

Perancangan Mebel Multifungsi Untuk Villa Grand Trawas Di Mojokerto

Gani Gondo Kusumo, Filipus Priyo Suprobo
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: gani9d09@yahoo.co.id

Abstrak - Kehidupan yang semakin modern serta gaya hidup yang kian meningkat, menuntut manusia untuk tenggelam dalam kesibukannya bekerja dan seringkali melupakan kebutuhannya untuk beristirahat. Salah satu kebutuhan manusia untuk beristirahat adalah relaksasi. Selain melalui material dan permainan bentuk perabot, diutamakan pula dimensi yang ergonomis secara mendetil untuk mendukung kenyamanan dalam penggunaan, sehingga tujuan dari relaksasi itu sendiri dapat tercapai. Penelitian ini didukung dengan menggunakan metode penelitian berdasarkan kajian literatur mengenai kursi santai, demikian akan diperoleh rancangan perabot vila yang mampu mendukung fungsi relaksasi secara lebih maksimal. Kursi santai mempunyai ciri khas dengan kemiringan sandaran lebih dari 90 derajat dan mempunyai sandaran untuk kaki, sehingga kursi santai dapat menopang keseluruhan tubuh pengguna.

Kata kunci: —Kursi santai, relaksasi, ergonomis, Villa

Abstrak - with life that has been getting more modern and advanced lifestyle, people are demanded to be busy with work and often forget the need of resting. When people are resting, they need relaxation. In addition to materials and toys in the shape of furniture, it is also important to consider a detail ergonomic dimension to support comfort in use, so that the purpose of the relaxation can be achieved. This research is supported by data from literature on lounge chairs, and therefor it will obtain a furniture design for villas that are capable of supporting the relaxing function optimally. The lounge chairs have a backrest characteristic with a slope of more than 90 degrees and has a backrest for the feet, so the chairs can sustain the whole body of the user.

Keywords:—*Lounge chairs, relaxation, ergonomic, Villa*

I. PENDAHULUAN

Kehidupan yang berkembang pesat saat ini manusia dituntut bekerja keras karena standar ekonomi yang tinggi. Gaya hidup yang kian meningkat pun membuat manusia sering kali melupakan kebutuhannya untuk beristirahat. Salah satu kebutuhan manusia untuk beristirahat adalah bersantai sejenak di rumah tinggal. Bagi kebanyakan orang dewasa, villa merupakan salah satu tempat bersantai yang paling tepat. Villa dianggap sebagai tempat peristirahatan yang dapat menawarkan suasana ruang yang baru di lingkungan yang baru pula. Alasan saya memilih Villa sebagai tempat sebuah perancangan mebel multifungsi yang akan saya realisasikan, karena villa merupakan area atau tempat peristirahatan yang paling tepat dibandingkan dengan hotel atau tempat peristirahatan lainnya. Hotel memang tempat peristirahatan yang nyaman dilengkapi fasilitas yang mewah seperti kolam renang, makanan yang mahal dan pemandangan perkotaan yang dapat dilihat dari ketinggian tertentu. Tetapi fasilitas tersebut harus kita nikmati bersama orang asing yang juga bertempat tinggal di hotel yang sama. Hal tersebut dapat membuat seseorang atau penghuni lain tidak dapat merasa bebas melakukan aktivitas karena adanya rasa kurang nyaman dan canggung.

Berbeda dengan Villa, di Villa selain merupakan tempat yang jauh dari keramaian, villa juga merupakan tempat yang mempunyai suasana pemandangan yang alami seperti rerumputan dan berbagai tanaman hijau yang asri, dan hal tersebut dapat kita nikmati sendiri tanpa adanya rasa kurang nyaman. Udara yang segar bebas dari polusi kendaraan seperti di kota juga merupakan alasan memilih villa sebagai tempat peristirahatan yang tepat. Kembali pada fungsi villa sebagai tempat bersantai, ruang atau area santai tentunya membutuhkan sebuah perabot berupa kursi santai demi mencapai tingkat kenyamanan yang lebih maksimal. Dengan adanya

pemandangan alami berupa rumput yang hijau dan asri tidak lengkap rasanya jika kita tidak menikmati pemandangan tersebut dengan sebuah kursi santai. Begitu juga dengan sebaliknya, Kursi santai sendiri pun tidak dapat berfungsi dengan baik jika digunakan di area atau tempat yang tidak dapat mendukung fungsi dan nilai guna dari kursi santai tersebut.

II METODE

Pada perancangan ini akan menggunakan metode *Research & Development (R & D)*, menurut *Borg and Gall (1983:772)* mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R & D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan di mana ia akan digunakan akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian. Dalam program yang lebih ketat dari R & D, siklus ini diulang sampai bidang-data uji menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi tujuan perilaku didefinisikan. Adapun langkah-langkah penelitian pengembangan (R & D) menurut Borg dan Hall (1989:775) adalah :

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Pada tahap ini, paling tidak ada 2 hal yang harus dilakukan yaitu studi literatur dan studi lapangan. Pada studi literatur, digunakan untuk menemukan konsep-konsep atau landasan-landasan teoritis yang memperkuat suatu produk. Melalui studi literatur dikaji pula ruang lingkup suatu produk, keluasaan penggunaan, kondisi pendukung, dll. Melalui studi literatur diketahui pula langkah-langkah yang paling tepat untuk mengembangkan produk. Studi literatur juga akan memberikan gambaran hasil-hasil penelitian terdahulu yang bisa sebagai bahan perbandingan untuk mengembangkan suatu produk tertentu. Selain studi literatur, perlu juga dilakukan studi lapangan atau dengan kata lain disebut sebagai pengukuran kebutuhan dan penelitian dalam skala kecil (Sukmadinata: 2005). Dalam mengembangkan suatu produk, sebaiknya didasarkan atas pengukuran kebutuhan (need assessment).

2. Perencanaan

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan, maka dibuat perencanaan / rancangan produk yang antara lain mencakup : a) tujuan dari penggunaan produk; b) siapa pengguna dari produk tersebut; c) deskripsi dari komponen-komponen produk dan penggunaannya.

3. Pengembangan Produk Awal

Pengembangan produk awal merupakan draft kasar dari produk yang akan dibuat. Meskipun demikian, draft produk tersebut harus disusun selengkap dan sesempurna mungkin. Draft atau produk awal dikembangkan oleh peneliti bekerja sama atau meminta bantuan para ahli dan atau praktisi yang sesuai dengan bidang keahliannya (uji coba di belakang meja/ desk try out atau desk evaluation). Pada tahap ini sering juga disebut dengan tahap validasi ahli. Uji coba atau evaluasi oleh ahli bersifat perkiraan atau judgment, berdasarkan analisis dan pertimbangan logika dari para peneliti dan ahli. Uji coba lapangan akan mendapatkan kelayakan secara mikro, kasus demi kasus untuk kemudian ditarik kesimpulan secara umum atau digeneralisasi.

4. Uji coba produk awal / Uji Coba Terbatas

Setelah uji coba diatas meja, maka dilakukan uji coba lapangan di sekolah ataupun di laboratorium. Menurut Borg and Hall (1989), uji coba lapangan produk awal disarankan dilakukan pada 1 sampai 3 sekolah dengan jumlah responden antara 10 sampai 30 orang. Selama pelaksanaan uji coba di lapangan, peneliti mengadakan pengamatan secara intensif dan mencatat hal-hal penting yang dilakukan oleh responden yang akan dijadikan bahan untuk penyempurnaan produk awal tersebut.

5. Penyempurnaan Produk Awal

Penyempurnaan produk awal akan dilakukan setelah dilakukan uji coba lapangan secara terbatas. Pada tahap penyempurnaan produk awal ini, lebih banyak dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Evaluasi yang dilakukan lebih pada evaluasi terhadap proses, sehingga perbaikan yang dilakukan bersifat perbaikan internal.

6. Uji Coba Lapangan Lebih Luas

Meskipun sudah diperoleh produk yang lebih sempurna, tetapi uji coba dan penyempurnaan produk masih perlu dilakukan sekali lagi. Hal ini dilakukan agar produk yang dikembangkan memenuhi standar

tertentu. Oleh karena itu target populasinyapun harus disesuaikan. Uji coba dan penyempurnaan pada tahap produk awal masih difokuskan kepada pengembangan dan penyempurnaan materi produk, belum memperhatikan kelayakan dalam konteks populasi. Kelayakan populasi dilakukan dalam uji coba dan penyempurnaan produk yang telah disempurnakan. Dalam tahap ini, uji coba dan penyempurnaan dilakukan dalam jumlah sampel yang lebih besar. Borg dan Gall (1989), menyarankan dalam tahap ini digunakan sampel sekolah 5 sampai dengan 15 sekolah, dengan sampel subjek antara 30 sampai 100 orang (Ini bersifat relatif, tergantung jumlah-kategori dan karakteristik populasi). Langkah-langkah uji coba produk yang telah disempurnakan sama persis dengan uji coba produk awal, hanya jumlah sampelnya saja yang berbeda.

7. Penyempurnaan Produk Hasil Uji Lapangan Lebih Luas

Penyempurnaan produk dari hasil uji lapangan lebih luas ini akan lebih memantapkan produk yang kita kembangkan, karena pada tahap uji coba lapangan sebelumnya dilaksanakan dengan adanya kelompok kontrol. Desain yang digunakan adalah pretest dan posttest. Selain perbaikan yang bersifat internal. Penyempurnaan produk ini didasarkan pada evaluasi hasil sehingga pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif.

8. Uji Coba Produk Akhir

Pengujian produk akhir, dimaksudkan untuk menguji apakah suatu produk pendidikan layak dan memiliki keunggulan dalam tataran praktek. Dalam pengujian ini tujuannya bukan lagi menyempurnakan produk, karena produk diasumsikan sudah sempurna. Pengujian produk akhir, dapat dilakukan pada sekolah yang sama dengan pada tahap ujicoba kedua ataupun berbeda dengan jumlah sampel yang sama. Dalam pengujian produk akhir, sebaiknya digunakan kelompok kontrol. Pengujian dilaksanakan dalam bentuk desain eksperimen. Model desain yang digunakan adalah "The randomized pretest-posttest control group design" atau minimal "the matching only pretests-posttest Control Group Design". Desain pertama merupakan desain eksperimen murni, karena kedua kelompok eksperimen dirandom atau disamakan. Desain kedua termasuk eksperimen kuasi, sebab kedua kelompok eksperimen hanya

dipasangkan. Ujicoba ini sangat menentukan apakah hasil produk akhir bisa sukses atau tidak.

9. Revisi atau Penyempurnaan Produk Akhir

Penyempurnaan produk akhir dipandang perlu untuk lebih akuratnya produk yang dikembangkan. Pada tahap ini sudah didapatkan suatu produk yang tingkat efektivitasnya dapat dipertanggungjawabkan. Hasil penyempurnaan produk akhir memiliki nilai "generalisasi" yang dapat diandalkan.

10. Diseminasi dan Implementasi

Setelah dihasilkan suatu produk final yang sudah teruji keampuhannya, langkah selanjutnya adalah desiminasi, implementasi, dan institusionalisasi. Desiminasi dari suatu produk, yang dikembangkan akan membutuhkan sosialisasi yang cukup panjang dan lama. Biasanya proses desiminasi dan implementasi akan bergadapan dengan berbagai masalah kebijakan, legalitas, pendanaan, dll.

Penelitian Pengembangan dalam bidang pendidikan biasanya dimulai dengan identifikasi masalah pembelajaran yang ditemui di kelas oleh guru yang akan melakukan penelitian. Yang dimaksud masalah pembelajaran dalam penelitian pengembangan adalah masalah yang terkait dengan perangkat pembelajaran, seperti silabus, bahan ajar, lembar kerja siswa, media pembelajaran, tes untuk mengukur hasil belajar, dsb. Perangkat pembelajaran dianggap menjadi masalah karena belum ada, atau ada tetapi tidak memenuhi kebutuhan pembelajaran, atau ada tetapi perlu diperbaiki, dsb. Tentunya tidak semua masalah 4 perangkat pembelajaran akan diselesaikan sekaligus, satu masalah perangkat pembelajaran saja yang dipilih sebagai prioritas untuk diselesaikan lebih dulu.

III. KAJIAN PUSTAKA

1. Villa

Villa adalah tempat tinggal atau rumah yang dengan sengaja difungsikan untuk disewakan atau digunakan sendiri dan biasanya dibangun pada kawasan objek wisata. Villamerupakan tempat tinggal sekaligus liburan, biasanya terletak diluar daerah yang berhawa sejuk maupun lokasi yang memiliki pemandangan indah seperti di pinggiran kota, pegunungan, pantaidan sebagainya

2. Ruang Keluarga

Kenyamanan ruang tamu dibentuk oleh beberapa hal, yaitu pemilihan *furniture* yang baik, susunan yang

tepat serta suasana yang hangat. Mengingat kini sebagian besar pemilik rumah tidak menerima tamu sesering dan sebanyak orang dulu, ruang tamu tidak perlu terlalu luas dan *furniture* secukupnya saja. Satu buah sofa, satu buah *coffee table* dengan beberapa *single chair* atau *puff* sudah cukup. Pernak-pernik pun tetap diperlukan di ruang tamu, namun jaga kuantitasnya agar tidak tampil berlebihan. (Imelda Akmal, 76) [2]

3. Mebel

Pengertian mebel secara umum menurut Barryl adalah benda pakai yang dapat dipindahkan, berguna bagi kegiatan hidup manusia, mulai dari duduk, tidur, bekerja, makan, bermain dan sebagainya, yang memberi kenyamanan dan keindahan bagi pemakainya (Baryl, 1977 dalam Marizar, 2005) [3]

4. 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. Furnitur multifungsi dapat mengoptimalkan penggunaan ruang, dimana dengan furnitur tersebut dapat digunakan untuk lebih dari satu aktivitas. Contohnya adalah sebuah sofa yang dapat menjadi tempat tidur, partisi ruang dua muka, sofa dengan rak buku, dan lain-lain. (Sumber: 22 desain furnitur multifungsi).

Kata multifungsi memiliki pengertian lebih dari satu fungsi. Maka dapat disimpulkan bahwa mebel atau perabot multifungsi adalah sebuah unit peralatan pendukung tempat tinggal manusia yang minimal dua fungsi. Istilah compact juga diartikan sebagai sesuatu yang dikemas saling berdekatan dan dengan rapi dan seluruh komponen dan fungsi yang dibutuhkan telah didapatkan dengan rapi kedalam sebuah unit kecil. (<http://www.oxforddictionaries.com>, 7 juni 2015).

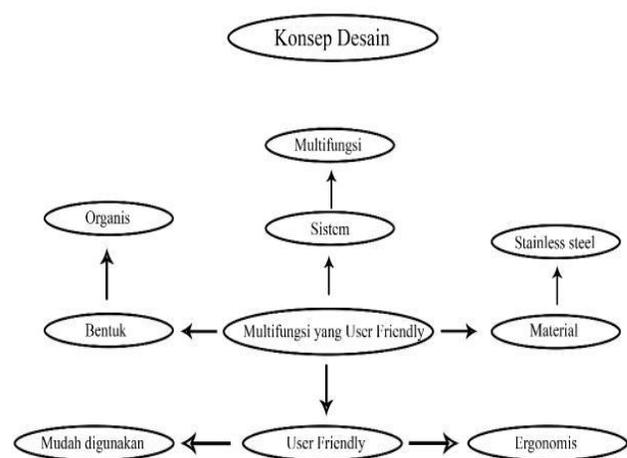
5. Perancangan Furnitur Fasilitas Duduk

Manusia pada saat duduk membutuhkan energi yang lebih sedikit dibanding dengan posisi berdiri. Keuntungan bekerja dalam posisi duduk yakni mengurangi pembebanan pada bagian kaki dan mengurangi penggunaan energi berlebihan. Namun sikap duduk yang salah dapat menyebabkan masalah pada punggung dan menyebabkan otot perut melemek (Mulyono 3).

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ruang keluarga dianggap sebagai salah satu ruang yang paling dibutuhkan dalam sebuah villa karena dapat beraktivitas dengan santai. Selain ruang keluarga sebagai tempat untuk relaksasi, ruang yang tidak kalah penting adalah ruang teras atau balkon. Tempat kedua ini sering digunakan untuk area bersantai sambil melihat indahnya pemandangan rerumputan yang hijau di area sekitar villa. Berbincang dengan kerabat sambil melepaskan ketegangan setelah bekerja keras di daerah perkotaan sangatlah tepat pada ruang ini.

Dengan adanya pemandangan alami berupa rumput yang hijau dan asri tidak lengkap rasanya jika kita tidak menikmati pemandangan tersebut dengan sebuah kursi santai. Begitu juga dengan sebaliknya, Kursi santai sendiri pun tidak dapat berfungsi dengan baik jika digunakan di area atau tempat yang tidak dapat mendukung fungsi dan nilai guna dari kursi santai tersebut. Maka dari itu Villa dan kursi santai saling berhubungan.



Gambar 4.1. Konsep

1. Penerapan Konsep

Konsep Multifungsi yang *user Friendly* diterapkan dalam desain berupa sistem multifungsi sehingga mebel dapat dioperasikan dengan mudah oleh pengguna. Selain Bentuk kursi yang ergonomis, penggunaan material terbuat dari *stainless steel*, sehingga tingkat ketahanan mebel terhadap cuaca di iklim tropis sangat tinggi dan tidak mudah berkarat.

2. Transformasi desain

Transformasi Desain Kursi Santai

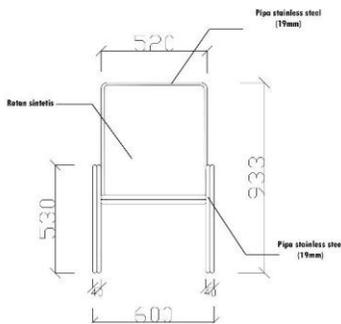
Desain Alternatif 1



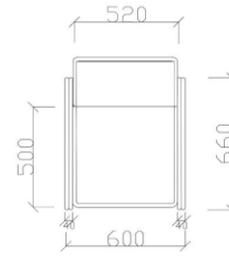
Gambar 4.2. Desain Alternatif 2

Pada desain alternatif yang kedua ini mempunyai ukuran panjang 650mm x lebar 500 mm x tinggi 800 mm. Kursi santai ini menggunakan 2 material yang terdiri dari *stainless steel* dan rotan sintetis. Alasan mengapa menggunakan rotan sintetis karena rotan sintetis dapat bertahan lebih lama di iklim tropis dengan udara yang lembab dibandingkan menggunakan material rotan asli yang dapat terserang kutu rotan.

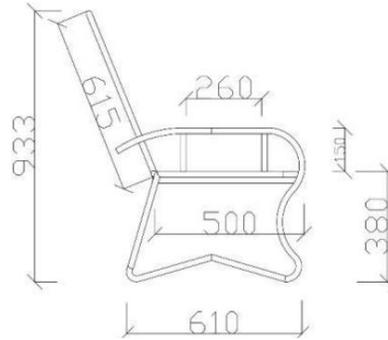
Gambar Kerja



Gambar 4.3. Tampak Depan

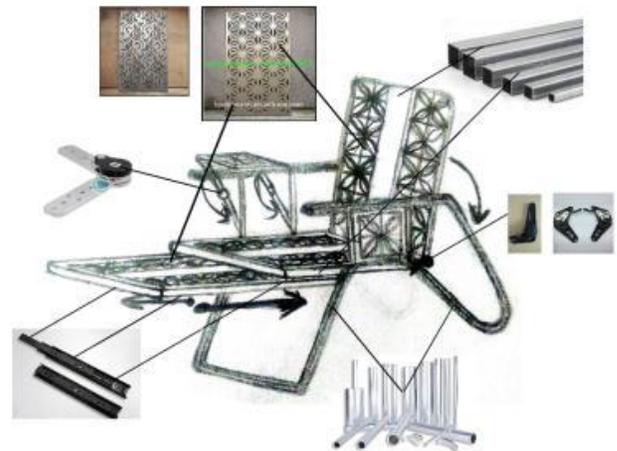


Gambar 4.4. Tampak Atas



Gambar 4.5. Tampak Samping

Desain Alternatif 2

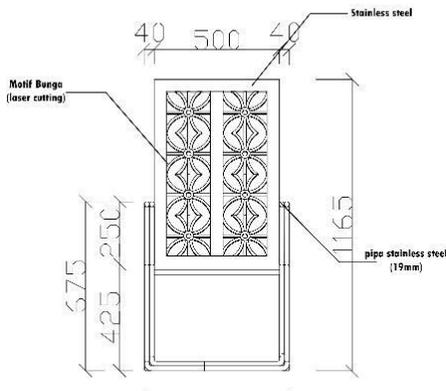


Gambar 4.6. Desain Alternatif 5

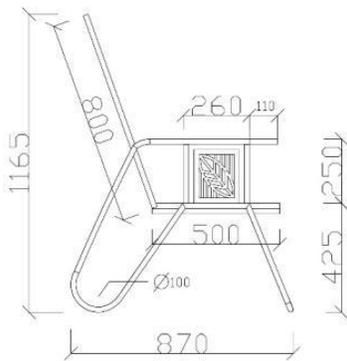
Desain alternatif yang kelima mempunyai ukuran panjang 700mm x lebar 500mm x tinggi 800mm. Untuk material yang digunakan pada kursi ini berbeda dengan yang lainnya, material pada kursi ini murni *stainless steel* dan terdapat ukiran pada bagian sandaran dan dudukan kursi. Kelebihan kursi ini dibandingkan dengan kursi yang lain yaitu memiliki tingkat ketahanan yang lebih, sehingga dapat bertahan di cuaca ekstrem seperti iklim tropis di villa.

Kemudian terpilihlah 2 skematik yang akan dikembangkan dari segi sistem fungsi maupun estetikanya. yaitu Desain alternatif 5 dan 2. Dari 2 skematik yang terpilih, dikembangkan kembali menjadi 1 gambar skematik. Desain yang dikembangkan lebih difokuskan terhadap kenyamanan dan fungsinya. Material sangat kokoh dan stabil karena menggunakan material *stainless steel* dan tidak ada material lain yang digunakan.

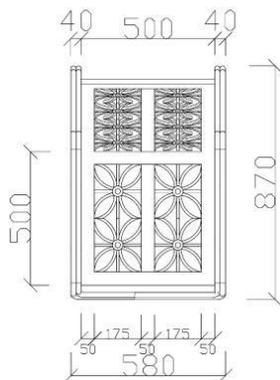
Gambar Kerja



Gambar 4.7. Tampak Depan



Gambar 4.8. Tampak Samping



Gambar 4.9. Tampak Atas

Pengembangan Desain Alternatif Terpilih



Gambar 4.10. Pengembangan Desain Alternatif

Pada transformasi desain ini menggabungkan antara desain alternatif 2 dan 5. Penggunaan material rotan sintetis yang dipadukan dengan *stainless steel*. Pada desain alternatif 5 memiliki kekurangan yaitu tidak adanya material lain selain *stainless steel*, hal tersebut berdampak negatif terhadap dudukan kursi dan sandaran yang dingin bila suhu di villa semakin turun, maka dari itu dudukan dan sandaran kursi di ganti dengan material rotan sintetis yang memiliki suhu netral. Selain itu, tujuan lain menggunakan material rotan sintetis yaitu, dapat melakukan permainan warna pada rotan sehingga kursi santai tidak terkesan monoton dengan material *stainless* saja.

DESAIN AKHIR (FINAL DESIGN)

Setelah melakukan penggabungan dan pengembangan desain alternatif, kemudian terciptalah sebuah desain akhir yang telah ditentukan dengan pertimbangan dari tingkat efisien, kekuatan, *user friendly*, dan kenyamanan. Pengembangan yang awalnya menggunakan sistem *hardware* yang dapat mempermudah pengaplikasian, harus diganti dengan sistem manual karena jika dilihat dari segi kekuatan, *hardware* tersebut memiliki tingkat kekuatan yang kurang karena harus menopang beban yang bertumpu pada *hardware* tersebut.



Gambar 4.11 Gambar Perspektif

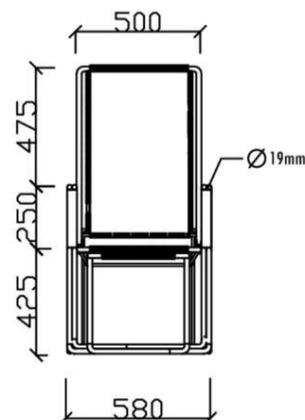
Dengan dirubahnya sistem pengaplikasian yang awalnya menggunakan *hardware* menjadi manual, tingkat kekuatan pada kursi santai ini sangat tinggi dan tetap *user friendly*.

Perpaduan antara material stainless steel dengan rotan sintetis saya gabungkan karena tingkat kekuatan terhadap cuaca di iklim tropis sangat tinggi. Stainless steel yang dapat bertahan lama sehingga tidak mudah berkarat dan rotan sintetis yang tidak mudah terserang kutu rotan pada rotan asli. Tujuan menggunakan rotan sintetis selain untuk tingkat kekuatan, dengan rotan sintetis, permainan warna dapat dilakukan pada kursi santai ini.

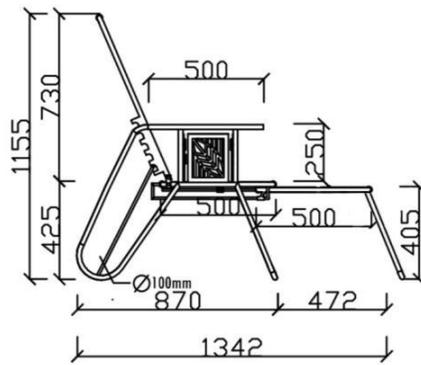


Gambar 4.12 Variasi Warna Rotan Sintetis

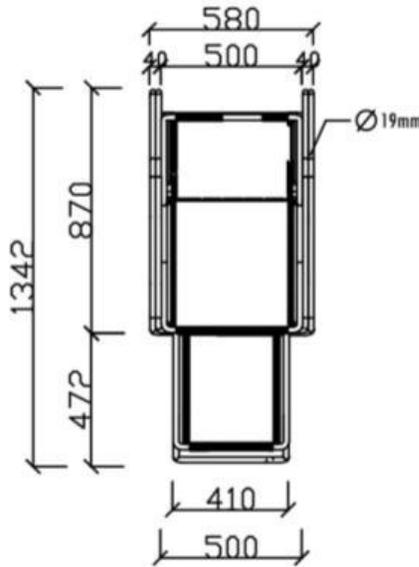
7.1. Gambar Kerja



Gambar 4.13 Tampak Depan

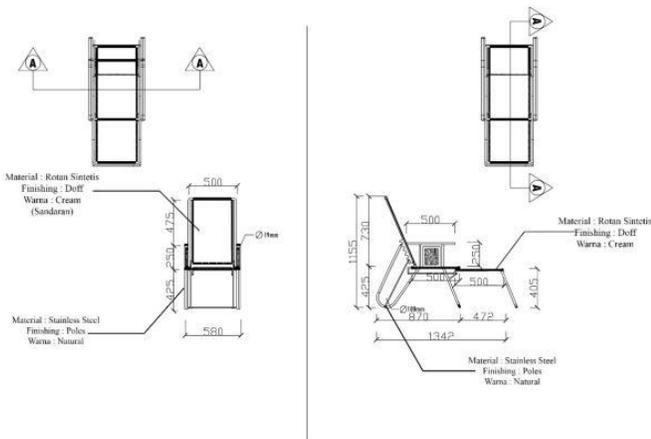


Gambar 4.14 Tampak Samping



Gambar 4.15 Tampak Atas

7.2. Gambar Kerja (Potongan)



Gambar 4.16 Tampak Potongan

V. KESIMPULAN

1. Material stainless steel dan rotan sintetis adalah dua material yang memiliki khas dan sifat yang berbeda. Stainless steel unggul dengan kekokohnya sebagai konstruksi dan tingkat karat yang rendah, sedangkan rotan sintetis unggul dengan tingkat kelenturan dan kekuatan terhadap iklim tropis.
2. Dengan menggunakan rotan sintetis, diharapkan dapat menetralkan suhu sehingga material rotan tetap pada suhu normal ketika cuaca berubah panas maupun dingin.
3. Data antropometri dan ergonomi tidak dapat digunakan secara mentah – mentah dari buku maupun internet, melainkan harus melihat penggunaannya dan peka saat melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Kevin Leonardo & Adi Santosa. 2016. Perancangan Furnitur untuk Villa di Lingkungan Tropis. JURNAL INTRA Vol. 4, No. 2, (2016) 284-295.
- M. Iqbal Hasan, 2002. Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya. Penerbit Ghalia Indonesia : Jakarta.
- Uma Sekaran. 2006. Metodologi Penelitian Untuk Bisnis. Jakarta : Salemba Empat.
- Moleong, L.J. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja.
- Dr L. Meily K. October 2, 2013. Ergonomi Tempat Duduk (Seating).
- W.T. Bhirawa Dan Sutarno. 2013. Analisis Perancangan Dan Pengembangan Produk Kursi Santai Di Pt. Trimitra Mebelindo.
- Borg Dan Hall (1989:775). Research And Development (R & D)
- Dr L. Meily K (2013). Ergonomi Tempat Duduk (Seating)