

Perancangan Set Furnitur Sebagai Fasilitas Belajar, Bersantai, dan Penyimpanan untuk Anak Usia 3-5 Tahun Dalam Rumah Tinggal

Claudia Limantara dan Grace Mulyono, Lucky Basuki
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: claudialimantara25@gmail.com; gracem@petra.ac.id; dante_luq@yahoo.co.id

Abstrak— Rumah tinggal merupakan tempat dan fasilitas pertama di mana anak belajar tentang hal baru. Kebutuhan akan fasilitas belajar, bersantai, dan penyimpanan pun menjadi kebutuhan yang harus dipenuhi untuk anak yang sedang bertumbuh dan berkembang dengan rentang usia 3-5 tahun (*golden age*). Peran dan fungsi furnitur menjadi jelas ketika digunakan di rumah tinggal. Konsep yang diambil menggabungkan aktivitas anak dalam 3 jenis furnitur yang berbeda melalui bentuk geometris, warna primer, sistem konstruksi dipilih untuk cara kerja dari furnitur. *Kiddos* sendiri dipilih sebagai tema yang berarti *furniture that kids like de most*, segala sesuatu tentang anak digabungkan untuk menjadikan furnitur yang sesuai dan tepat. Perancangan ini diharapkan mampu memenuhi kebutuhan aktivitas anak dalam ruang dan desain yang dihasilkan mampu mendukung proses kreatif dan perkembangan anak.

Kata Kunci— Fasilitas belajar, fasilitas bersantai, fasilitas penyimpanan, *furniture*, rumah tinggal

Abstrac— Residential houses are the first place and facilities where children try to learn about new things. The necessity of learning, relaxing, and keeping facilities becomes one of the necessities of furniture that must be facilitated for children with the age range of 3-5 years (*golden age*). The role and function of the furniture became easier to understand which is used in residential houses. Combining kid's activities into 3 different types of furniture, geometric shapes, primer colors, and constructions chosen for the steps of the furniture. *Kiddos* itself being chosen as the theme which means furniture that kids like de most, everything about kids combined to make the suitable and right furniture. This design is expected to necessity the needs of children's activities in space and the resulting design can support the creative process and development of children.

Keyword— Learning facility, relaxing facility, keeping facility, furniture, residential house

I. PENDAHULUAN

Pada rentang usia tertentu pada pertumbuhan manusia, khususnya anak, akan dihadapkan pada perkembangan dari segi psikomotorik, afektif, dan kreativitasnya serta tidak jarang juga anak menjadi kritis dan ingin serba tahu segala sesuatu yang berada di sekelilingnya, mulai dari hal yang paling kecil sekalipun akan mampu memicu rasa ingin tahu dari anak tersebut, dimulai dari mainan yang dimiliki untuk mengenal nama hewan, buah, alat transportasi, dan sebagainya.

Pada usia 3-5 tahun merupakan usia *golden age* bagi anak, merupakan tahap anak belajar untuk menulis, membaca, dan mengeksplor khususnya apa yang ditemui pada rumah

tinggalnya. Biasanya orang tua memberikan satu ruangan khusus yang bisa dimanfaatkan anak untuk melakukan aktivitas belajar dan bermain. Kebutuhan anak dengan orang dewasa akan berbeda, anak tidak memerlukan keindahan ketika berada di dalam suatu ruang, lingkungan yang kreatif dengan fasilitas pendukung merupakan lingkungan yang cocok digunakan oleh anak. Anak akan merasa lebih tertarik dengan apa yang dilihatnya dan bersifat visual daripada sesuatu yang bersifat imajinasi dan halusinasi.

Bermain sendiri bisa didefinisikan sebagai kegiatan yang dilakukan secara langsung dan spontan. Bermain dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang digunakan untuk berbagai tujuan menyenangkan, dan pada dasarnya setiap anak ingin selalu bermain [1][2]. Menurut ahli pendidikan seperti Plato, Aristoteles, dan Froebel mengemukakan manfaat bermain digunakan sebagai media untuk menguatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak, dalam aspek fisik, motorik, emosi, kognisi, media terapi, dan media intervensi. Sedangkan belajar merupakan sebuah proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku, seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan lainnya. [1]

Furnitur menjadi salah satu kebutuhan terpenting dalam pemenuhan kebutuhan aktivitas, dan menjadi pendukung aktivitas yang utama sehingga aktivitas tersebut bisa tersampaikan secara maksimal. Namun, pada kenyataannya furnitur yang mampu memenuhi kebutuhan aktivitas anak akan belajar, menyimpan, dan bersantai masih belum dijumpai pada saat ini, hanya diberikan furniture yang mampu menggantikan fungsi utamanya.

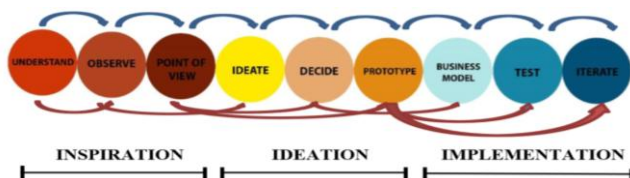
Fasilitas belajar, menyimpan, dan bersantai menjadi pilihan permasalahan yang dirasa belum ditemukan pemenuhannya dan belum maksimal penggunaannya dalam rumah tinggal, sehingga furniture untuk pemenuhan kebutuhan aktivitas tersebut menjadi pilihan untuk penyelesaian masalah itu. Bisa disimpulkan rumusan masalah dari perancangan adalah bagaimana merancang furnitur set anak sebagai fasilitas penyimpanan, belajar, dan bersantai yang fungsional dan efektif di terapkan di rumah tinggal?

Dengan adanya implementasi perancangan tersebut diharapkan kebutuhan anak akan tersebut akan fasilitas –

fasilitas itu dan fungsinya akan tersampaikan dengan maksimal.

Metode perancangan yang digunakan adalah *design thinking* dari *D.School Paris* yang kemudian dikembangkan dan disesuaikan dengan perancangan set furnitur untuk anak dalam rumah tinggal dengan tahapan sebagai berikut, [3]

1. *Understand*
Memahami, menentukan, dan mengumpulkan data literatur tentang *Kid's set furniture*
2. *Observe*
Observasi ke rumah – rumah daerah Surabaya dan Sidoarjo untuk melakukan analisa, mencari permasalahan dari objek perancangan, wawancara dengan penghuni rumah tinggal.
3. *Point of View*
Kid's set furniture sebagai objek perancangan, *brainstorming*, *mind map* dan mengumpulkan ide desain.
4. *Ideate*
Membuat konsep desain (*Kiddos*) dan pasaran target pengguna, membuat skematik desain dengan sketsa yang dilengkapi dengan keterangan material dan warna.
5. *Decide*
Menentukan sketsa desain terpilih untuk dikembangkan dan direalisasikan sebagai desain akhir
6. *Prototype*
Membuat gambar kerja beserta keterangan material, warna, detail, dan perspektif, membuat *mock up* 1:1, *material board*, dan *manual book*.
7. *Business Model*
Branding produk yang dirancang, hubungan keterkaitan dengan pengguna, bagaimana masyarakat mengenali dan menerima objek perancangan.
8. *Test*
Menguji desain perancangan, dan menerima kritik dan saran untuk dikembangkan.
9. *Iterate*
Mempresentasikan pada dosen pembimbing dan menampilkan objek perancangan dalam pameran.



Gambar 1. Metode *design thinking* yang digunakan

II. DEFINISI, FUNGSI DAN DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN

A. *Kid's Set Furniture*

Kid's Set Furniture dibuat untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam suatu ruangan, furnitur yang dibutuhkan dalam ruangan sehingga aktivitas di dalamnya dapat terlaksana secara maksimal. Kebutuhan furnitur untuk ruang yang satu

dengan ruang lainnya akan berbeda, sehingga desain harus disesuaikan dengan tujuan aktivitas, pengguna, serta peletakkan dari furnitur.

Furniture berasal dari bahasa Perancis yaitu *fourniture* berasal dari kata *fournir* yang memiliki arti *furnish* atau perabot rumah atau rumahan. Furnitur merupakan salah satu kebutuhan dalam setiap rumah, fungsinya tidak hanya untuk memperindah interior dalam rumah, tapi juga untuk sebuah estetika yang mencitrakan kepribadian si pemilik rumah. [4] *Furniture* merupakan benda bergerak untuk membuat ruangan atau bangunan pantas untuk ditinggali atau untuk bekerja, seperti meja, kursi, dan lemari. [4]

Terdapat beberapa fungsi dari *furniture*, yaitu :

1. *Furniture* yang mendukung tubuh manusia
Furniture digunakan untuk mendukung tubuh manusia yang berperan dalam aktivitas sehari – hari. *Furniture* harus bisa memberikan rasa nyaman terhadap gerak penggun, menahan bobot secara maksimal, dan meminimalisir titik beban yang membuat tubuh terasa tidak nyaman. [5]
 2. *Furniture* yang mendukung aktivitas manusia
Manusia dan *furniture* memiliki hubungan yang erat. Hubungan ini muncul dari aktivitas manusia yang bergantung pada karakteristik *furniture*. Karakteristik *furniture* ditentukan oleh sikap manusia ketika melakukan aktivitas makan, bekerja, membaca buku, dan menulis dimeja. Proses perancangan sebuah mebel menuntut desainer untuk memahami material dan ukuran standar yang menjadi penentu struktur dan kenyamanan bagi pengguna [5].
 3. *Furniture* yang digunakan untuk menyimpan barang
Jenis *furniture* yang digunakan sebagai tempat penyimpanan barang meliputi lemari baju, lemari buku, dan lemari piring. Jenis *furniture freestanding* bersifat mudah dipindahkan, sementara *built-in storage*, *wall-mounted cabinet*, dan *pantry* bersifat tetap atau tidak dapat dipindah. Tipe ini dikategorikan sebagai lemari penyimpanan yang biasanya dibuat secara custom sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan tertentu [5].
 4. *Furniture* yang mendefinisikan ruang
Interior ruang dapat dibagi dengan menggunakan *built-in furniture*, partisi dan *shelving system*. Selain itu, fungsi *freestanding furniture* di ruang kantor, lobby hotel, perpustakaan, dan restoran dapat mendefinisikan zona aktivitas sesuai dengan kebutuhan secara independen [5].
Dari pembahasan mengenai *furniture* dapat disimpulkan bahwa *furniture* sendiri memang dibuat dan dikhususkan untuk manusia sebagai pengguna utamanya dan fungsinya juga untuk meningkatkan dan memenuhi kebutuhan manusia.
- B. *Ciri – Ciri dan Karakteristik Bentuk Furniture untuk Anak*
- Kid's set furniture* memiliki beberapa ciri – ciri yang harus diketahui karena adanya pemenuhan beberapa fungsi dan pemanfaatan fungsi yang mendesain produk dengan sistem multifungsi dan modular. Ciri – ciri dan karakteristik bentuk *kid's set furniture* yaitu :
1. Dapat dilipat dan digabungkan dengan furnitur lainnya.

2. Memudahkan dalam penyimpanan, pengangkutan, dan perakitannya
3. Menghemat tempat dan terdiri dari furnitur utama apabila dibuka dan dibelah di beberapa bagian akan membentuk *sub-furniture* yang memiliki fungsi luas.
4. Harus aman digunakan untuk anak dan memberikan kenyamanan ketika digunakan oleh anak.
5. Desain satu perabot dengan yang lainnya harus berkaitan dan berhubungan sehingga pada saat digunakan, bisa dilakukan secara maksimal.

C. Deskripsi Objek Perancangan

Perancangan *Kid's set furniture* adalah perancangan *furniture* yang menambahkan fungsi *furniture* untuk memenuhi kebutuhan aktivitas pengguna, penggunaannya ditujukan untuk anak – anak dengan rentang usia 3-5 tahun. *Furniture* yang dirancang meliputi fasilitas belajar yang mewadahi aktivitas kerja dan bermain, fasilitas bersantai yang mewadahi aktivitas duduk dan bersantai untuk membaca buku, dan fasilitas penyimpanan yang mewadahi aktivitas simpan menyimpan barang kebutuhan dalam sebuah ruang dalam hunian rumah tinggal di wilayah Surabaya.

Untuk mengetahui kebutuhan perabot dan aktivitas apa saja yang berkaitan dan dilakukan oleh anak secara umum, maka dilakukan pengumpulan data melalui metode *survey*, analisa, dan wawancara dengan penghuni rumah tinggal. Narasumber yang di wawancarai adalah :

1. 1 orang tua dengan 2 orang anak usia 3 dan 5 tahun.
2. 3 orang tua dengan 1 orang anak usia 3 tahun.
3. 1 orang tua dengan 2 orang anak usia 4 dan 5 tahun.

Dari hasil wawancara yang sudah dilakukan bisa disimpulkan bahwa *furniture* mengambil peran penting dalam sebuah aktivitas yang dilakukan anak itu secara mandiri maupun dengan bantuan kedua orang tua ataupun yang lainnya. Rumah tinggal sendiri merupakan tempat pertama di mana anak bersosialisasi dan melakukan mayoritas aktivitasnya, dan merupakan tempat yang sesuai dengan untuk objek perancangan. Dari segi aktivitas, anak sebagai penghuni rumah tinggal khususnya ruang bermain atau ruang tidur menghabiskan waktunya dalam ruangan tersebut.

Sehingga desain dari *kid's set furniture* ini di desain untuk memenuhi kebutuhan aktivitas anak sebagai pengguna utamanya dalam bentuk fasilitas belajar, fasilitas simpan, dan fasilitas bersantai.

Untuk material, harus diperhatikan untuk menggunakan material yang aman untuk anak karena anak masih dalam usia yang sangat rentan dan tidak boleh menggunakan sembarang material. Disamping itu, pemilihan material yang tidak tepat akan berdampak pada kesehatan dan ketidaknyamanan anak saat menggunakan produk tersebut. Berikut adalah material yang digunakan untuk perancangan :

1. Kayu Solid

Kayu solid dipilih karena memiliki urat kayu yang antik sehingga bagus untuk di ekspos atau ditonjolkan dan lebih tahan lama terhadap cuaca dan rayap. Kekurangannya adalah harganya yang relatif mahal sehingga sering digunakan untuk *furniture* berkelas atau *furniture* ekspor.

2. Plywood

Plywood atau yang sering disebut dengan multipleks adalah sejenis papan pabrikan yang terdiri dari lapisan kayu (*veneer* kayu) yang direkatkan bersama – sama. *Plywood* tersedia dari ketebalan 0.8 – 25mm dengan tingkat kualitas yang berbeda.

4. Cat Duco

Metode penyemprotan cat pada permukaan *furniture*, warnanya bervariasi dan cocok digunakan untuk *furniture* bernuansa modern dan *furniture* anak. Harganya relatif lebih mahal dan bila sudah di cat tidak bisa dikembalikan lagi. Aman digunakan untuk *furniture* anak karena mengandung bahan kimia yang lebih minim dibandingkan cat yang lainnya [6].

5. Waterbased Lacquer

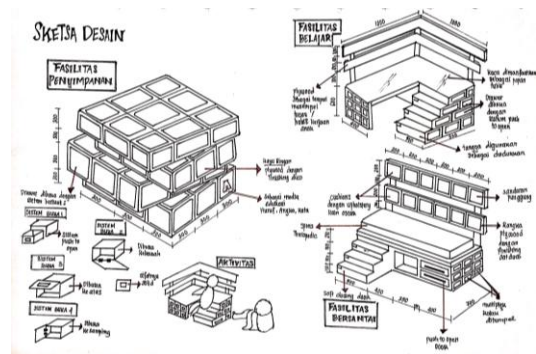
Menggunakan pencair air murni dan resin yang tertinggal di permukaan kayu. Lapisannya tahan air dan tahan terhadap goresan. Bahan *finishing* ini tidak menggunakan bahan kimia sehingga aman digunakan untuk perabot anak dalam ruang [6].

6. Synthetic Leather

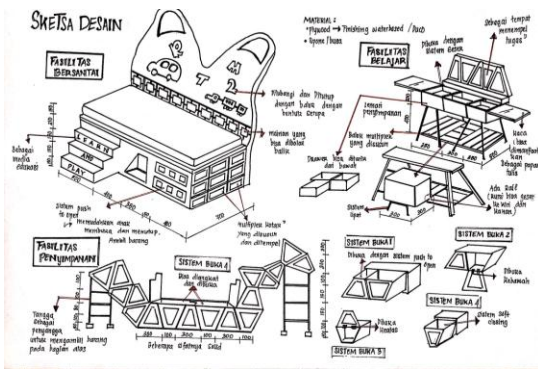
Kulit sintetis adalah kulit imitasi yang tidak menggunakan kulit hewan. Kulit imitasi telah dibuat berbagai macam jenis dan sangat mirip dengan kulit asli. Mulai dari *glossy*, motif, warna, dan bahkan bisa jauh lebih baik mengembangkan motif sesuai selera. Kulit sintetis biasanya terbuat dari bahan *polyvinyl chloride (PVC)* dan komposisi bahan kain yang terdiri dari *polyester* atau kapas digunakan untuk lapisan agar meniru seperti halnya kulit asli.

Sketsa – sketsa desain dibuat dengan menggunakan material – material yang sudah ditentukan dan memberikan inovasi desain yang belum ditemukan pada desain yang sudah ada.

Untuk implementasi dan pengaplikasian desain *kid's set furniture*, ditampilkan beberapa sketsa dan pengembangan desain yang dapat dipasarkan dan memenuhi kebutuhan target. Berikut adalah sketsa dan desain implementasi *kid's set furniture* :

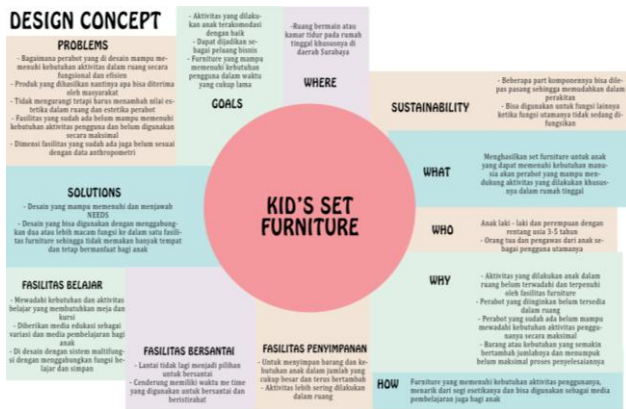


Gambar.2. Kid's set furniture pengembangan desain 1

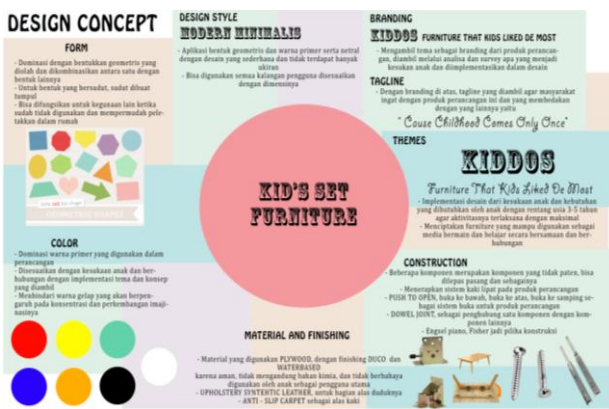


Gambar.3. Kid's set furniture alternatif pengembangan 2

III. KONSEP PERANCANGAN



Gambar.4. Konsep perancangan kid's set furniture



Gambar.5. Konsep perancangan kid's set furniture 2

A. Latar Belakang dan Penjelasan Konsep

Konsep *Kiddos* sendiri berasal dari bahasa Inggris yang memiliki arti panggilan dari orang tua untuk anak, digunakan untuk berbicara dengan seorang teman, dan anak – anak dalam tahap pertumbuhan menjadi seorang remaja atau dewasa [7].

Dalam konsep perancangan ini *Kiddos* merupakan singkatan dari *Kids Liked de Most*, di mana menggambarkan apa yang menjadi kesukaan anak – anak bisa dari segi bentuk, warna, aksesoris yang dijadikan sebagai variasi sehingga mampu membuat anak menjadi nyaman ketika menggunakan furnitur tersebut dan tidak cepat bosan. Selain itu, arti kata lainnya adalah bertumbuh, yang berarti dari waktu ke waktu

perkembangan dan pertumbuhan anak akan bertumbuh dengan cepat, terlebih pada usia 3-5 tahun, maka dari itu diperlukan fungsi *furniture* yang mampu memenuhi perubahan yang terjadi pada pertumbuhan seorang anak. Sehingga dengan adanya desain *kid's set furniture* ini dapat mawadahi aktivitas manusia khususnya anak dan orang tua [7].

Usia 3-5 tahun merupakan tahap *golden age* bagi seorang anak yang sedang bertumbuh, di mana ia akan menemukan banyak hal baru, mulai masuk sekolah, belajar membaca, membangun relasi dengan sesamanya, belajar empati, emosi, dan sebagainya. Untuk itu, *furniture* menjadi salah satu fasilitas terpenting yang harus terpenuhi dan harus memenuhi kebutuhan aktivitas dari sang anak. Orang tua pada umumnya, tidak memikirkan secara jangka panjang untuk kebutuhan anaknya dan berakhir dengan menggunakan *furniture* yang sudah ada namun membuat anak merasa tidak nyaman ketika menggunakannya. Dengan adanya implementasi dari desain *kid's set furniture* ini diharapkan kebutuhan anak terpenuhi dan orang tua menjadi terbantu.

1. Batasan Desain

Perancangan *Kid's set furniture* dibatasi oleh pengguna dan aktivitas yang dilakukan pengguna dalam ruang. Manusia dituju sebagai pengguna utama khususnya anak, dan orang tua atau *baby sitter* sebagai pihak *sub-dominant* atau sebagai fasilitas pembantu untuk mengawasi anak melakukan aktivitasnya. Satu set perancangan *kid's set furniture* yang dirancang meliputi fasilitas belajar, fasilitas bersantai, dan fasilitas simpan yang masing – masing dikombinasikan, di desain secara multifungsi, dan sedikit sentuhan modular untuk memenuhi aktivitas belajar, bermain, istirahat, santai, dan simpan anak.

2. Pendekatan *green design* dan *eco-interior*

Green design merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kesejahteraan dan kenyamanan manusia untuk kehidupan selanjutnya. Pertimbangan desain dilakukan bertujuan untuk menjaga kondisi dan menghindarkan manusia dari gangguan baik dari dalam maupun dari luar, dan disebabkan oleh zat kimia yang terkandung dalam material dan *finishing* yang digunakan di setiap perabot yang ada di rumah tinggal. Gangguan yang dimaksudkan berupa wujud material yang mudah terurai dan terhirup oleh manusia dalam waktu yang berkepanjangan. Lain halnya dengan ekologi interior, ekologi interior mempertimbangkan dampak yang akan timbul pada alam jika perilaku manusia dipertahankan secara terus menerus. Dampak yang ditimbulkan manusia dapat diminimalkan dengan 8 parameter eko interior. Perancangan *kid's set furniture* mengambil 1 dari 8 parameter eko interior, yaitu pemilihan material yang digunakan pada furniture.

3. Bentuk

Bentuk yang digunakan di dominasi dengan bentuk geometris dasar. Dibuat dengan bentukkan yang sederhana dan *simple* sehingga bisa digunakan secara *universal* untuk *gender* dan kesukaan yang berbeda.

4. Warna dan Tekstur

Warna yang ingin ditampilkan pada desain adalah warna primer yang merupakan implementasi dari bentukkan yang digunakan, misalnya merah, biru, kuning, hitam, dan putih

yang didapatkan dari *finishing* duco yang digunakan. Sedangkan tekstur yang ingin ditampilkan adalah hasil *gloss* dan *smooth* berasal dari *finishing* yang diaplikasikan.

5. Konstruksi

Sistem konstruksi yang digunakan pada produk perancangan ini menggunakan bantuan *hardware* seperti *push to open hinge*, engsel piano, *fisher*, engsel buka ke bawah, dan sebagainya. Sedangkan untuk sistem *joint* digunakan *wood joint* dengan bantuan skrup atau paku.

B. Branding Kid's Set Furniture

Set furnitur untuk anak sendiri sebenarnya sudah banyak ditemukan dipasaran dan banyak dijual di kalangan masyarakat, tidak jarang juga dijumpai sudah diaplikasikan pada rumah tinggal dengan bangunan - bangunan baru yang sudah merencanakan desainnya dalam jangka panjang. Namun *branding* merupakan salah satu hal terpenting yang membedakan desain yang satu dengan desain lainnya. *Brand* tidak hanya terpaku pada nama, namun juga berlaku pada gambar, warna, tulisan, logo yang berhubungan dengan objek perancangan.

Definisi *brand* menurut UU no 15 tahun 2001 tentang *brand* pasal satu ayat satu adalah tanda yang berupa gambar, nama, kata, huruf - huruf, angka - angka, susunan warna, atau kombinasi dari unsur - unsur tersebut memiliki daya pembeda dan digunakan dalam kegiatan perdagangan atau jasa.

Sebuah merk lebih dari sekedar produk, karena pasti akan terdapat pembeda dari segala aspek dengan produk sejenisnya. Pembeda itu harus terlihat rasional dan terlihat jelas perbedaannya sehingga menghilangkan kesan plagiat dan meniru desain yang sudah dipasarkan. Diferensiasi harus rasional dan terlihat secara nyata dengan performa suatu produk dari sebuah merk atau lebih simbolis, emosional, dan tidak kasat mata yang mewakili sebuah merk [8].

Menurut Keller fungsi *brand* bagi konsumen, yaitu :

1. Media untuk mengidentifikasi asal keberadaan produk
2. Bentuk pertanggungjawaban oleh produsen bagi konsumen
3. Mengurangi resiko
4. Meminimalisasi biaya dalam proses pengambilan keputusan pembelian
5. Bentuk komitmen oleh produsen pembuat produk kepada pengguna melalui produk yang dihasilkan
6. Alat simbol pembeda
7. Tanda kualitas

Brand Kid's set furniture ingin memberikan suatu yang menjadi pusat perhatian dan menjadi pembeda antara produk sejenis lainnya dan produk yang sudah ada, sehingga produk yang dihasilkan mampu bersaing dengan desain produk yang sudah dikenal masyarakat terlebih dahulu.



Gambar.6. Logo branding kid's set furniture

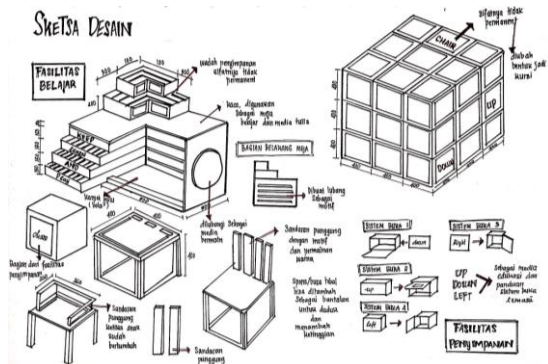
Penyusunan rangkian huruf menggunakan huruf kapital dan dirangkai bersampingan sehingga memudahkan untuk dibaca oleh masyarakat, maupun anak yang juga baru mulai belajar membaca. Pengaplikasian kata *Kiddos* menggunakan jenis huruf kapital tebal dan untuk meningkatkan ketegasan dari bentuk geometris dasar yang diimplementasikan pada desain perancangan dan disesuaikan dengan konsep perancangan *kid's set furniture*. Didukung juga warna - warna yang digunakan pada kotak - kota yang mengelilingi huruf dan diletakkan secara *overlapping* membentuk *background* merupakan salah satu implementasi dari konsep perancangan.

Tagline sendiri menjadi penting fungsinya dalam *mem-branding* sebuah furnitur di mana ketika masyarakat melihat furnitur tersebut, *tagline* merupakan yang pertama kali diingat dan harus menarik perhatian masyarakat. *Tagline* sendiri didefinisikan sebagai suatu urutan kata - kata yang ekspresif, digunakan untuk mengkomunikasikan dan mendramatisir manfaat - manfaat fungsional dan emosional dari *brand* bagi para pelanggan potensi dalam usaha untuk mempengaruhi perasaan konsumen terhadap *brand* tersebut [9].

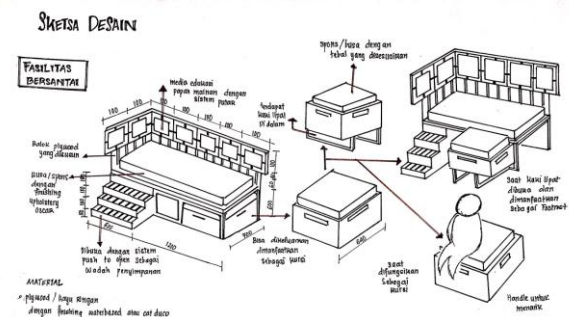
Brand dapat tersampaikan harus didukung dengan *tagline* yang sesuai dan menarik minat masyarakat untuk ingin tahu. *Tagline* yang digunakan untuk *brand kid's set furniture* adalah "*Cause Childhood Only Comes Once*".

IV. TRANSFORMASI DESAIN DAN DESAIN AKHIR

a. Kid's Set Furniture alternatif 1



Gambar.7. Pengembangan desain alternatif 1



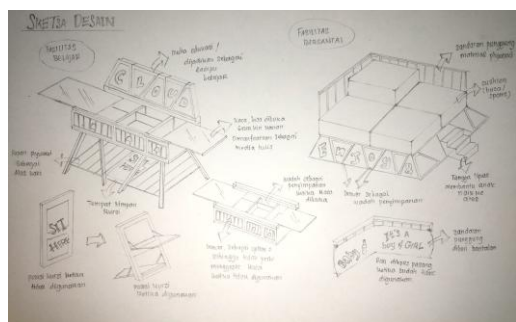
Gambar.8. Pengembangan desain fasilitas santai alternatif 1

Fasilitas belajar, dibuat dengan ketinggian yang sedikit lebih tinggi dari dimensi standard dan diberikan tangga sebagai solusi dan bisa dimanfaatkan sebagai fasilitas duduk dan wadah untuk menyimpan barang kebutuhan dan penunjang

aktivitas anak. Menggunakan kaca blur sebagai media tulis dengan menggunakan spidol.

Fasilitas simpan, di desain dengan menerapkan implementasi bentuk dan warna rubik dengan menerapkan beberapa sistem buka seperti buka ke atas, buka ke bawah, buka ke kiri dan kanan, serta ada beberapa obojnya yang sifatnya solid. Fasilitas duduk diletakkan menyatu dengan fasilitas simpan dengan terdapat 2 macam sandaran yang bisa diubah dan difungsikan sesuai keinginan anak. Menggunakan *cutting stiker* sebagai media edukasi untuk memberi tahu cara buka rak dan sebagai media untuk pembelajaran anak. Selain dengan huruf dan kata, media edukasi juga bisa menggunakan permainan warna yang disesuaikan dengan desain rubik itu sendiri.

Fasilitas santai, di desain dengan diberikan tangga yang bisa dimanfaatkan sebagai fasilitas wadah dan diberikan *footrest* sebagai alternatif jika orang tua juga ingin duduk dan merasa dimensi kurang panjang untuk mengistirahatkan kaki. Diberi sandaran punggung dengan variasi bisa dibolak – balik tiap kotaknya, dimanfaatkan sebagai media edukasi anak. *Cushion* diletakkan dan menempel pada fasilitas santai.



Gambar.9. Pengembangan desain fasilitas belajar dan santai alternatif 2

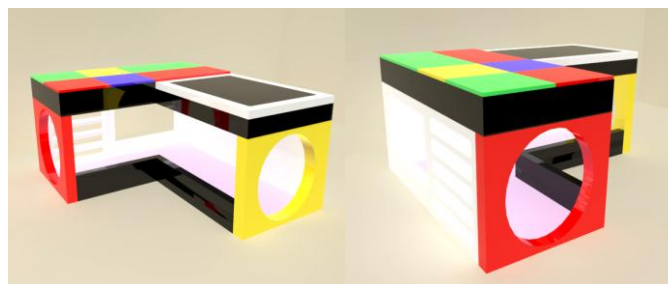
Fasilitas belajar, menggunakan kaca blur sebagai media tulis dengan menggunakan spidol dijadikan sebagai *top table* dengan sistem geser ke kiri dan kanan, bagian dalamnya dijadikan sebagai *drawer* penyimpanan. Jika tidak ingin mengambil barang dengan menggeser kaca bisa membuka rak di bagian depan, untuk mengambil barang kebutuhan yang diinginkan. Kaki meja dibuat dengan bentuk segitiga dengan fasilitas duduk menyatu dengan kaki mejanya. Diambil dan dibentuk dan membuka kaki sanggahannya, fungsinya berubah menjadi fasilitas duduk.

Fasilitas simpan, di desain dengan menerapkan implementasi bentuk segitiga dengan menerapkan beberapa sistem buka seperti buka ke atas dan baawah, serta ada beberapa yang fungsinya sebagai tangga. Pada tutupnya ditempel huruf, angka, atau kata dengan menggunakan *cutting stiker* yang dijadikan sebagai media edukasi untuk anak bisa mengenal huruf dan angka serta sebagai media untuk belajar membaca.

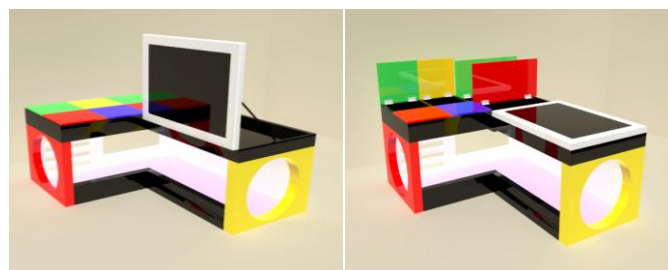
Fasilitas santai, di desain dengan diberikan tangga yang tersembunyi dan menyatu dengan kaki fasilitas santai, ketika akan digunakan tangga dikeluarkan dengan sistem *push to open*. Untuk bagian dudukkan ada 1 bagian yang dibuat lebih tinggi digunakan sebagai variasi dan bantalan ketika anak ingin istirahat. Terdapat sandaran punggung sebagai variasi

dan pelengkap desain *bench*. Media edukasi juga terdapat pada beberapa kotak di kaki fasilitas santai ini.

Setelah mempertimbangkan dua dari pengembangan desain ini, maka desain akhir yang didapatkan meliputi 3 alterntif set furnitur masing – masing 3 produk, yaitu :

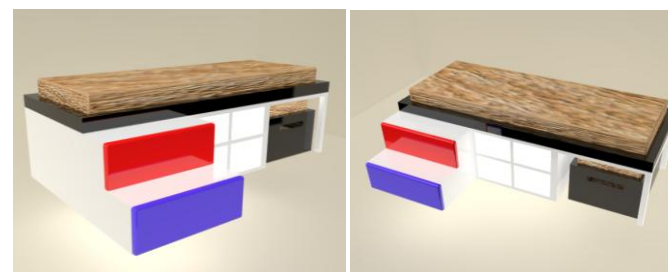


Gambar.10. Fasilitas belajar alternatif 1

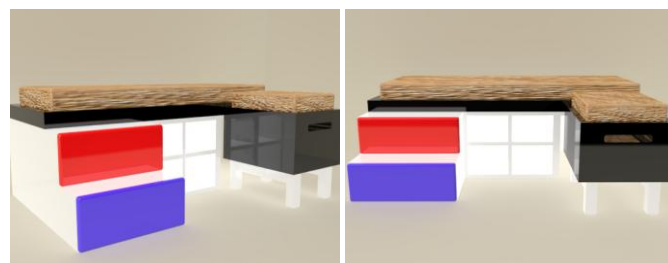


Gambar.11. Fasilitas belajar pada posisi meja difungsikan

Fasilitas belajar ini, di desain dengan menggabungkan aktivitas bermain dan aktivitas belajar. Pada bagian kaki meja dibuat lingkaran dan persegi yang membentuk lubang yang difungsikan sebagai media permainan oleh anak ketika mereka bosan belajar atau ingin melakukan pekerjaan yang lainnya seperti bermain. (Gambar 10). Pada bagian *top table* dimanfaatkan sebagai wadah penyimpanan dengan sistem buka ke samping untuk menyimpan barang keperluan anak sebagai media tulis untuk anak dengan posisi ditegakkan nantinya (gambar 11). Warna yang diaplikasikan menggunakan warna primer sesuai konsep awal.

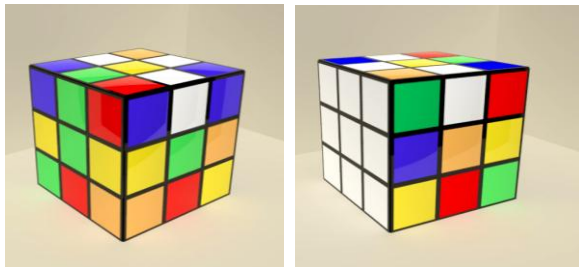


Gambar.12. Fasilitas bersantai alternatif 1

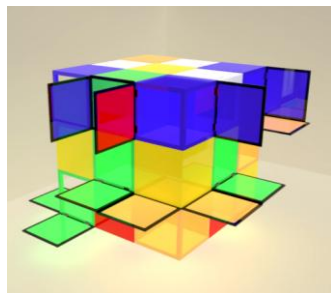


Gambar.13. Fasilitas bersantai posisi saat *footrest* difungsikan

Fasilitas santai, di desain dengan diberikan tangga (Gambar 12) yang bisa dimanfaatkan sebagai fasilitas wadah dan diberikan *footrest* sebagai alternatif jika orang tua juga ingin duduk dan merasa dimensi kurang panjang untuk mengistirahatkan kaki (Gambar 13). Tanpa menggunakan sandaran punggung karena diletakkan dan nantinya akan diposisikan menempel pada dinding. Menggunakan kulit sintetis sebagai *upholstery cushion* nya supaya tidak mudah kotor dan mudah untuk dibersihkan jika anak melakukan aktivitas di atasnya. Menggunakan bahan material yang aman untuk anak. Bagian tengah kaki fasilitas santai, bisa dimanfaatkan sebagai media penyimpanan dengan keadaan terbuka tanpa tutup. Bentuk dasarnya mengimplementasikan bentuk geometris dengan menggunakan warna – warna dasar.

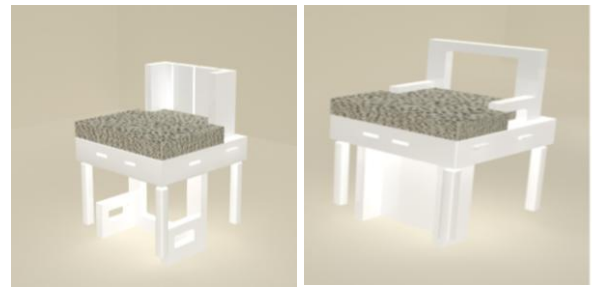


Gambar.14. Fasilitas penyimpanan alternatif 1



Gambar.15. Fasilitas penyimpanan posisi rak dibuka sesuai sistem bukanya

Fasilitas penyimpanan ini terinspirasi dari bentuk dan warna dari Rubik yang sering digunakan anak sebagai media edukasi dan media permainan (Gambar 14). Di desain sebagai fasilitas penyimpanan dengan menggunakan beberapa sistem buka tutupnya, seperti buka ke atas, ke bawah, ke samping, dan beberapa ada yang bersifat solid. Fasilitas duduk diambil dari bagian fasilitas simpan (Gambar 15), beberapa kotaknya diambil dan difungsikan sebagai kursi, dengan 2 macam sandaran yang disimpan pada bagian bawah kursi dan diberi bantalan untuk menyesuaikan ketinggian dan tingkat kenyamanan anak ketika digunakan (Gambar 16). Material yang digunakan yaitu *plywood*, *cushion* dari material busa atau spons dan *upholstery* kulit sintetis sebagai finishing, dan *duco* sebagai finishing akhirnya. Mengaplikasikan warna – warna dari rubik itu sendiri, dengan menggunakan warna primer seperti merah, biru, kuning, hijau, hitam, dan putih. Kemudian diberi *cutting stiker* dengan kata – kata sebagai media edukasi untuk anak.



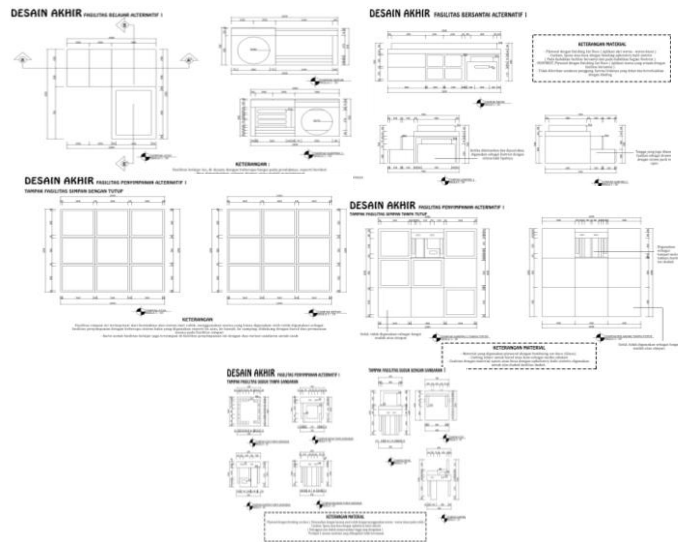
Gambar. 16. Fasilitas duduk alternatif 2



Gambar.17. Perspektif 1 *Kid's Set Furniture* alternatif 1

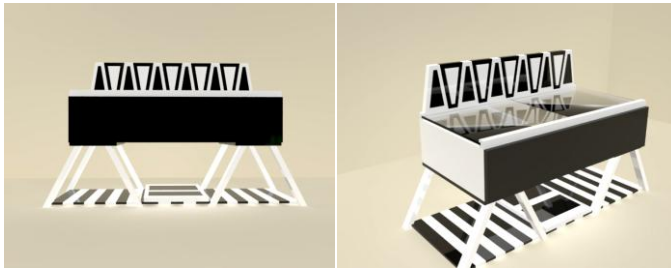


Gambar.18. Perspektif 2 *Kid's Set Furniture* alternatif 1

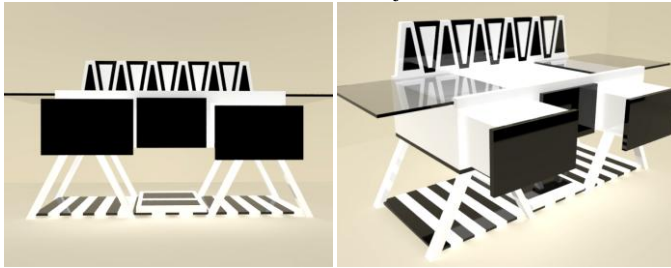


Gambar.19. Gambar kerja fasilitas belajar, bersantai, dan simpan alternatif 1

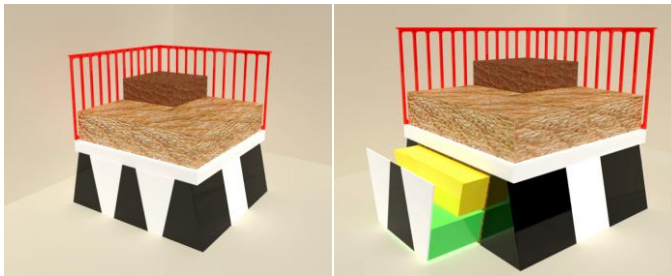
b. Kid's Set Furniture Alternatif 2



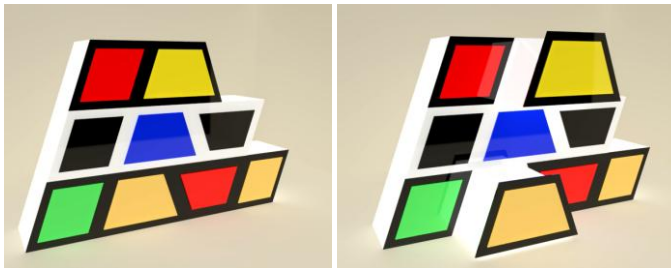
Gambar.20. Fasilitas belajar alternatif 2



Gambar.21. Fasilitas belajar alternatif 2 saat difungsikan



Gambar.22. Fasilitas bersantai alternatif 2



Gambar.23. Fasilitas penyimpanan alternatif 2



Gambar.24. Fasilitas duduk yang diletakkan menyatu dengan fasilitas belajar

Fasilitas belajar dibuat menyatu dengan fasilitas duduknya (Gambar 20) (Gambar 24), *top table* di desain dengan menggunakan kaca yang juga bisa difungsikan sebagai media

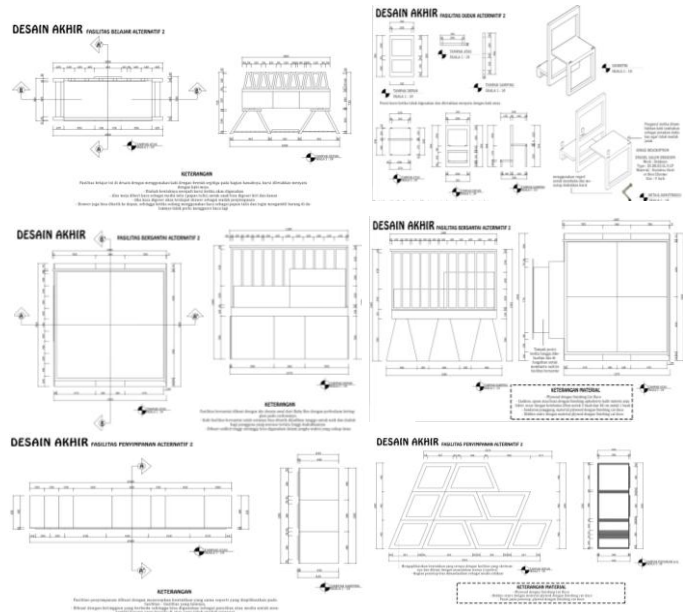
tulis dengan menggunakan spidol. Pada fasilitas belajar, terdapat *drawer* yang bisa dibuka dengan sistem *push to open*, untuk menyimpan barang keperluan anak. sehingga ketika *top table* digunakan sebagai media tulis tidak mengganggu aktivitas yang lainnya, dan pengambilan barang yang dibutuhkan bisa melalui *drawer* tersebut. (Gambar 21)

Fasilitas bersantai dibuat dengan bentuk yang masih berkaitan dengan fasilitas belajar, diberi sandaran punggung dan tangga yang tersembunyi, ditarik dan dikeluarkan ketika akan digunakan, dan ditutup jika sudah selesai digunakan (Gambar 22).

Fasilitas penyimpanan di desain dengan mengimplementasikan warna – warna primer seperti merah, biru, kuning, hijau, hitam, dan putih, sistem buka *drawer* menggunakan sistem *push to open*, sistem buka ke bawah, dan sistem buka ke atas. Dikenali dari warna – warna yang digunakan pada setiap tutup lemarnya. Bisa juga dimanfaatkan sebagai tangga dan fasilitas untuk duduk jika ingin melakukan aktivitas di sekitar fasilitas penyimpanan (Gambar 23).

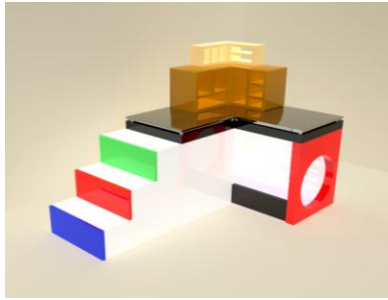


Gambar.25. Perspektif ruang dan furnitur alternatif 2

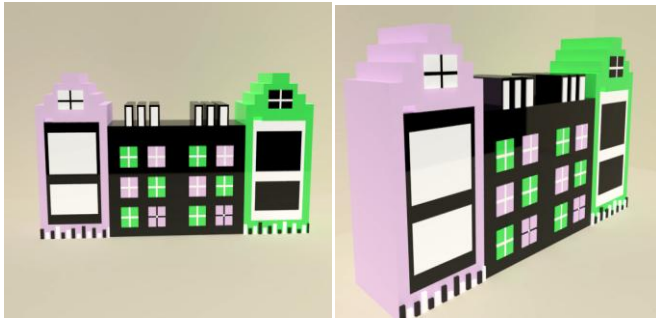


Gambar.26. Gambar kerja fasilitas belajar, bersantai, dan penyimpanan alternatif

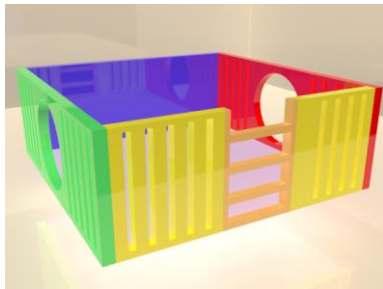
c. *Kid's Set Furniture Alternatif 3*



Gambar.27. Fasilitas belajar alternatif 3



Gambar.28. Fasilitas penyimpanan alternatif 3



Gambar.29. Fasilitas penyimpanan dimanfaatkan sebagai *baby crib*



Gambar.30. Fasilitas bersantai alternatif 3 saat digunakan menjadi *bench*

Fasilitas belajar dibuat dengan dimensi yang sedikit lebih tinggi dari standard yang digunakan biasanya untuk meja belajar anak, solusinya dengan diberikan tangga, selain dijadikan akses untuk naik bisa juga dijadikan wadah simpan ketika *drawer* yang ada pada anak tangga ditarik keluar, selain itu bisa juga difungsikan sebagai kursi untuk duduk pada saat anak bosan melakukan aktivitas di meja belajar itu. *Top table* dibuat dengan menggunakan kaca sebagai media tulis dengan

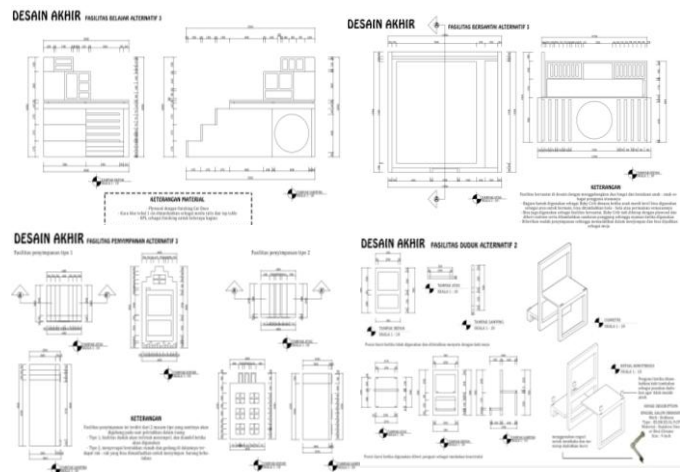
menggunakan spidol. Bagian kaki meja dibuat lubang digunakan sebagai media permainan untuk anak (Gambar 27).

Fasilitas penyimpanan dibuat dengan mengaplikasikan bangunan – bangunan menyerupai lego yang disusun, fasilitas duduk diletakkan pada tutup fasilitas simpan, diambil dan diubah bentuknya ketika akan digunakan, dan dikembalikan jika sudah tidak terpakai (Gambar 28).

Fasilitas bersantai terdiri dari 2 bagian, bagian bawah dibuat menyerupai *baby crib* yang digunakan sebagai alas dan tempat bermain untuk anak. ketika anak sudah bertumbuh (Gambar 29) dan tidak menggunakannya lagi bisa diubah fungsinya menjadi *bench* dengan memberikan alas duduk di atasnya dengan diberi sandaran punggung. (Gambar 30).



Gambar.31. Perspektif dan furnitur dalam ruang alternatif 3



Gambar.32. Gambar kerja fasilitas belajar, bersantai, dan penyimpanan alternatif 3

V. KESIMPULAN

Perancangan furnitur set untuk anak dalam rumah tinggal ini berbasis pada kebutuhan furnitur akan aktivitas yang dilakukan anak dalam ruang sehingga kebutuhan aktivitasnya terpenuhi dengan furnitur yang mendukung dan aktivitas itu sendiri bisa dikerjakan secara maksimal. Perancangan ini juga bertujuan untuk mengetahui seberapa penting peran furnitur sendiri khususnya jika digunakan oleh anak dengan usia 3-5 tahun. Desain dari fasilitas belajar, simpan, dan santai menggunakan prinsip – prinsip berikut :

1. Batasan desain adalah 3 fasilitas diatas yang nantinya diletakkan dalam rumah tinggal untuk memenuhi kebutuhan aktivitas akan istirahat, belajar, bermain dan menyimpan dengan target pasar anak usia 3-5 tahun menggunakan sistem multifungsi dikombinasikan dengan modular.
2. Menggunakan material utama *plywood* dengan pilihan *finishing* duco dengan menggunakan warna – warna primer, *cushion* menggunakan spons atau busa dengan *upholstery* kulit sintetis, supaya tidak mudah kotor dan jika kotor mudah untuk dibersihkan serta kedap air.
3. Sistem multifungsi yaitu penambahan fungsi pada beberapa fasilitas yang dirancang dan menggabungkan fungsi yang satu dengan fungsi yang lainnya.

VI. UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan penyertaan-Nya kepada penulis C.L. selama membuat dan menyelesaikan mata kuliah tugas akhir, sehingga penulis C.L. bisa menyelesaikan mata kuliah ini dengan baik. Pada kesempatan kali ini penulis C.L. menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar – besarnya kepada dosen yang turut membantu dalam proses menyelesaikan tugas mata kuliah tugas akhir ini, antara lain :

1. Grace Mulyono, S.Sn., M.T. dan Lucky Basuki, S.E.,M.H.,HDII, selaku dosen pembimbing mata kuliah tugas akhir yang telah meluangkan banyak waktu, pengarahan, dan pikiran untuk memberikan tutorial dan penjelasan mengenai karya perancangan tugas akhir.
2. Keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan secara moral dan material dalam proses menyelesaikan tugas akhir.
3. Pihak lain yang telah memberikan bantuan secara langsung maupun tidak langsung dalam pembuatan dan penyelesaian tugas akhir ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rogers, Cosby S. dan Sawyers, Janet K. 1995. *Play in the Lives of Children*. USA : National Association for the Education of You.
- [2] Utama,A.M.Bandi.” Teori Bermain.” Bahan Mata Kuliah Teori bermain prodi PJKR/PGSD FIK UNY.
<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/AM.%20Bandi%20utama.%20M.Pd./Materi%20Ajar%20T%20%20BERMAIN.pdf>
- [3] “ *Desig Thinking*”. *D.School Paris at Ecole des ponts*. 3 Oktober 2016. <<http://www.dschooll.fr/en/design-thinking/>>.
- [4] “Furniture”. Oxford Dictionaries. 2016. 20 Februari 2017. <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/furniture>
- [5] Postell, Jim. *Furniture Design*. Kanada: John Wiley & Son, Inc., 2012
- [6] “*Pilihan Material Finishing untuk Furniture Kayu*.” 20 Februari 2017. <<http://www.rumahide.com/finishing-kayu>>
- [7] “ *Best Free Online Dictionary, Kiddos*” 20 April 2017. <digopaul.com>
- [8] Keller, Kevin. *Strategic Brand Management*. England: Pearson, 2012.
- [9] Knapp, Pat. *Designing Corporate Identity: Graphic Design as a Bussines Strategy*. United States of America: Rockport Publisher, Inc., 2001.