masalah warna dan permukaannya).

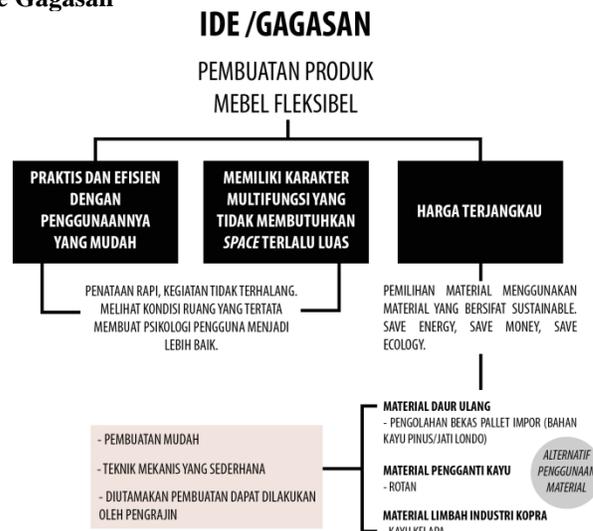
Setiap perencanaan/ penempatan mebel pada sebuah ruang, hendaknya memperhatikan desain mebelnya. Salah dalam pemilihan desain, akan berakibat menyimpangnya suasana ruang dengan fungsi dan tujuan yang diharapkan. Dalam memilih mebel dan penempatannya, ada tujuan yang diharapkan, yaitu:

- Sebagai penunjang/ perlengkapan ruang. Mebel-mebel yang digunakan dengan maksud ini, hendaknya mempunyai desain yang dapat menunjang fungsi ruang[7].

peralatan rumah tangga (gelas, piring, garpu, sendok, dan juga tempat untuk menaruh minuman/dispenser/lemari es mini; Rak TV untuk menaruh televisi dan DVD; Tempat penyimpanan untuk barang-barang seperti kardus dari barang elektronik yang terpakai, dll.)

2. Area tidur/beristirahat (Tempat tidur ukuran queen size/180 cm x 200 cm untuk 1 keluarga; alternatif storage pada kolong tempat tidur sebagai efisiensi.)

**Ide Gagasan**



Gambar 1. Skema Ide Gagasan

**IV. KONSEP, TRANSFORMASI, DAN DESAIN AKHIR**

**Pengamatan Observasi**

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di lapangan, yaitu sebagian besar kost-kost an yang berada di kawasan Surabaya Timur memiliki luas 9 m2 - 20 m2. Area yang terdapat di dalam kost menjadi kompleks, yaitu adanya beberapa aktifitas yang berada pada 1 tempat dan kemungkinan menjadikan 1 furniture menjadi beberapa fungsi.

Berikut pengamatan area dan penggunaannya yang dibedakan dalam kamar kost dari hasil observasi:

1. Area tidur. Tempat tidur untuk bersantai menonton TV dan untuk tidur.
2. Area kerja, area makan, area setrika, duduk santai sering menjadi satu.
3. Penggunaan meja kerja/meja belajar tidak hanya digunakan untuk belajar/menaruh buku saja, tetapi juga terdapat barang-barang lain seperti peralatan-peralatan rumah tangga, tumpukan kardus/kemasan barang (sebagai penyimpanan) jadi penggunaannya menjadikan perabot tersebut multifungsi yang dipaksakan, yang membuat penggunaannya tidak maksimal.

Maka, pengelompokan area sangat penting untuk mengetahui aktifitas yang ada dan dapat menentukan kebutuhan furniturnya, yaitu:

1. Area aktifitas (Lemari pakaian, asumsi untuk 1 keluarga cukup dengan 2 pintu; Meja kerja, dalam 1 keluarga, anak dan kepala keluarga membutuhkan fasilitas kerja untuk belajar/mengerjakan sesuatu; fasilitas untuk menyimpan

**Simulasi denah**

Dari hasil simulasi tersebut dapat diketahui bahwa setiap kamar dengan varian ukuran 3x3, 3x4, 3x5, dan 4x4 memiliki kapasitas perabot yang berbeda karena luasan ruangan yang berbeda-beda.

Asumsi penataan perabot seperti pada simulasi tersebut : Simulasi denah tersebut adalah bagian dari analisis untuk menentukan area sirkulasi dan kebutuhan perabot secara ideal yang didasarkan pada luasan dan kebutuhan ruang.

Dari hasil yang diketahui (area sirkulasi/area kosong) maka penulis mampu memperkirakan dimensi perabot yang rencana akan dirancang untuk memenuhi kebutuhan ruang (penambahan). Dimensi perabot tidak hanya pada bentuk, tetapi juga pada space penggunaan perabot tersebut, karena perabot tersebut memiliki karakter multifungsi yang dimana perabot dan penggunaannya mampu menyesuaikan keterbatasan ruang yang ada.



Gambar 2. Simulasi Denah

Kelebihan dari analisis simulasi denah:

1. Mampu diketahui luasan area sirkulasi/ area kosong (serbaguna)
2. Penulis mampu menentukan dimensi perabot yang akan dirancang
3. Perabot yang menjadi objek pemenuhan kebutuhan ruang bersifat perabot tunggal/ penambahan (produk menjadi terlihat ringkas).

Maka kelebihan-kelebihan tersebut nantinya akan dianalisis lagi lebih lanjut untuk mampu memberikan produk yang benar-benar menyelesaikan masalah dan membantu pengguna kost dalam pemenuhan kebutuhannya.

Dari hasil analisis simulasi denah, penulis mencoba mencari perabot yang tepat (perabot yang ada pada tiap varian ukuran ruang) untuk untuk mampu ditambahkan fasilitas yang telah penulis pecahkan, yaitu fasilitas kerja dan fasilitas duduk (sebagai pendukungnya).

1. Lemari pakaian. Lemari pakaian memiliki 2 sisi samping datar yang mampu ditempati/ ditambahkan fasilitas baru (kemungkinan penggunaan mekanisme lipat). Kelebihan: bisa diaplikasikan, kebutuhan lemari menjadi pokok maka dengan membeli lemari tersebut, juga membeli fasilitas kerja dan duduk, artinya pengguna membeli perabot multifungsi. Kelemahan: untuk peran fasilitas tambahan tersebut menjadi tidak efektif dan efisien karena massa yang terlalu besar dan berat.

2. Container cabinet. Container cabinet memiliki fungsi sebagai penyimpanan serbaguna (teknis rak/ drawer), memiliki 2 sisi samping namun tidak datar. Container cabinet yang terbuat dari plastik (produk massal, pabrik). Container cabinet bisa dimodifikasi/ membuat inovasi baru. Bisa dibuat bagaimana nantinya memiliki 2 sisi samping yang datar (aplikasi menggunakan kayu). Dengan demikian, container cabinet berpotensi untuk diberi fasilitas tambahan baru dengan mekanisme yang lebih variatif. Kelebihan: penambahan fasilitas baru dapat diaplikasikan, container cabinet merupakan

kebutuhan pokok (ada pada tiap varian kamar), dimensi container cabinet yang tidak terlalu besar mampu memberikan fungsi yang fleksibel, efektif dan efisien jika adanya penambahan fasilitas perabot. Kekurangan: fasilitas tambahan memiliki batasan ukuran, yaitu mengikuti ukuran container cabinet.

3. Rak televisi. Rak televisi memiliki fungsi sebagai tempat televisi beserta perangkat tambahan lainnya seperti misalnya speaker, DVD, dll, juga sebagai tempat untuk menaruh kipas angin (memberi aliran udara segar pada tempat tidur karena rak televisi menghadap ke arah tempat tidur). Rak televisi terkadang menjadi tempat untuk menaruh hiasan seperti foto, boneka, patung, dll. Rak televisi memiliki 2 sisi samping yang bisa diberikan fasilitas tambahan. Kelebihan: bisa diaplikasikan, rak televisi menjadi kebutuhan pokok (dari hasil survei) mampu memberi inovasi produk. Kekurangan: ukuran yang besar dan posisi yang tidak bisa diubah (jika posisi diubah akan mengganggu kebutuhannya), tidak moveable/ praktis.

Dari ketiga perabot (existing) yang memiliki potensi paling besar untuk diberi fasilitas tambahan (fasilitas kerja, duduk, penyimpanan) adalah container cabinet, karena dari analisis diatas, container cabinet memiliki kemungkinan paling besar dalam membantu mewujudkan perabot yang fleksibel. Fasilitas tambahan memiliki fasilitas penyimpanan, maka bisa menjadi kesatuan dengan container cabinet yaitu sebagai penyimpanan serbaguna yang nantinya perabot menjadi lebih kompak. *Dari pernyataan hasil pengambilan keputusan, maka kesimpulan dalam menentukan perancangan perabot yaitu perancangan perabot container cabinet yang memiliki fungsi fasilitas kerja, fasilitas duduk.*

### Konsep Desain

Hemat, praktis, dan mandiri menjadi konsep perancangan mebel ini. Konsep tersebut merupakan dasar pemikiran dari pengembangan desain yang akan tercipta. Mulai dari karakter rencana mebel yang akan dibuat, kebutuhan material yang harus ditekan mungkin untuk tercipta desain yang efisien, serta mandiri yaitu dalam hal pemenuhan kebutuhan pembuatan mebel ini yang berasal dari lingkungan sekitar (mudah dicari dan *sustainable*).

#### Aplikasi Konsep

##### 1. Bentuk

Bentuk dasar geometris menjadi fokus bentuk dalam membuat mebel, karena bentuk geometris terutama kotak merupakan bentuk paling efektif dan efisien dalam ruang sempit, juga bentuk dasar yang mudah dalam melakukan transformasi model.

##### 2. Bahan

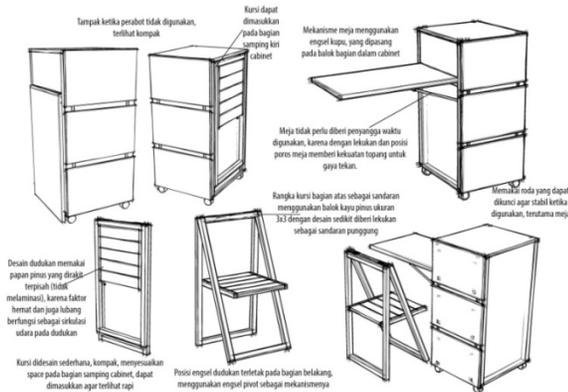
Terdiri dari 3 bahan utama yang memiliki kelebihan dan telah dianalisis berdasarkan tujuan dan manfaat, yaitu :

- Kayu pinus (pengolahan palet bekas)
- Kayu kelapa (pengolahan limbah kopra)
- Rotan

3. Finishing dan warna

Pengaplikasian warna pada mebel nantinya menggunakan warna natural dari bahan itu sendiri, karena warna natural memiliki nilai estetika tersendiri yang menjadi nilai tarik. Sedangkan untuk pengaplikasian finishing, pada kayu menggunakan PU/ Polyurethane yang memiliki bahan dasar air, memiliki daya tahan tinggi, bersifat anti gores, pada rotan menggunakan NC/ Nitroselulosa yang juga memiliki bahan dasar air, sehingga ramah lingkungan.

Desain mebel dengan bahan dasar kayu pinus



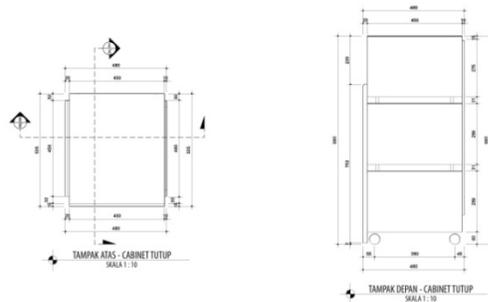
Gambar 3. Sketsa Konseptual Terpilih (Kayu Pinus)

Kelebihan :

- Memiliki 3 fasilitas perabot (fasilitas wadah, fasilitas kerja/ meja, fasilitas duduk).
- Desain ramping, ringkas, mekanisme sederhana.
- Meja bisa difungsikan tanpa penyangga kaki, hanya penyangga besi, mekanisme seperti jendela.

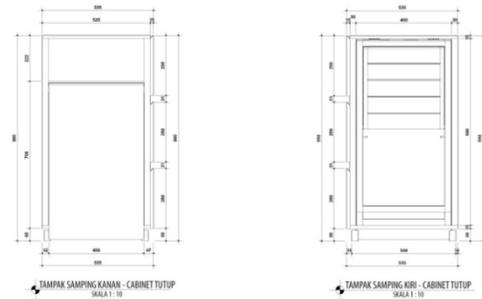
Kekurangan :

- Desain kursi pas dengan bodi samping, sehingga ukuran menyesuaikan. Maka ukuran luas dudukan tidak standar, yaitu lebih kecil.

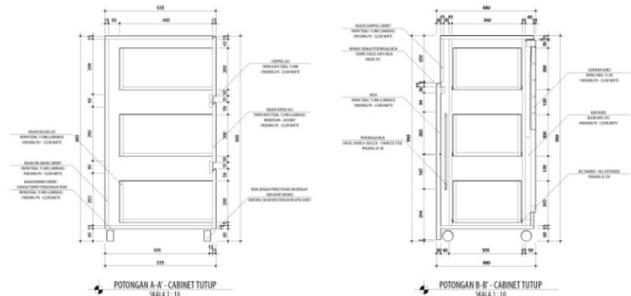


Gambar 4. Tampak atas dan tampak depan

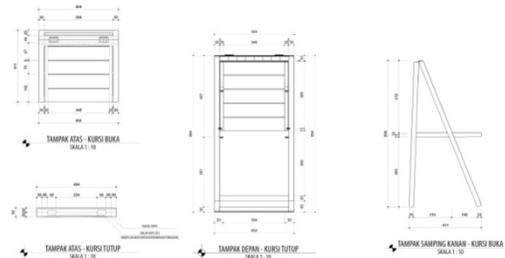
Bentuk cabinet berasal dari bentukan geometris persegi panjang yang merupakan bentuk dasar dari *container cabinet* dari bahan plastik, yang ditrasformasikan menjadi ada penambahan fungsi. Fungsi meja terletak pada samping cabinet yang pengaplikasiannya menariknya ke atas dan ada penyangga terbuat dari besi silinder (custom)/ bisa menggunakan engsel jendela dengan *stopper pen*.



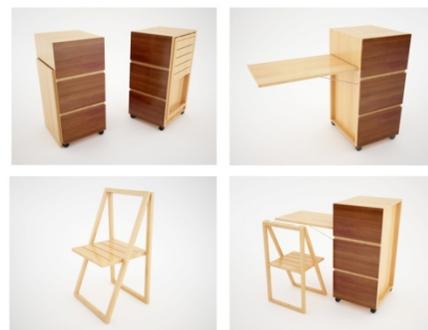
Gambar 5. Tampak samping kanan dan tampak samping kiri



Gambar 6. Potongan A-A' dan potongan B-B'



Gambar 7. Gambar kerja kursi



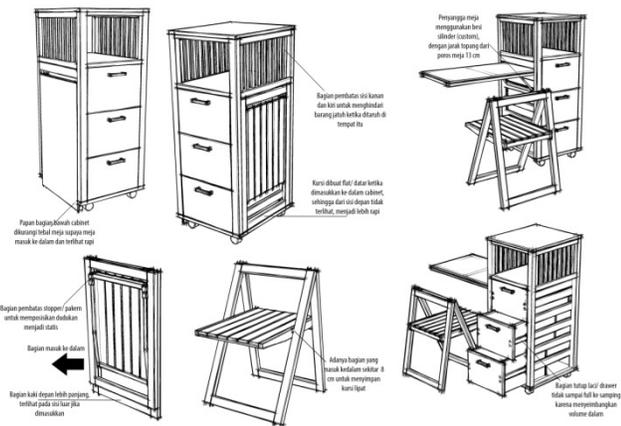
Gambar 8. Tampak perspektif 3 dimensi



Gambar 9. Tampak perspektif 3 dimensi dengan simulasi ruang

Penambahan kursi lipat yang memiliki desain seperti dua *frame* (sebagai kaki) yang dipasang menumpuk, mekanismenya lipat (menggunakan engsel kupu) dan dudukan memiliki mekanisme lipat (menggunakan engsel pivot) dan ketika dilipat ukurannya sama dengan tebal kaki/ *frame*, ketika digunakan, dudukan menumpang pada pen yang dipasang pada kaki bagian dalam kursi.

**Desain mebel dengan bahan dasar kayu kelapa**



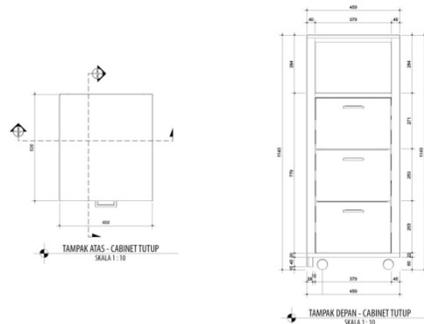
Gambar 10. Sketsa Konseptual Terpilih (Kayu Kelapa)  
Sumber : Pribadi, 2015

**Kelebihan :**

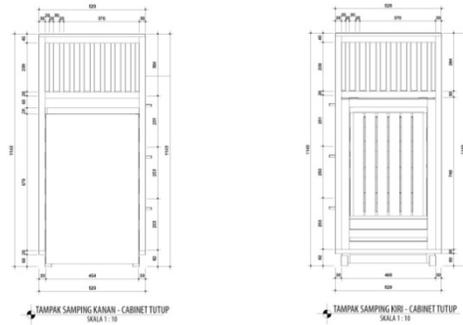
- Desain praktis dan terorganisir
- Desain kursi lebih nyaman ketika digunakan (dudukan)
- Fungsi fasilitas penyimpanan lebih variatif

**Kekurangan :**

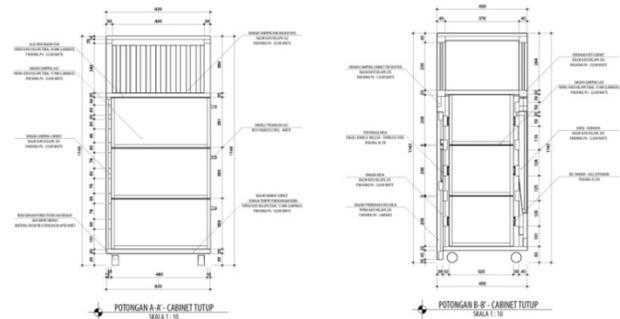
- Jumlah kebutuhan material yang sedikit lebih banyak
- Bobot perabot lebih berat



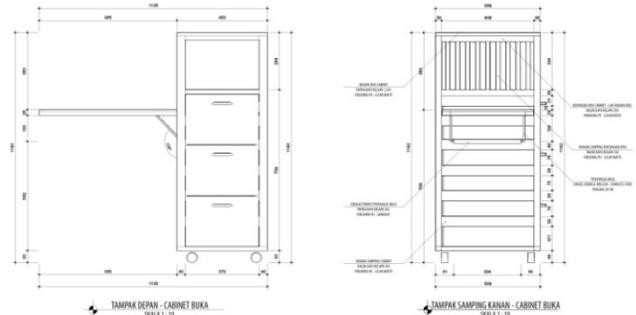
Gambar 11. Tampak atas dan tampak depan



Gambar 12. Tampak samping kanan dan tampak samping kiri

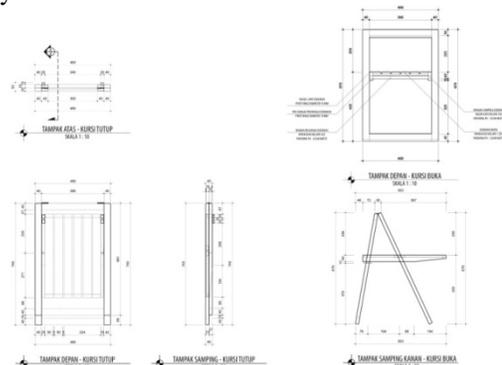


Gambar 13. Potongan A-A' dan potongan B-B'



Gambar 14. Tampak depan dan tampak samping kanan (cab. buka)

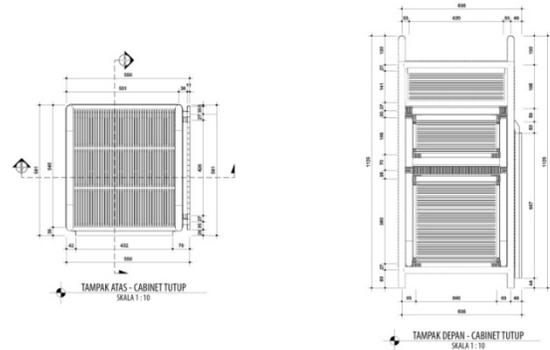
Posisi poros/ engsel pada desain kursi terletak di tengah, sedangkan stopper terletak di belakang, dengan peletakan poros di tengah maka memperoleh keseimbangan posisi dudukan ketika dilipat, maka dudukan bisa lebih dipanjangkan dan dengan pemanjangan dudukan, ketika digunakan menjadi lebih nyaman



Gambar 15. Gambar kerja kursi



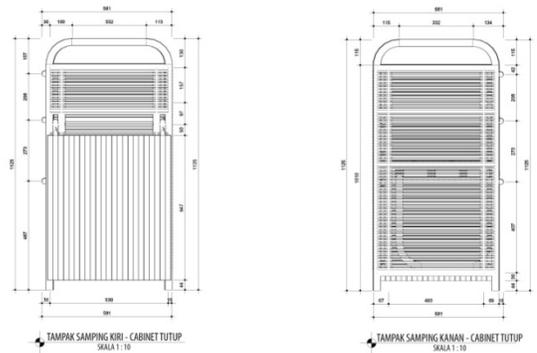
Gambar 16. Tampak perspektif 3 dimensi



Gambar 19. Tampak atas dan tampak depan

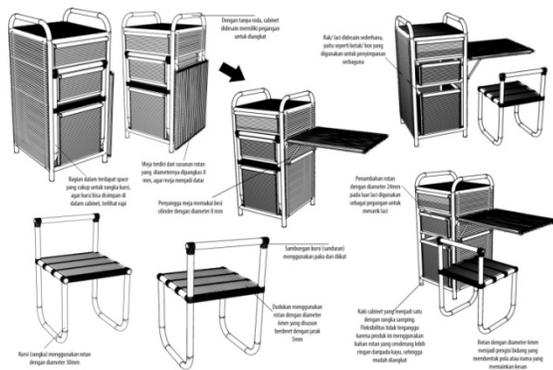


Gambar 17. Tampak perspektif 3 dimensi dengan simulasi ruang

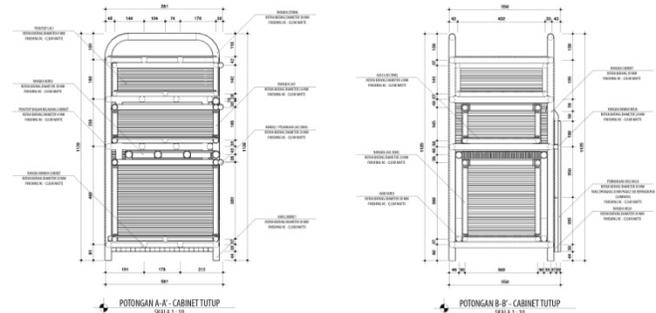


Gambar 20. Tampak samping kiri dan tampak samping kanan

**Desain mebel dengan bahan dasar rotan**



Gambar 18. Sketsa Konseptual Terpilih (Rotan)



Gambar 21. Potongan A-A' dan potongan B-B'

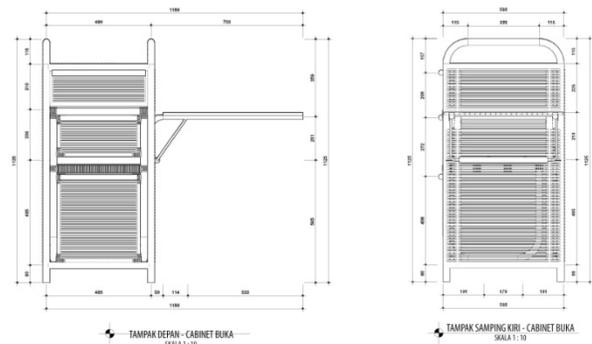
**Kelebihan :**

- Fungsi maksimal
- Mekanisme dan perakitan mudah
- Lebih kompak dan terorganisir

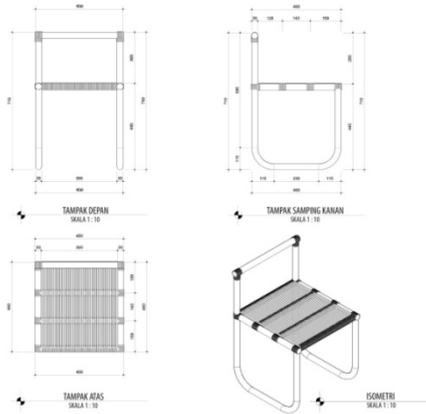
**Kekurangan :**

- Area penyimpanan tidak terlindungi dari debu, karena cenderung terbuka
- Membutuhkan bahan sedikit lebih banyak

Desain ini menggunakan bahan rotan seutuhnya, serta pada kaki-kakinya tidak menggunakan roda tetapi rangka cabinet menjadi kaki/ tumpuannya untuk membuat lebih statis dari desain sebelumnya. Sedangkan pada kursinya dirancang lebih kompak yang terkesan lebih modern.



Gambar 22. Tampak depan dan tampak samping kiri (cab. buka)



Gambar 23. Gambar kerja kursi



Gambar 24. Tampak perspektif 3 dimensi



Gambar 25. Tampak perspektif 3 dimensi dengan simulasi ruang

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan literatur yang dikomparasikan dengan hasil wawancara dan studi permasalahan di lapangan mengenai keterbatasan ruang yang terdapat di dalam kamar *kost*, maka diperoleh rumusan masalah terkait kebutuhan pengguna *kost* yang berkeluarga akan mebel yang bersifat *adaptable*, fungsional, dan bernilai ekonomis yang dikaitkan dengan kemampuan ekonomi dan daya beli. Maka konsep pembuatan *furniture* yang menjadi inovasi adalah dalam pemilihan material, yaitu menggunakan bahan-bahan yang murah, mudah didapat, mudah dalam pembuatan mebel yang bersifat fungsional (sebagai alternatif material: kayu pinus, dari pengolahan palet bekas; kayu

kelapa, dari pengolahan limbah industri kopra; rotan, sebagai alternatif material pengganti kayu).

Dengan desain mebel berorientasi pada fungsi yang mempertimbangkan material dan jenis konstruksi, maka sangat diperlukan untuk mencari kemungkinan baru dalam hasil rancangan mebel (baik secara visual maupun teknis mekanis) seperti memahami karakter bahan dalam menentukan sambungan, dan pemilihan *hardware* untuk menentukan mekanisme yang tepat sesuai kebutuhan desain. Jika tidak dipikirkan secara bersamaan, ide sketsa yang telah dibuat belum tentu dapat diwujudkan sesuai dengan konsep pemikiran berdasarkan analisis sebelumnya.

Mebel bersifat fungsional, efisien, dan fleksibel merupakan ciri dari gaya modern. Gaya modern bersifat *timeless* atau tidak mengenal batasan waktu, anti historis, fungsional, memiliki bentuk yang sederhana sehingga efisien dalam segala tempat. Penggunaan warna menggunakan warna natural atau warna asli bahan yaitu karena warna natural memiliki nilai estetika tersendiri yang menjadi nilai tarik.

Menjaga komunikasi antara desainer dan pelaksana pengerjaan prototype sangatlah penting, karena pekerja terkadang memutuskan sendiri permasalahan dalam pengerjaan tanpa didiskusikan dengan desainer. Oleh karena itu, sebaiknya hubungan komunikasi untuk mendiskusikan pengerjaan harus dijaga agar dalam proses pelaksanaan pengerjaan menjadi lancar dan sesuai dengan desain sehingga diperoleh hasil maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mulyana, Deddy. *Metode Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: PT. Rosdakarya. 2002.
- [2] Santosa, Adi. *Pendekatan Konseptual dalam Proses Perancangan Interior*. Jurnal Dimensi Interior, 3(2), Desember (2005) 111-123
- [3] Wijayanto, Iip. *Sex in the Kost, Realitas dan Moralitas Seks "Kaum Terpelajar"*. Yogyakarta: Tinta. 2009
- [4] Postell, J. *Furniture Design: Introduction to Furniture Design*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc. 2007
- [5] Marizar, E. S. *Designing Furniture: Teknik Merancang Mebel Kreatif*. Yogyakarta: Arisatya Yogaswara. 2003
- [6] Jungmin, B. *A Study on the Interrelationship with Interior Space and Furniture*. Journal of Korea Institute of Interior Design, 20(3), (2011) 127-135
- [7] Ranti, S. *Mebel*. Jakarta: PT. Midas Surya Grafindo. 1990