

Perancangan *Furniture Set* untuk Aktivitas Keluarga di Ruang Keluarga pada Area Hunian

Stella Dewi, Filipus Priyo Suprobo, Poppy F. Nilasari.
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: stellad407@gmail.com; suprobopriyo@gmail.com; popie@petra.ac.id

Abstrak— Berdasarkan kebutuhan keluarga, area yang menjadi tempat beraktivitas keluarga adalah area ruang keluarga. Ruang keluarga merupakan pusat dari rumah dimana semua anggota keluarga dapat duduk bersama dan menjadi pusat aktivitas penghuni rumah serta mendapatkan hiburan. Dikarenakan fungsinya sebagai ruang berkumpul untuk keluarga, maka ruang keluarga haruslah memiliki space yang cukup untuk semua anggota keluarga berkumpul dan duduk bersama. Perancangan furniture set untuk aktivitas keluarga pada area hunian merupakan perancangan yang bertujuan untuk menciptakan furnitur yang dapat mewadahi aktivitas pengguna yang kompleks di ruang keluarga.

Rancangan furniture set memiliki 3 alternatif pilihan. Tiap set dirancang untuk memenuhi aktivitas pengguna yang kompleks, tetapi diterapkan pada furnitur yang berbeda-beda dengan sistem yang berbeda. Furniture set diharapkan dapat mewadahi aktivitas penggunaanya dalam waktu yang lama (berkelanjutan). Dengan kata lain, furniture set dapat berubah seiring dengan berkembangnya kebutuhan dan aktivitas keluarga. Desain furnitur ini dirancang untuk perkembangan anak usia bayi sampai balita, tetapi masih bisa digunakan saat anak bertumbuh besar dengan memanfaatkannya menjadi fasilitas dan fungsi yang lain. Adanya perancangan ini memberi ide baru pada pasar untuk memecahkan masalah yang ada dalam ruang keluarga.

Kata Kunci—*coffee table, furniture set, ruang keluarga, side table,sofa*

Abstrac— *Based on the needs of the family, the living room is the center of the house. It is the center of all family members and all activities where all family members can sit together to get entertainment. Due to its function as a gathering space for families, the living room should have enough space for all family members to gather and sit together. The design of furniture sets for family activities in the residential area is a design which aims to create furniture that can accommodate the complex user activities in the family room.*

The design of the furniture set has 3 alternative options. Each set is not only designed to meet complex user activities, but is also applied to different furniture with different systems. Furniture sets are expected to accommodate the activities of users for a long time (sustainable). In other words, the furniture sets can be changed to fit the needs and activities of the growing and ever changing family. This furniture design is designed for the development of infant to toddler age, but still can be used when the child grows bigger by utilizing it into other facilities and functions. The existence of this design gives new ideas on the market to solve existing problems in the living room.

Keyword— *Coffee Table, Furniture Set, Living Room,Side Table,Sofa.*

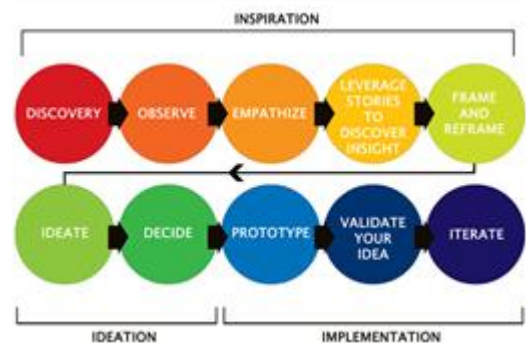
I. PENDAHULUAN

Harga tanah untuk sebuah rumah tinggal sangatlah tinggi, sehingga banyak keluarga baru memilih untuk tinggal di apartemen kecil ataupun rumah kecil. Di Indonesia, gaya hidup di lingkungan apartemen sebenarnya masih belum begitu familiar. Akan tetapi, pertumbuhan apartemen semakin marak, tidak hanya di Jakarta tetapi juga di beberapa wilayah di Indonesia. Harganya yang masih terjangkau, serta didukung fasilitas umum yang lengkap menjadikan tinggal di apartemen mencirikan kehidupan masa kini yang serba ringkas. (“Harga Rumah Mahal,” par.6)

Seiring berjalannya waktu kebutuhan mereka akan tempat yang luas akan terus bertambah terutama ketika buah hati mereka lahir. Tentu saja anak kecil membutuhkan area yang luas dan aman. Melihat hal ini, terciptalah gagasan untuk membuat perabot yang dapat terus digunakan seiring dengan berkembangnya keluarga. Berdasarkan kebutuhan keluarga, area yang menjadi tempat beraktivitas keluarga adalah area ruang keluarga.

Manfaat perancangan *furniture set* ini adalah dapat digunakan oleh keluarga, mulai dari keluarga itu terbentuk, hingga masa berkembangnya anak hingga dewasa. Furnitur ini ditargetkan pada pasar menengah keatas dan mewadahi kebutuhan masyarakat modern karena minimnya lahan tempat tinggal. *Furniture set* dapat digunakan dengan kurun waktu 10-20 tahun kemudian.

II. METODE PERANCANGAN



Gambar. 1. Design Thinking Process

Tahapan di atas terdiri dari langkah-langkah berikut:

A. *Discovery*

Merupakan tahap pertama dalam metode ini. Pada tahap ini, perancang menemukan masalah yang ada dan menentukan objek yang akan dirancang. Kemudian pencarian data literatur yang menunjang untuk objek yang dirancang.

B. *Observe*

Berdasarkan data yang terkumpul, perancang kemudian melakukan observasi. Eksplorasi dilakukan pada ruang keluarga yang potensial (dimana *furniture set* diperlukan) agar mendapatkan hasil yang maksimal jika produk diimplementasikan secara nyata nantinya. Perancang mencari kasus-kasus ekstrim yang sering terjadi di ruang keluarga.

C. *Empathize*

Menanyakan keluarga mengenai kebutuhan dan permasalahan saat berinteraksi dengan furnitur ruang tamu. Observasi dilakukan dengan cara wawancara secara non-formal dengan keluarga yang terdiri atas suami-istri, suami-istri-anak.

D. *Leverage Stories to Discover Insight*

Mendengarkan dan menganalisa masalah dari pengalaman, keinginan dan kebutuhan pengguna.

E. *Frame and Reframe*

Membingkai masalah-masalah yang ada untuk menemukan solusi yang tepat.

F. *Ideate*

Adanya patokan permasalahan sebelumnya yang dijadikan kerangka perancangan awal. Menemukan ide dan kemungkinan apa saja yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan masalah. Adanya pembuatan alternatif desain apa saja yang dibuat.

G. *Decide*

Memilih ide atau inovasi yang paling tepat dari hasil *ideate*. Lalu dibuat gambar kerja agar desain dapat diwujudkan secara nyata di lapangan.

H. *Prototype*

Prototype desain berupa produk skala 1:1 agar dapat dievaluasi lebih lanjut. Pada tahap ini, terdapat proses pembuatan branding, dimana perancang mengenalkan desainnya kepada masyarakat.

I. *Validate Your Idea*

Hasil dari *prototype*, dievaluasi dengan diuji kegunaannya pada saat pameran. Kemudian diteliti apakah konsep, tujuan, dan solusi yang dihadirkan dapat menjawab keinginan dan kebutuhan pengguna. Masyarakat kemudian memberi saran kritik atas furnitur yang sudah dibuat. Adanya pengembangan packaging agar furnitur modular dapat muat dalam satu tempat atau kotak sehingga praktis saat pengiriman (untuk ekspor).

H. *Iterate*

Pada tahapan terakhir ini, produk hasil perancangan yang telah diuji kegunaannya dikembangkan lagi karena inovasi tidak berhenti begitu saja. Apabila produk teruji dengan baik, kemudian diproduksi dan dikenalkan kepada masyarakat (branding). Akan tetapi, pada karya desain Tugas Akhir kali ini, tahapan *iterate* masih belum sepenuhnya dapat dilakukan. Keterbatasan waktu menyebabkan tahapan perancangan dengan metode ini berakhir pada tahap test. Oleh karena itu, perancang sebagai seorang desainer bertanggung jawab untuk membentuk sebuah rencana pengembangan produk setelah berakhirnya Tugas Akhir dengan harapan produk yang telah diciptakan.

III. KAJIAN TEORITIS

A. Keluarga

Keluarga diartikan sebagai kelompok orang yang ada hubungan darah atau perkawinan. Orang-orang yang termasuk keluarga ialah ibu, bapak, dan anak-anaknya. Sekelompok manusia ini (ibu, bapak, dan anak-anak mereka) disebut keluarga nuklir (*nuclear family*)/ keluarga inti. Disamping itu, ada pula yang disebut keluarga luas (*extended family*) yang mencakup semua orang yang berketurunan daripada kakek nenek yang sama, termasuk keturunan masing-masing istri dan suami (Widjaja 5).

B. Keluarga Modern Perkotaan

Modernisme diartikan sebagai fase terkini sejarah dunia yang ditandai dengan kepercayaan pada sains, perencanaan, sekulerisme serta kemajuan. Keinginan untuk simetri dan tertib keinginan akan keseimbangan dan otoritas, telah juga menjadi karakternya (Ahmed 22).

Pada masyarakat modern dewasa ini yang tampak di perkotaan, keluarga terbagi dalam tiga kelas yaitu:

- 1) Keluarga pada masyarakat bawah
- 2) Keluarga pada masyarakat kelas menengah
- 3) Keluarga pada kelas menengah atas

C. Ruang Keluarga

Ruang keluarga merupakan pusat dari rumah dimana semua anggota keluarga dapat duduk bersama dan menjadi pusat aktivitas penghuni rumah serta mendapatkan hiburan. Karena fungsinya yang sebagai ruang berkumpul untuk keluarga, maka ruang keluarga haruslah memiliki space yang cukup untuk semua anggota keluarga berkumpul dan duduk bersama. (Mitton, 165)

D. Furnitur Multifungsi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 560), multifungsi merupakan sesuatu yang mempunyai berbagai tugas atau fungsi. Dapat diartikan furnitur multifungsi merupakan furnitur yang memiliki lebih dari 1 fungsi dalam satu benda. Pada dasarnya furnitur multifungsi memiliki fungsi yang sama dengan furnitur yang lain, akan tetapi furnitur multifungsi memiliki nilai lebih. Karena dari segi ergonomi dan ekonomi menjadi alasan furnitur tersebut banyak

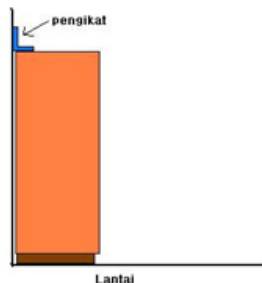
diminati. Furnitur jenis ini cocok untuk ruangan yang sempit seperti apartemen tipe studio, rumah dengan tipe rumah sederhana.

E. Furnitur Anak

Dalam merancang furnitur untuk anak, harus memperhatikan beberapa hal, antara lain:

1. Menghindari sudut-sudut yang tajam.
2. Menghindari material yang riskan seperti kaca.
3. Dalam website (" Tips Agar Furnitur Aman Bagi Anak-Anak Anda," par. 4) menyatakan ada beberapa poin yang perlu diperhatikan dalam merancang furnitur anak yakni:
 - Pilihlah furnitur bagi anak-anak yang bebas dari bahankimia berbahaya seperti formaldehyde(formalin), lead, cadmium atau jenis kimia logam berat lainnya. Bahan kimia tersebut terdapat pada jenis material furniture MDF, partikel board dan pada bahan finishing melamin, PU (Poly Urethane) dan NC.

- Ikatkan almari atau rak ke dinding belakang dengan bantuan plat besi yang dipasang di bagian atas almari atau bagian samping sehingga tidak mudah bergeser. Anak-anak akan mencoba memanjat almari atau rak akan tetapi masih belum terampil menjaga keseimbangan. Dengan mengikat almari pada dinding akan memperkuat posisinya.



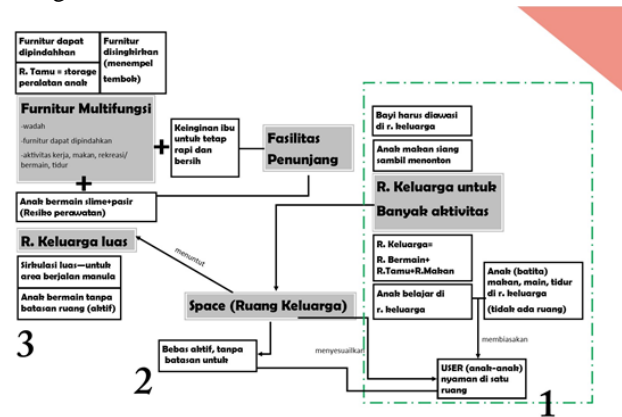
Gambar 2. Plat besi pada almari

- Apabila menggunakan aksesoris lampu atau peralatan listrik lainnya pada furnitur, letakkan stop kontak listrik pada ketinggian di atas 1 meter. Hal ini membantu kemungkinan anak balita terutama tersetrum.
- Pintu almari sebaiknya selalu dalam keadaan terkunci pada saat tidak digunakan. Hal ini untuk mencegah anak-anak secara tidak sengaja meraih benda tajam di dalam almari atau obat-obatan tertentu. Akan bermanfaat juga untuk mencegah anak-anak 'terjebak' di dalam almari. Usahakan mencari jenis kunci yang mudah digunakan oleh orang dewasa akan tetapi cukup sulit bagi anak-anak.
- Simpan semua mainan anak-anak pada lemari yang pendek dan rendah sehingga anak-anak tidak perlu memanjat untuk meraihnya.
 - Furnitur harus food –contract safedan non-toxic
 - Lemari sebaiknya diberi lubang ventilasi, karena biasanya anak bersembunyi di dalam lemari dalam aktivitas permainannya.
 - Menghindari elemen furnitur dalam bentuk kecil untuk menghindari kemungkinan tersedak bagi anak khususnya untuk usi di bawah 3 tahun.

- Furnitur yang menggunakan penutup atau pintu harus menggunakan engsel yang tepat. Engsel tidak boleh membuat aktifitas membuka atau menutup pintu menjadi sulit dan menimbulkan bantingan pada pintu, untuk menghindari tangan terjepit pintu.
- Hindari furnitur dengan artificial material dan compressed wood karena mengandung mikro partikel yang kurang baik bagi pernafasan. Apabila memakai material ini, harus dianginkan padaruang terbuka dalam beberapa minggu sebelum diletakkan di ruang tertutup.
- Kursi belajar disarankan tanpa menggunakan roda untuk menghindari anak bermain kursi pada saat belajar dan memecah konsentrasinya.

IV. ANALISA DAN KONSEP

A. Pengamatan Observasi



Gambar 3. Skema Skenario Desain

Adanya pengelompokan aktivitas pengguna sehingga tercipta skenario-skenario desain. Berikut skenario desain yang telah disusun:

- [1]. Skenario 1. Adanya pengelompokan yang menekankan pada banyaknya aktivitas yang dilakukan di ruang keluarga. Aktivitas yang ada:
 - menjaga bayi di ruang keluarga
 - anak makan siang di ruang keluarga
 - ruang bermain, ruang tamu dan ruang makan menjadi satu, sehingga seluruh aktivitas dipaksakan dalam ruang keluarga.
 - anak belajar di ruang keluarga, makan main dan tidur di ruang keluarga akibat terbatasnya ruang keluarga sehingga anak-anak dibiasakan nyaman di satu ruang
- [2]. Skenario 2. Adanya pengelompokan yang mengarah pada perilaku anak dalam ruang keluarga. Ruang keluarga dituntut untuk menyesuaikan dengan kenyamanan anak dan tingkah laku anak yang aktif.
- [3]. Skenario 3. Ruang keluarga dituntut agar luas sehingga dapat memberi ruang berjalan yang luas untuk manula dan area bermain yang aman bagi anak .

Adanya kebutuhan keluarga akan furnitur multifungsi yang dapat menjadi wadah, dapat dipindahkan dan dapat menampung aktivitas kerja, makan, bermain atau rekreasi, dan tidur. Furnitur juga harus memiliki fasilitas penunjang yang

memenuhi keinginan pengguna agar ruang tetap rapi dan bersih, serta fasilitas penunjang untuk mendukung permainan anak yang sedang diminati (slime dan pasir) dengan mempertimbangkan resiko perawatan furnitur apabila dimainkan.

Data-data yang telah didapat pada hasil observasi menyimpulkan aktivitas yang dilakukan dalam ruang keluarga adalah :

- menjaga bayi
- area bermain anak
- area tidur siang anak (balita)
- area bertamu
- area makan anak dan orang tua
- area belajar anak

B. Analisis Material

Dalam perancangan furniture set ini, material yang digunakan harus aman bagi anak-anak, sehingga menggunakan material kayu solid dan multiplek yang di finishing waterbased. Kayu solid juga dipilih karena berat, sehingga furnitur tidak akan terdorong atau terguling apabila dimainkan oleh anak-anak. Adanya penggunaan multiplek apabila kayu solid dianggap kurang memadai dalam beberapa bagian furnitur.

C. Analisis Bentuk

Bentukan yang keluar dari hasil observasi adalah bentuk geometris. Bentuk ini didasari dari bentuk furnitur yang digunakan oleh pengguna. Diperlukan bentuk yang dapat menyesuaikan dengan ruang yang ada dan dapat diterima oleh masyarakat. Oleh karena itu, dipilihlah bentuk kotak yang dapat menyesuaikan dengan bentuk ruang pada umumnya. Bentuk kotak yang diterapkan, pada bagian sisi yang tajam dibentuk melengkung, tanpa sudut yang tajam, sehingga aman bagi anak-anak. Bentuk sederhana dengan gaya Skandinavian diterapkan pada desain, dengan tujuan tetap dapat menyatu dengan furnitur milik pengguna.

D. Analisis Warna

Warna yang digunakan harus dapat menyatu dengan ruang yang ada, sehingga dipilihlah warna netral. Warna netral sangat fleksibel diterapkan pada setiap ruangan di rumah. Warna-warna netral seharusnya memberikan kehangatan atau kesejukan, sehingga mereka dapat memberikan efek ruang yang tenang dan lebih santai. Adanya warna netral pada furnitur, memungkinkan pengguna untuk memadukan dengan warna-warna berani pada aksesoris ataupun warna pada ruang.

E. Analisis Pengguna

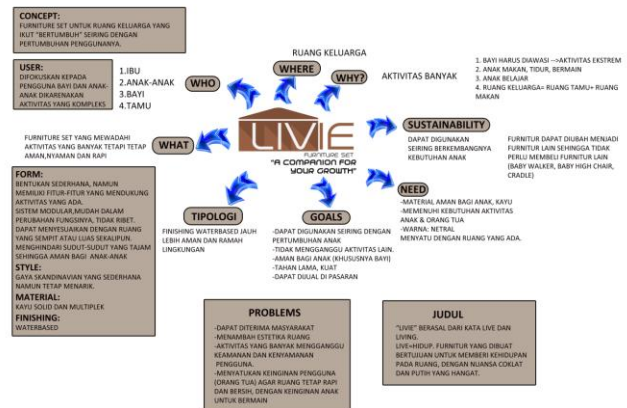
Seiring dengan berjalannya waktu, manusia terus berkembang dengan bertambahnya kebutuhan. Sejak usia dini, banyaknya kegiatan yang dilakukan sari bayi hingga usia dewasa membutuhkan banyak kebutuhan produk untuk melengkapi aktivitasnya. Pengguna yang menjadi sasaran adalah pengguna dari kalangan menengah keatas. Pengguna

dengan sasaran menengah keatas cenderung lebih peka mengenai kebutuhan yang dibutuhkan dan lebih memikirkan kualitas serta keuntungan yang ada pada produk. Pengguna yang lebih disarankan adalah pengguna yang baru memulai kehidupan rumah tangga, dimana furnitur yang diterapkan dapat memenuhi kebutuhan masa sekarang dan yang akan datang.

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep

Mengangkat tema pertumbuhan keluarga sendiri, dimulai dari anak bayi hingga orang dewasa. Konsep furniture set untuk ruang keluarga yang ikut berkembang seiring berkembangnya aktivitas penggunanya. Furnitur digambarkan sebagai bagian dari kehidupan kita sehari-hari. Furnitur yang dirancang ditujukan untuk ruang keluarga karena ruang keluarga merupakan pusat aktivitas keluarga.



Gambar 4. Konsep Perancangan

Nama konsep "LIVIE" furniture set, juga menjadi brand yang digunakan dengan tagline "a companion for your growth". Livie, diambil dari kata live atau living, dimana furniture set yang dibuat diperuntukkan untuk kehidupan pengguna sehari-hari. Furniture set juga bertujuan agar dapat digunakan dalam jangka waktu lama dan digunakan sesuai dengan tahap tumbuh usia penggunanya.

B. Desain Akhir

Setelah melewati tahapan sketsa ide dan pengembangan, dihasilkan 3 alternatif set desain. Ketiga alternatif desain memiliki kelebihan masing-masing. Dalam tiap alternatif desain terdapat 3 jenis furnitur yang saling melengkapi satu sama lain. Ketiga furnitur ini terdiri atas sofa, coffee table dan side table. Pada akhirnya terpilih satu dari 3 set desain alternatif yang telah dibuat. Desain ini memiliki keunggulan yang lebih dibandingkan dengan desain alternatif lainnya, yaitu: sistemnya mudah untuk digunakan dan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama. Alternatif yang diwujudkan sampai tahap prototype adalah:

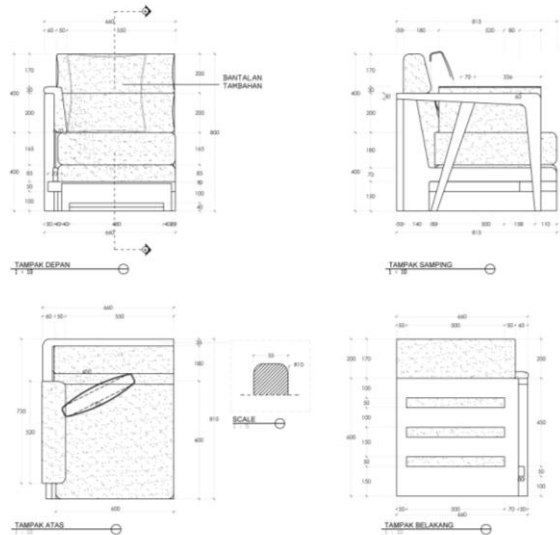
-Sofa

Pada desain sofa pertama ini, dilakukan pengembangan terhadap sistem sofa menjadi *sofabed*. Pemilihan desain sofa ini adalah karena kemudahannya untuk diubah menjadi *sofabed*. Sistem yang diterapkan adalah, dengan menarik keluar rangka yang tersembunyi di kaki sofa. Kemudian, dudukan sofa dapat diletakkan diatas rangka dan terbentuklah *sofabed*. Sistem ini memungkinkan agar saat berubah menjadi *sofabed*, ketinggian *sofabed* menjadi dekat dengan lantai (rendah). Hal ini memudahkan anak untuk naik dan turun *sofabed* dengan aman.



Gambar. 5. Perspektif sofa

Sofa yang dihasilkan dalam bentuk modul-modul, 1 *seat* untuk tiap potongan sofa. Sofa dapat dirangkai menjadi bentuk sofa set yang diinginkan, menyesuaikan dengan bentuk dan ukuran ruang. Pengguna dapat membeli sofa dengan memilih potongan yang akan digunakan. Tiap potongan dapat diubah menjadi *sofabed*. Semakin banyak potongan sofa, semakin besar *sofabed* yang dibentuk. *Sofabed* yang besar dapat digunakan sebagai arena bermain dan tidur siang anak.



Gambar. 7. Gambar kerja sofa

- Coffee Table



Gambar. 6. Perspektif coffee table

Coffee table yang dibuat, bertujuan untuk memfasilitasi aktivitas gerak anak. Dimulai dari anak belajar berdiri dan berjalan (anak usia 8-9 bulan). Anak belajar berdiri dengan memegang benda-benda yang ada disekitarnya. Pada *coffee table* terdapat satu sisi dengan bentuk bidang miring dan berlubang yang bertujuan sebagai tempat anak berlatih memegang barang. Bentuk yang miring membantu anak untuk memegang ke arah atas, sehingga membantunya belajar berdiri. Pada bagian bawah *coffee table* terdapat bolongan yang berfungsi sebagai area bermain si kecil dan dapat juga digunakan untuk meletakkan mainan karena bagian lubang cukup luas.



Gambar. 7. Penggunaan coffee table

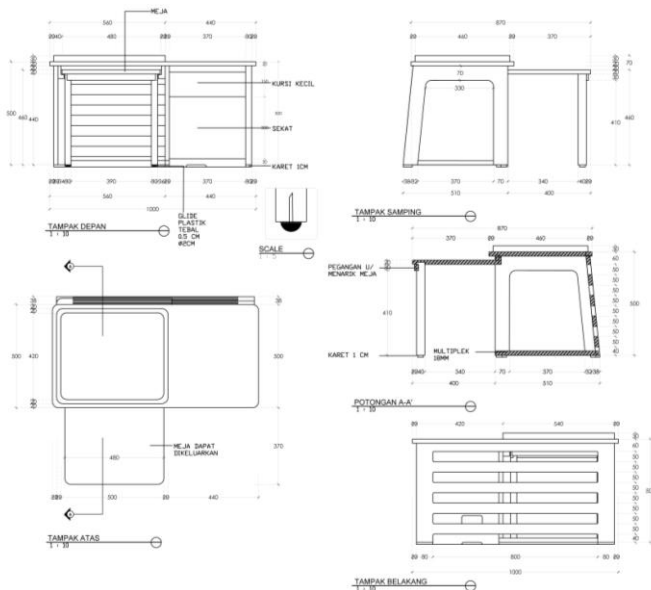
Pada aktivitas selanjutnya, aktivitas yang sering dilakukan anak di ruang keluarga adalah anak adalah makan. Untuk mewadahi aktivitas anak untuk makan, dibuatlah *baby high chair* (anak usia 6-36 bulan) yang dapat dikeluarkan dari dalam *coffee table*. *Baby high chair* dapat diletakkan dimana saja dan dapat diletakkan kembali ke dalam *coffee table*. *Baby high chair* dibuat dengan adanya bolongan pada bagian samping untuk orang tua apabila ingin memindahkan *baby*

high chair, dengan cara mengangkat pinggiran lubang. Apabila anak sudah bertambah besar, area kosong pada bagian dalam *baby high chair* dapat menjadi *storage*.



Gambar 8. Perspektif *baby high chair* pada *coffee table*

Perkembangan anak selanjutnya adalah aktivitas belajar. Anak belajar dengan menggunakan kursi dan meja belajar (anak usia 6-9 tahun). Dari dalam *coffee table* terdapat meja yang dapat dipanjangkan menjadi meja belajar untuk anak-anak. *Baby high chair* apabila dibalik dapat berubah menjadi kursi anak. Material yang digunakan pada *coffee table* ini adalah kombinasi kayu nyatoh dan multiplek meranti yang difinishing *waterbased*. Bagian bidang, menggunakan multiplek meranti, sedangkan bagian kaki menggunakan kayu nyatoh. Hal ini menyebabkan meja menjadi berat dan kuat sehingga tidak akan mudah terguling ataupun terbalik.

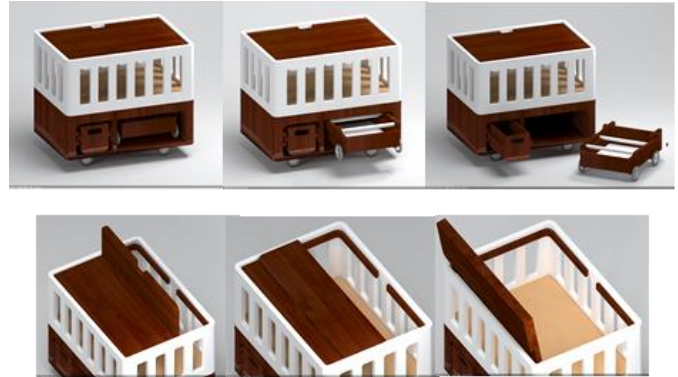


Gambar. 9. Gambar kerja *coffee table*

-Side table

Side table yang dibuat berupa bentukan kotak tertutup dengan roda pada bagian bawahnya. Apabila tutup *side table* dibuka, dapat menjadi *cradle*. Tutup *side table* menggunakan sistem lipat, sehingga apabila dibuka tidak memakan tempat. Sistem lipat yang digunakan adalah dengan melipat meja 2kali. Lipatan pertama menggunakan engsel kupu dan lipatan kedua menggunakan pen. *Cradle* juga dapat difungsikan sebagai *storage* apabila *cradle* sudah tidak digunakan lagi. Pada bagian bawah *cradle*, terdapat 2 laci. Kedua laci dapat dikeluarkan

dari dalam *side table*. Salah satu laci dapat diubah menjadi *baby walker*.



Gambar 10. Perspektif *side table*



Gambar 11. Penggunaan *side table*

Baby walker dikeluarkan dari dalam *side table* dalam posisi terlipat. Laci dapat diubah menjadi *baby walker* dengan cara menegakkan pegangan tangan dan penahan kayu pada bagian samping sebagai penahan pegangan tangan agar tidak terdorong ke depan. Roda pada *baby walker* dibuat ada 4, sehingga stabil saat berjalan. Bagian bawah *side table* diberi roda sehingga memungkinkan *side table* berpindah tempat dan menyesuaikan posisi peletakkannya dengan sofa. *Side table* juga dapat dibawa ke ruang lainnya juga apabila dibutuhkan. Ukurannya yang cukup mungil apabila dibandingkan dengan *bassinet*, masih memungkinkan untuk diletakkan pada area kamar yang sempit. Roda pada bagian bawah *side table* diberi rem agar *side table* tidak mudah bergerak jika tidak sengaja terdorong.

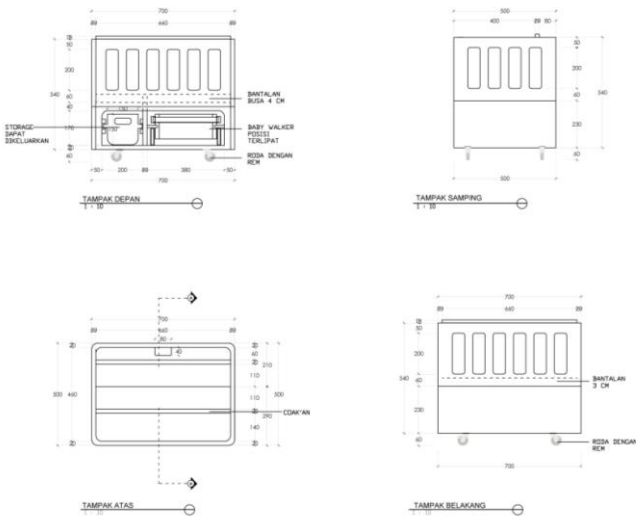


Gambar 12. Perspektif *baby walker* pada *side table*

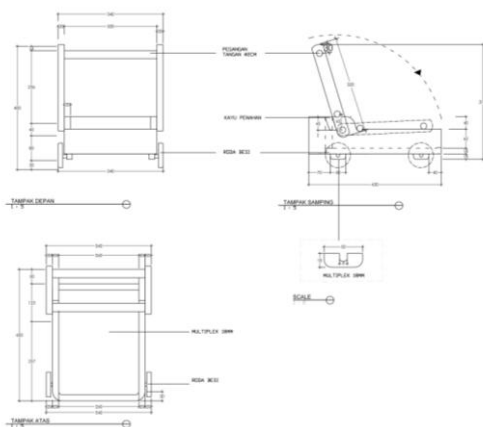


Gambar 13. Penggunaan baby walker pada side table

Material yang digunakan pada side table ini adalah kombinasi kayu nyatoh dan multiplek meranti yang difinishing waterbased. Pada bagian bawah, menggunakan kayu nyatoh, sedangkan pada bagian atas (cradle) menggunakan multiplek. Multiplek digunakan karena memikirkan banyaknya lubang yang ada, sehingga lebih mudah menggunakan multiplek yang dilubangi sesuai bentuk yang ada. Adanya lubang-lubang untuk memberi sirkulasi udara bagi bayi agar tidak panas.



Gambar 14. Gambar kerja side table

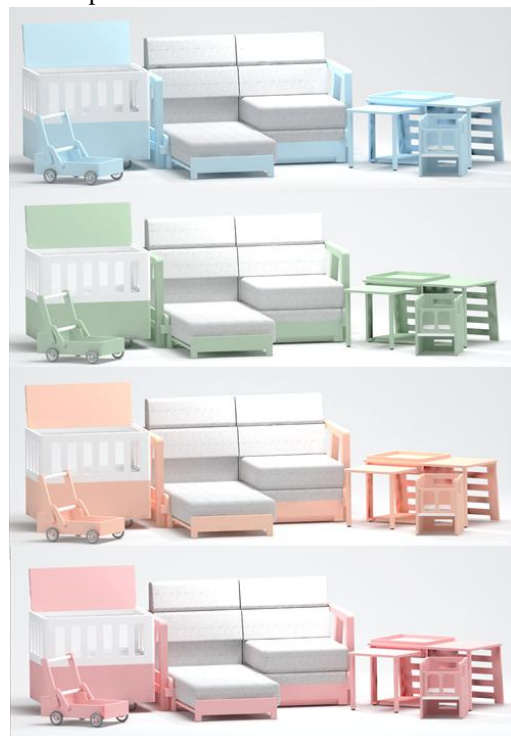


Gambar 15. Gambar kerja baby walker pada side table



Gambar 15. Penerapan furniture set dalam ruang keluarga

Desain ini juga dapat diaplikasikan dalam tampilan yang lebih modern, dan alternatif warna pastel. Warna pastel menjadi pilihan dikarenakan sebagian besar fungsi desain untuk anak-anak. Pengguna tidak harus membeli produk 1 set, pengguna dapat membeli produk secara satuan.



Gambar 16. Alternatif warna pastel pada furniture set

C. Proses Pembuatan Prototype

1. Pemotongan dan Penyusunan Kayu dan Multiplek

Pada proses pertama, adalah pemotongan multiplek dan kayu nyatoh sesuai dengan dimensi yang telah ditentukan. Multiplek dan kayu kemudian dirangkai menjadi bentukan rangka yang telah ditentukan.



Gambar 17. Pembentukan rangka sofa



Gambar 18. Pembentukan rangka *side table*



Gambar 19. Pembentukan rangka *coffee table*

2. *Finishing*

Setelah kayu dan multiplek dirangkai, dilakukan *finishing*. *Finishing* pada desain ini menggunakan 2 warna, yaitu coklat dan putih. *Finishing* yang direncanakan menggunakan cat *waterbased* agar aman bagi keluarga. Akan tetapi, penggunaan cat warna putih *waterbased*, belum dapat dilakukan uji coba sehingga belum dapat dipastikan apakah warna dapat menutup

permukaan kayu secara keseluruhan. Cat *waterbased* putih akhirnya diganti menggunakan cat *duco*.



Gambar 20. Proses *finishing*

3. Pemasangan *Hardware* dan Bantalan

Pemasangan *hardware* pada furnitur, agar furnitur dapat berfungsi secara optimal dan sesuai dengan desain yang diinginkan. Pembuatan busa dilapisi dengan *oscar* dilakukan terakhir, sehingga dapat disesuaikan dengan ukuran furnitur. Adanya penggunaan busa *high density* dan *low density* yang dikombinasikan agar sofa tidak terlalu keras atau terlalu empuk.



Gambar 21. Pemasangan *hardware*

D. Hasil Jadi



Gambar 22. Hasil jadi sofa

Gambar 23. Hasil jadi *coffee table*Gambar 24. Hasil jadi *side table*Gambar 25. Hasil jadi *baby walker* pada *side table*

Furnitur yang ada di pasaran masih belum dapat mewedahi aktivitas pengguna. Aktivitas yang dilakukan manusia dari bayi hingga usia dewasa membutuhkan banyak kebutuhan produk untuk melengkapi aktivitasnya. Furnitur dirancang agar dapat memenuhi kebutuhan furnitur pengguna sejak pengguna usia dini. Furnitur dirancang berkelanjutan, dimana furnitur tidak lagi hanya memiliki satu fungsi tetapi dapat terus berkembang sesuai dengan kebutuhan manusia.

Tiap set dirancang untuk memenuhi aktivitas pengguna yang kompleks, tetapi diterapkan pada furnitur yang berbeda-beda dengan sistem yang berbeda. Adanya perancangan ini memberi ide baru pada pasar untuk memecahkan masalah yang ada dalam ruang keluarga. *Furniture set* dirancang dengan sistem yang mudah, tidak memiliki *hardware* yang sulit, dibentuk tanpa sudut yang tajam dan di-*finishing waterbased* sehingga aman bagi anak. *Furniture set* dapat dengan mudah disimpan, dibersihkan dan sistem *maintenance* yang mudah. *Furniture set* dirancang menggunakan material yang kuat agar dapat digunakan dalam kurun waktu yang lama.

UCAPAN TERIMA KASIH

Selama proses perancangan *furniture set* ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada segenap dosen, dosen pembimbing, semua staf Program Studi Desain Interior, yang telah membimbing, mengarahkan, dan memberikan banyak dukungan baik moral maupun akademis yang berharga kepada penulis sehingga perancangan *furniture set* ini dapat terselesaikan. Penulis juga berterima kasih kepada Bapak Setio selaku teknisi pembuatan furnitur dari Pelita Interior yang telah berkenan untuk memproduksi furnitur set penulis, dan kepada semua pihak yang sudah membantu dan memberikan dukungan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Akmal, Imelda. Seri Interior Pilihan Imelda Akmal Ruang Duduk Pilihan. Jakarta: PT Gramedia Pustaka, 2006.
- [2] Erly W, Johanna. Serial Rumah Interior: Ruang Keluarga. Jakarta: Prima Infosarana Media, 2007.
- [3] Faturochman. "Revitalisasi Peran Keluarga". Buletin Psikologi, Tahun IX (Desember 2001): 39-47
- [4] "Tips Agar Furnitur Aman bagi Anak-anak Anda". *Tentangkayu*. 2009. 27, November, 2016. <<http://www.tentangkayu.com/2009/01/tips-agar-furniture-aman-bagi-anak-anak.html>>
- [5] Sandjaya, Imelda. Ruang Duduk. Jakarta; PT Gramedia Pustaka Utama, 2001. Sandjaya, Imelda. (2001).

VI. KESIMPULAN

Perancangan furnitur set untuk aktivitas keluarga pada area hunian merupakan perancangan yang bertujuan untuk menciptakan furnitur yang dapat mewedahi aktivitas pengguna yang kompleks di ruang keluarga. Pemilihan bentuk, warna, dan material diperoleh dari analisis dan kajian literatur yang ada.