

# Produk Interior Berbasis Budaya Kalimantan dengan Memanfaatkan Material Rotan

Shela Tanjaya, Laksmi Kusuma Wardani, M. Taufan Rizqy  
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

*E-mail:* shellatanjaya88@gmail.com; laksmi@petra.ac.id; ufanriz@gmail.com

**Abstrak**— Rotan merupakan material yang banyak ditemukan di Indonesia, khususnya di daerah Kalimantan. Pada perancangan ini, rotan dijadikan sebagai material utama untuk pembuatan produk, produk yang didesain yaitu satu set *furniture* yang akan ditempatkan di bangunan komersial khususnya adalah kafe, dengan mempertimbangkan perkembangan bangunan komersial yang terus meningkat maka dilihat adanya peluang yang baik untuk membuat produk interior untuk bangunan komersial. Selain itu, perancangan ini menjadikan pasar lokal Kalimantan sebagai target pasar perancangan khususnya untuk pasar kelas menengah ke atas. Pada perancangan juga mengambil ide dari kearifan lokal dari Kalimantan Selatan yaitu pasar terapung yang juga merupakan ikon dari daerah Banjarmasin. Metode yang digunakan yaitu metode *design thinking* yang dibagi menjadi beberapa tahapan proses meliputi *understanding, observe, frame and reframe, ideate, prototype* serta *test*. Perancangan ini memiliki konsep *dynamic moves* yang diambil dari ide budaya pasar terapung yang ada di Kalimantan. Produk yang dihasilkan yakni *bench, stool, coffee table*, dan kursi makan, memiliki kelebihan yaitu inovasi pada bentuk desain sehingga menghasilkan bentuk desain dinamis yang seakan bergerak.

**Kata Kunci**— Perancangan, Produk Interior, Rotan, Budaya, Kafe.

**Abstrac**— Rattan is a material that widely found in Indonesia, especially in Borneo (Kalimantan). In the design, rattan is used as the main material for the product. The product was a furniture set for commercial building, especially cafe. It was designed based on the needs of commercial buildings development and considered as a good opportunity for commercial building product. The target market for this design is the middle-upper class in Kalimantan. The design was inspired by the floating market, which was a local culture of South Kalimantan and the icon of Banjarmasin. The design method adopts some steps of design thinking such as *understanding, observe, frame and reframe, ideate, prototype, and test*. The dynamic move is a concept that was adapted from the floating market in Kalimantan. The resulting products which are *bench, stool, coffee table, and dining chair*, show

**an innovative and dynamic shape which could give a movement impression.**

**Keyword**— Design, Interior product, Rattan, Culture, Cafe.

## I. PENDAHULUAN

INDONESIA merupakan negara yang memiliki banyak pulau di dalamnya, hal ini pula yang membuat Indonesia memiliki kebudayaan yang melimpah dan beragam, karena setiap daerah di Indonesia memiliki budaya yang berbeda. Kekayaan akan budaya ini seharusnya dapat menjadi modal Indonesia untuk lebih dikenal dalam dunia Internasional dan dapat membuat negara Indonesia menjadi mendunia dan dikenal oleh setiap kalangan. Selain kaya akan kebudayaan, Indonesia juga memiliki kekayaan alam yang melimpah dan belum dimanfaatkan dengan baik. Pada dasarnya Indonesia adalah negara yang kaya akan sumber daya alam.

Rotan merupakan salah satu potensi alam di Indonesia yang dapat dikembangkan, khususnya untuk menjadi produk interior. Rotan merupakan material yang mudah dibentuk dan unik, namun banyak orang masih belum menyadari akan potensi dari material rotan. Padahal rotan memiliki sangat banyak potensi untuk dikembangkan dan jika diolah sedemikian rupa, rotan dapat dimanfaatkan untuk pengembangan desain sehingga dapat menciptakan desain dengan bentuk yang inovatif dan menarik. Januminro seorang ahli rotan mengatakan bahwa pada abad ke – 18 Indonesia sendiri telah menjadi pelopor penyedia produk rotan dan sekitar 80% keperluan pasokan rotan dunia berasal dari Indonesia. Sampai saat ini pun Indonesia sendiri telah mendapat pengakuan secara internasional sebagai penghasil rotan yang terbesar dan juga terbaik di dunia [4].

Kalimantan merupakan salah satu penghasil bahan baku rotan terbesar di Indonesia selain Sumatera, Sulawesi dan Papua menurut Kementerian Perindustrian Republik Indonesia. Namun produksi rotan olahan sebagian besar berada di Cirebon dan bukan di Kalimantan ataupun di daerah penghasil rotan lainnya. Hal ini membuktikan banyaknya peluang rotan untuk lebih dikembangkan khususnya di daerah Kalimantan itu sendiri, selain itu Kalimantan juga memiliki kearifan lokal yang banyak, salah satunya adalah pasar terapung yang juga

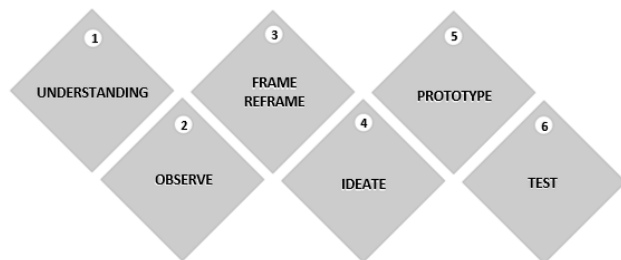
sudah menjadi ikon dari daerah Kalimantan Selatan. Pasar terapung juga telah ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan Nasional sebagai salah satu warisan budaya tak benda, sehingga perlu dilestarikan agar tetap terjaga keberadaannya. Keberadaan pasar terapung saat ini sudah mulai pudar dengan berkembangnya budaya barat dan juga pembangunan daerah yang berorientasi pada daratan. Hal ini menyebabkan transportasi jalur sungai yang merupakan sarana kegiatan pasar terapung mulai tergantikan dengan sarana darat.

Dengan mudahnya sarana transportasi untuk mencapai pasar terapung, maka penting untuk mulai mengenalkan budaya pasar terapung dalam bentuk yang lain, salah satunya yaitu dengan menjadikan pasar terapung sebagai ide dalam perancangan produk interior. Bangunan komersial merupakan salah satu objek yang menarik untuk digunakan sebagai objek perancangan, hal ini disebabkan karena bangunan komersial merupakan bangunan yang berkembang pesat seiring dengan perkembangan jaman saat ini, adanya peningkatan industri dan lapangan kerja juga membuat meningkatnya permintaan bangunan komersial saat ini maka peluang untuk membuat produk interior bagi bangunan komersial juga masih terbuka luas.

Meninjau dari kondisi yang ada pada masyarakat saat ini dan peluang yang ada, maka perancang tertarik untuk membuat produk interior yang mengangkat nilai budaya sebagai ide gagasan konseptual desain yang diimplementasikan dengan memanfaatkan potensi sumber daya alam lokal rotan. Secara khusus perancang membidik pasar lokal Kalimantan untuk lebih mengenalkan rotan dan budaya yang berasal dari Kalimantan itu sendiri agar dapat lebih dikenal oleh masyarakat luas dan agar masyarakat dapat lebih menyadari banyak sumber gagasan yang dapat dikembangkan khususnya di Kalimantan sebagai bagian dari konservasi atau pelestarian budaya dan potensi lokal.

## II. METODE PERANCANGAN

Metode yang digunakan pada perancangan ini yaitu metode *design thinking* yang dibagi menjadi beberapa tahapan proses, meliputi :



Gambar 1. Metode *Design Thinking*.

### 1. *Understand* :

Proses melakukan pemahaman dan pengumpulan data mengenai budaya yang akan diangkat sebagai ide perancangan produk yaitu pemahaman tentang pasar terapung dan juga nilai yang terkandung di dalamnya, serta melakukan pemahaman

terhadap sifat-sifat dari material rotan seperti perlakuan terhadap rotan, konstruksi, warna, *finishing*, dimensi, dan sebagainya. Proses *understanding* ini dilakukan dengan cara membaca berbagai literatur dan sumber *online*.

### 2. *Observe*

Proses observasi lapangan langsung dengan pengamatan di pasar terapung yang merupakan ide budaya yang diambil. Proses observasi ini memiliki tujuan untuk lebih mengenal budaya tersebut, dengan cara memperhatikan dan melihat secara langsung budaya serta kearifan lokal yang ada di pasar terapung. Selain itu juga melakukan observasi mengenai perlakuan rotan dilapangan secara langsung sehingga lebih memahami karakter dan cara perlakuan terhadap rotan. Proses observasi juga dilakukan terhadap pasar lokal Kalimantan untuk mengetahui minat pasar saat ini khususnya di daerah Kalimantan. Proses observasi dilakukan dengan cara mengumpulkan berbagai data yang ada di lapangan dan dilengkapi dengan dokumentasi gambar.

### 3. *Frame and Reframe*

Proses melakukan *mindmap* dan *brainstorming* dari semua data yang telah dikumpulkan agar dapat memetakan ide perancangan sesuai dengan data yang ada, dan juga untuk membatasi perancangan sehingga dapat fokus terhadap data yang telah dikumpulkan dan membantu untuk mempermudah pemunculan ide gagasan selanjutnya.

### 4. *Ideate*

Proses pemunculan ide sesuai dengan data yang telah dipetakan sehingga dapat menghasilkan konsep yang sesuai dengan yang ingin dicapai, selain itu juga mampu menghasilkan sketsa desain untuk dikembangkan lebih lanjut sehingga dapat menghasilkan beberapa alternatif desain untuk direalisasikan.

### 5. *Prototype*

Proses pembuatan gambar kerja dari desain yang telah dipilih untuk direalisasikan dan juga membuat maket kecil untuk percobaan dengan menggunakan material yang memiliki karakteristik yang mirip dengan material yang akan dipakai untuk pembuatan produk, selanjutnya membuat prototype 1:1 untuk proses pengujian.

### 6. *Test*

Melakukan pengujian terhadap prototype 1:1 yang telah direalisasikan, selain itu juga melakukan presentasi desain dan evaluasi, serta respon publik sebagai masukan desain [3].

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Karakter Rotan

Rotan umumnya tidak tahan kepada kelembapan, air dan api. Untuk pengolahan rotan dengan diameter batang 24 – 28 mm minimal yaitu dalam radius 10° dan jika di bawah radius 10° maka rotan tersebut dapat pecah atau patah, kecuali

menggunakan rotan jenis manuk. Semakin besar radius rotan maka semakin mudah pula untuk dibentuk. Untuk pengolahan *core* rotan dapat menggunakan radius di bawah  $10^\circ$ . Selain itu rotan yang dijemur terlalu lama atau panas juga akan membuat rotan tersebut retak serta mudah parah. Selain itu rotan juga memiliki karakter lain dilihat dari sifat yang dimiliki rotan yaitu meliputi :

#### 1. Warna

Warna rotan yang bagus untuk diproduksi yaitu yang rotan yang berwarna tidak terlalu coklat ataupun terlalu putih. Umumnya untuk warna natural rotan harus di beri obat bleaching terlebih dahulu sehingga dapat berwarna lebih putih dan menghilangkan bercak hitam pada rotan.

#### 2. Kilap

Kilap biasanya dapat terlihat pada batang rotan yang masih memiliki kulit, umumnya batang rotan yang belum dirunti dicuci terlebih dahulu dan setelah itu harus dikeringkan agar kilap pada rotan dapat terlihat.

#### 3. Bau

Bau pada rotan biasanya ditimbulkan oleh rotan yang belum kering dan berjamur, semakin kering rotan maka rotan akan semakin tidak berbau dan berjamur.

#### 4. Tingkat Keras dan Elastisitas

Semakin kering sebuah rotan maka semakin mudah patah dan keras. Selain itu faktor usia rotan juga mempengaruhi tingkat kekuatan rotan, semakin tua sebuah rotan maka semakin kuat dan tidak mudah patah serta proses *finishing* juga lebih mudah dan cepat dilakukan, begitu pula sebaliknya semakin muda batang rotan maka akan semakin mudah patah.

#### 5. Diameter

Diameter pada batang rotan mempengaruhi fungsi dari batang rotan untuk rotan dengan diameter 20 mm ke atas umumnya digunakan untuk rangka utama, untuk diameter 16 mm – 20 mm digunakan sebagai konstruksi penguat, selain itu itu rotan dengan diameter 5 mm – 16 mm digunakan sebagai dekorasi sedangkan rotan dengan diameter kurang dari 4 mm digunakan untuk anyaman dan fitrip. Umumnya rotan yang digunakan untuk ekspor ke Jepang, menggunakan rotan dengan diameter batang 18 – 32 mm, sedangkan untuk ekspor ke Eropa, Amerika dan negara barat lainnya menggunakan rotan dengan diameter yang lebih besar.

#### 6. Buku Ruas

Jarak antar ruas pada batang rotan umumnya berjarak 15 – 20 cm, biasanya batang paling pangkal memiliki jarak antar ruas yang lebih kecil dibandingkan dengan yang lebih tinggi.

#### 7. Keteguhan tekan

Rotan memiliki sifat yang kurang kuat terhadap tekanan, rotan tidak dapat telalu lama mendapat tekanan yang besar, batang rotan yang terlalu lama mendapat tekanan akan melendut.

#### 8. Kekakuan Rotan

Kekakuan rotan memiliki hubungan dan juga mempengaruhi kelenturan rotan, semakin kaku maka keteguhan tekan rotan semakin kuat dan rotan semakin tidak lentur.

#### 9. Keuletan Rotan

Berhubungan dengan kekuatan rotan, biasanya semakin ulet suatu batang rotan maka semakin lentur pula batang rotan.

#### 10. Keteguhan Tarik

Rotan memiliki sifat yang kuat terhadap tarikan, itu dipengaruhi oleh sifat rotan yang lentur sehingga rotan menjadi tidak mudah putus meski mengalami tarikan.

#### 11. Keteguhan belah

Rotan memiliki sifat yang tidak mudah dibelah, namun dapat dibelah dengan mudah jika dibelah dari ujung ke pangkal secara vertikal [11].

### B. Pasar Terapung Sebagai Ide Gagasan



Pasar terapung merupakan ciri khas dan keunikan dari

Gambar 2. Pasar Terapung

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2018

daerah Kalimantan Selatan dan juga merupakan ikon wisata dari daerah Kalimantan Selatan. Pasar terapung sendiri telah ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan Nasional sebagai salah satu warisan budaya tak benda. Pasar terapung ini tepatnya terletak di daerah Muara Kuin, Kalimantan Selatan dan sudah ada sejak 400 tahun yang lalu. Biasanya di pasar terapung pedagang akan menjual dagangannya dengan menggunakan jukung yaitu sebutan untuk perahu kayu di daerah Banjarmasin. Para pedagang biasanya akan menjual hasil perkebunan dan juga hasil pertanian, namun ada juga pedagang yang menjual pakaian, kue tradisional, ikan dan makanan khas Banjar, untuk pedagang wanita yang menjual hasil dari produksinya sendiri biasanya disebut dengan *dukuh*, sedangkan untuk pedagang yang membeli barang dagangan dari *dukuh* lalu kemudian dijual lagi disebut dengan penyambangan. Pasar terapung juga memiliki keistimewaan lain, yaitu pada pasar ini masih sering terjadi transaksi barter antar pedagang yang juga disebut dengan istilah *bapanduk* dalam bahasa Banjar.

Pedagang tetap yang berdagang di pasar terapung pada setiap harinya diperkirakan berjumlah sekitar 200-an pedagang yang terdiri dari:

1. 10 *klotok* atau perahu besar dengan mesin, jukung atau *klotok* kecil.
2. 5 *klotok* yang agak besar, biasanya menjual kuliner atau makanan khas Banjar
3. 10 *klotok* yang biasa berupa pedagang buah, dapur, ikan dan lain-lain.
4. 75 laki-laki pedagang jukung yang dikayuh berupa pedagang sayur, buah dan ikan
5. 100 pedagang jukung perempuan yang berdagang buah-buahan, sayuran, ikan dan lain-lain.

Adapun pedagang lainnya merupakan pedagang musiman. Mereka hanya akan berdagang seperti pada saat musim panen saja. Selain itu ada yang berdagang di pasar terapung hanya ketika pekerjaan tertentu sedang sepi dan ada juga pedagang musiman yang berdagang ketika musim tanam selesai. Bila musim itu telah datang, sebagian akan beralih profesi menjadi petani sawah, sedangkan diantaranya menjadikan pasar Terapung sebagai alternatif pekerjaan untuk sekedar memenuhi kebutuhan sehari-hari, maka jika ada pekerjaan lain yang menjanjikan gaji yang lebih baik, maka mereka akan meninggalkan profesi ini.

Selain berfungsi sebagai wadah aktivitas dalam memperoleh pendapatan sehari-hari bagi para pedagang, pasar terapung juga aset pariwisata di daerah Kalimantan Selatan. Pada pasar terapung sendiri memiliki nilai-nilai luhur sebagai kearifan lokal yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat, khususnya para pedagang di pasar terapung ini, hal ini dapat dilihat pada beberapa kekhasan pasar terapung, yaitu diantaranya:

1. Sungai; sebagai jalur vital Banjarmasin, para pedagang pasar terapung sudah menganggap sungai sebagai urat nadi kehidupan mereka, sungai dianggap sebagai salah satu tempat untuk pemenuhan kebutuhan hidup sehari-hari, jalur transportasi, dan juga untuk kegiatan ekonomi. Nilai kearifan lokal yang terkait sungai ini adalah yaitu nilai adaptasi dimana pedagang wanita mampu dalam beradaptasi dengan sungai pada saat pasang dan juga surut, serta kemampuan mengendalikan *jukung* disaat air sungai bergelombang dan juga adanya nilai kedekatan dengan alam.
2. *Jukung*; bagi para pedagang pasar terapung khususnya para perempuan *jukung* sendiri merupakan sarana utama dalam berdagang. *Jukung* merupakan peninggalan budaya yang berasal dari nenek moyang masyarakat Kalimantan Selatan dan *jukung* juga mengandung nilai-nilai kearifan lokal diantaranya adalah seperti nilai ekonomi, karena keberadaan *jukung* dapat menjadi alat transportasi dan berdagang, *jukung* juga memiliki nilai identitas budaya dan nilai seni karena *jukung* memiliki bentuk dan jenis yang khas serta unik.
3. Adanya jual beli sistem barter; keistimewaan dari pasar terapung ini yaitu masih adanya transaksi dengan sistem barter antar para pedagang (*bapanduk*). Nilai kearifan lokalnya yaitu adanya nilai saling percaya, kerja sama dan juga gotong royong antara penjual serta pembeli.
4. *Tanggung*; merupakan warisan budaya daerah suku Banjar yang juga merupakan ciri khas daerah tersebut. *Tanggung* merupakan topi bundar (*caping*) yang terbuat dari anyaman daun nipah dan berfungsi melindungi kepala dari panas dan hujan. Penggunaan *tanggung* ini mengandung nilai kearifan lokal yaitu nilai kedekatan dengan alam, nilai seni serta nilai identitas budaya.

Selain itu nilai-nilai kearifan lokal pedagang perempuan pasar terapung lainnya yaitu nilai semangat dan pantang menyerah, nilai kerja keras, nilai pemberani dan nilai ulet serta nilai tanggung jawab. Para pedagang perempuan pasar terapung berperan dalam mencari nafkah untuk keluarga serta untuk melanjutkan tradisi turun temurun. Adapun nilai kearifan

lokal pada pasar terapung yaitu meliputi nilai ekonomi, nilai kedekatan dengan alam, nilai identitas budaya, dan nilai pariwisata.

1. Nilai ekonomi; pasar terapung menjadi tempat para pedagang untuk mencari nafkah dan memenuhi perekonomian keluarga.
2. Nilai kedekatan dengan alam; transaksi jual beli pasar terapung yang terjadi di sungai serta penggunaan perahu kayu yang ramah terhadap lingkungan menunjukkan adanya nilai kedekatan dengan alam.
3. Nilai identitas budaya, pasar terapung yang merupakan pasar tradisional yang melakukan kegiatan jual beli di atas air dan telah menjadi ciri khas serta sudah menjadi identitas bagi budaya suku Banjar.
4. Nilai pariwisata; pasar terapung menjadi daya tarik bagi para wisatawan yang datang ke Kalimantan Selatan khususnya Banjarmasin. Oleh karena itu pemerintah kota Banjarmasin menjadikan pasar terapung sebagai ikon pariwisata di kota Banjarmasin [10].

### C. Konsep Desain

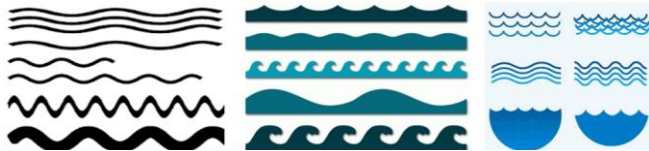
Konsep yang diambil dari perancangan ini yaitu *dynamic moves*. "*Dynamic moves*" berarti gerak dinamis, pada perancangan ini yang dimaksudkan dengan *dynamic moves* yaitu bentuk desain yang dinamis dengan menggunakan material rotan, sehingga dapat menunjukkan kelebihan rotan yaitu mudah dibentuk. Ide dasar dari konsep *dynamic moves* ini sendiri berasal dari ide budaya pasar terapung. Dari budaya pasar terapung tersebut dapat ditemukan beberapa nilai yang terkandung dan dijadikan ide pada konsep perancangan ini. Beberapa kata kunci yang didapat dari budaya pasar terapung yaitu :

1. Dinamis, berasal dari nilai ekonomi yang terkandung pada pasar terapung, di mana ekonomi selalu berubah dan tidak stabil sehingga bergerak secara dinamis.
2. Dinamis, juga berasal dari kegiatan transaksi yang dilakukan di atas air yang di mana air menggambarkan sesuatu yang mengalir, dinamis dan juga berkesinambungan.
3. Repetisi, repetisi yang dimaksudkan berasal dari kegiatan pasar terapung yang dilakukan berulang-ulang setiap harinya.
4. Natural, berasal dari kegiatan pasar terapung yang dekat dengan alam.
5. Kerja keras, berasal dari kerja keras para pedagang di pasar terapung.

Berdasarkan kata kunci yang ada, maka aplikasi konsep pada desain dapat dijabarkan menjadi berikut :

#### 1. Bentuk

Menggunakan bentuk dinamis yang berasal dari ide dinamis dari pasar terapung. Bentuk dinamis yang dijadikan sebagai ide yaitu bentuk dinamis dari bentuk gelombang air, di mana kegiatan pasar terapung berada di atas air selain itu juga dari nilai ekonomi yang selalu bergerak dinamis seperti gelombang. Sehingga bentuk dinamis yang diambil dan dijadikan ide yaitu bentuk dinamis dari gelombang. Bentuk dinamis juga digunakan untuk lebih menonjolkan sifat unik rotan yang mudah untuk dibentuk serta lentur, sehingga bentuk dinamis dipilih agar dapat menonjolkan karakter rotan tersebut.



Gambar. 3. Macam Bentuk Gelombang  
Sumber : www.google.co.id

2. Fungsi

Membuat set perabot interior yang akan difungsikan untuk sebuah kafe. Fungsi disesuaikan dengan kebutuhan kafe dan juga diselaraskan dengan ruang, sehingga dapat berfungsi dengan tepat dan maksimal dalam memenuhi kebutuhan ruang dan dapat mendukung dan mempermudah aktivitas pengunjung kafe. Pada perancangan ini fungsi desain yang dihasilkan meliputi *bench, stool, coffee table*, dan kursi makan.

3. Material

Menggunakan material rotan sebagai material utama dalam desain di mana rotan merupakan material alami untuk menggambarkan nilai alami yang ada pada pasar terapung, rotan yang digunakan yaitu rotan batang. Selain menggunakan material rotan juga menggunakan gabungan material lain untuk memberikan variasi desain sehingga menjadi lebih variatif.

4. Finishing

Menggunakan *finishing natural clear (NC)* untuk memberikan kesan alami, sehingga dapat menggambarkan nilai alami seperti nilai yang ada pasar terapung. Di mana kegiatan pasar terapung dekat dengan alam sehingga menggambar nilai alami.

5. Warna

Menggunakan warna natural dan alami untuk menggambarkan nilai alami dan kemurnian dari pasar terapung, selain itu warna alami juga untuk mengekspos keindahan rotan yang juga merupakan material alami yang banyak ditemukan di Kalimantan.

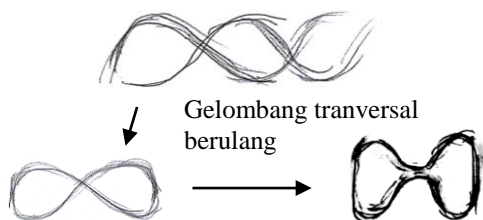
6. Konstruksi

Menggunakan konstruksi *fix* untuk menggambarkan nilai dari kerja keras para pedagang. Selain itu konstruksi *fix* agar konstruksi menjadi kuat terutama karena akan difungsikan untuk perabot kafe maka memerlukan konstruksi yang kuat.

D. Desain Pengembangan

Tahap ini merupakan tahap pengembangan skematik awal. Pada desain pengembangan, ide yang diambil fokus pada satu ide saja yaitu ide pasar terapung yang kemudian memunculkan konsep *dynamic moves*.

1. Pengembangan Set 1



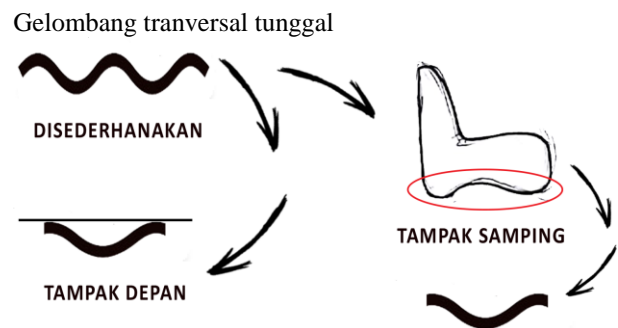
Gambar. 4. Transformasi Ide Pengembangan Set 1  
Desain: Penulis, 2018



Gambar. 5. Desain Pengembangan Set 1  
Desain: Penulis, 2018

terinspirasi dari bentuk gelombang dinamis. Bentuk gelombang yang diambil yaitu bentuk gelombang transversal yang saling berulang dan bersinggungan. Set ini memiliki fungsi untuk mewadahi aktivitas utama dalam kafe sehingga menghasilkan lima macam produk yang meliputi *bench, stool, coffee table*, dan kursi makan. Material utama yang digunakan yaitu rotan, untuk *top table* meja menggunakan kaca dengan ketebalan 10 mm *finishing bevel* sehingga ujung kaca tidak tajam. Konstruksi yang digunakan yaitu menggunakan sambungan sekrup dan paku tembak kemudian ditutupi dengan dowel dengan bahan rotan yang kemudian didempul. Sedangkan untuk *finishing* yang digunakan yaitu NC.

2. Pengembangan Set 2



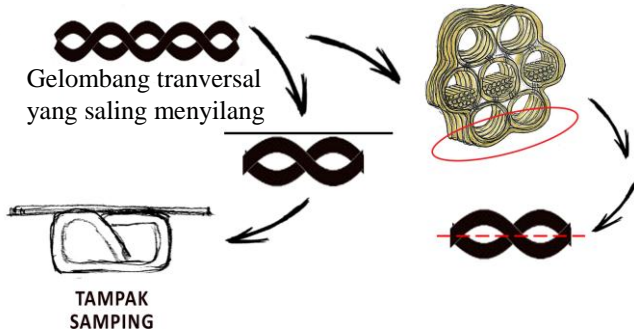
Gambar. 6. Transformasi Ide Pengembangan Set 2  
Desain: Penulis, 2018



Gambar. 7. Desain Pengembangan Set 2  
Desain: Penulis, 2018

Desain pengembangan set 2 ini mengambil bentuk yang terinspirasi dari bentuk gelombang dinamis, pada set ini bentuk gelombang yang diambil yaitu bentuk gelombang transversal yang tunggal. Pada set ini berisi 2 perabot yaitu *coffee table* dan sofa. Material menggunakan rotan sebagai material utama pembuatan rangka, juga menggunakan kaca ketebalan 10 mm untuk *top table* dan busa untuk bantalan. Konstruksi yang digunakan yaitu menggunakan sambungan sekrup dan paku tembak kemudian ditutupi dengan dowel dengan bahan rotan yang kemudian didempul. Sedangkan untuk *finishing* yang digunakan yaitu NC untuk rangka rotan, *bevel* untuk kaca dan *finishing fabric* untuk bantalan.

3. Pengembangan Set 3



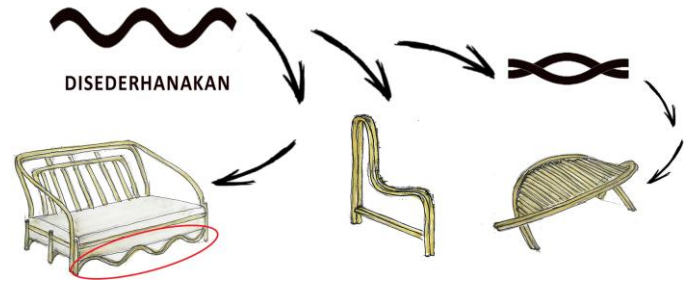
Gambar. 8. Transformasi Ide Pengembangan Set 3  
Desain: Penulis, 2018



Gambar. 9. Desain Pengembangan Set 3  
Desain: Penulis, 2018

Desain pengembangan set 3 mengambil ide bentuk dari bentuk gelombang dinamis, pada set ini bentuk gelombang yang diambil yaitu bentuk gelombang transversal yang berulang dan saling menyalang sehingga menyerupai bentuk *infinity*. Pada set ini dirancang tiga produk yaitu *coffee table*, sofa dan rak *display*. Menggunakan rotan sebagai material utama, selain itu juga menggunakan kaca ketebalan 10 mm untuk *top table* dan busa untuk bantalan. Konstruksi yang digunakan yaitu menggunakan sambungan sekrup dan paku tembak kemudian ditutupi dengan dowel dengan bahan rotan yang kemudian didempul. Sedangkan untuk *finishing* yang digunakan yaitu NC untuk rangka rotan, *bevel* untuk kaca dan *finishing fabric* untuk bantalan.

4. Pengembangan Set 4



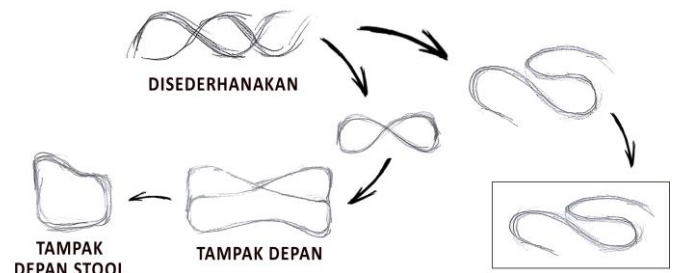
Gambar. 10. Transformasi Ide Pengembangan Set 4  
Desain: Penulis, 2018



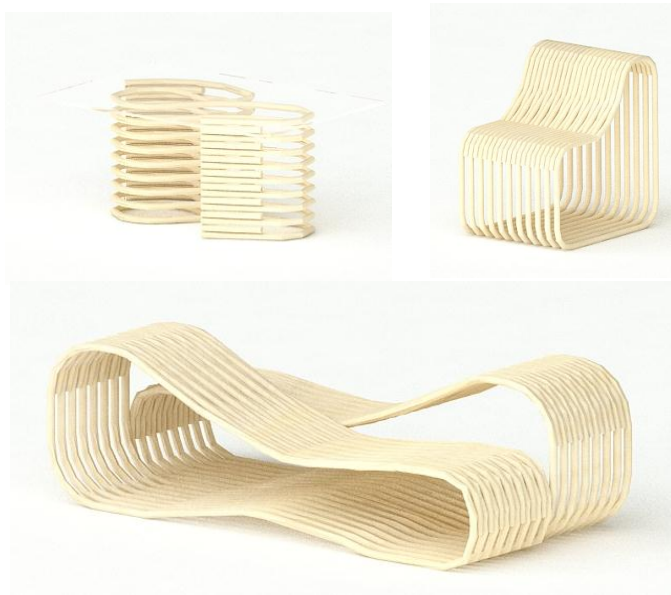
Gambar. 11. Desain Pengembangan Set 4  
Desain: Penulis, 2018

Pada pengembangan set 4, desain yang ada mengambil ide bentuk yang terinspirasi dari bentuk gelombang dinamis. Pada set ini, bentuk gelombang yang diambil yaitu bentuk gelombang transversal yang tunggal, untuk rancangan 3 perabot yaitu *coffee table*, sofa dan juga kursi. Material utama menggunakan rotan untuk rangkanya, kaca ketebalan 10 mm untuk *top table* dan busa untuk bantalan. Konstruksi yang digunakan yaitu menggunakan sambungan yang disekrup dan dipaku tembak kemudian ditutupi dengan dowel dengan bahan rotan yang kemudian didempul. Sedangkan untuk *finishing* yang digunakan yaitu NC untuk rangka rotan, *bevel* untuk kaca dan *finishing fabric* untuk bantalan.

5. Pengembangan Set 5



Gambar. 12. Transformasi Ide Pengembangan Set 5  
Desain: Penulis, 2018



Gambar. 13. Desain Pengembangan Set 5  
Desain: Penulis, 2018

Desain pengembangan set 5 terinspirasi dari bentuk gelombang dinamis, yaitu bentuk gelombang transversal yang saling berulang dan bersinggungan. Set ini menghasilkan tiga macam produk yang meliputi *bench*, *stool*, dan *coffee table*. Material utama yang digunakan yaitu rotan, untuk *top table* meja menggunakan kaca dengan ketebalan 10 mm *finishing bevel* sehingga ujung kaca tidak tajam. Konstruksi yang digunakan yaitu menggunakan sambungan sekrup dan paku tembak kemudian ditutupi dengan dowel dengan bahan rotan yang kemudian didempul. Sedangkan untuk *finishing* yang digunakan yaitu NC.

Dari 5 set pengembangan desain yang ada, terpilih 1 set desain untuk direalisasikan yaitu desain pengembangan set 1. Pemilihan desain ini didasari oleh perbandingan kelemahan dan kelebihan desain dari semua set yang ada. Kelemahan dan kelebihan dianalisis dari berbagai aspek seperti bentuk, fungsi, material, konstruksi dan juga *finishing*.

Tabel 1.  
Analisis Pengembangan Desain

Desain	Kelebihan	Kelemahan
Pengembangan set 1	(a) Bentuk unik dan sangat dinamis (b) Dapat digunakan lebih dari 1 orang (c) Konstruksi kuat karena saling merapat (d) Mampu mawadahi kebutuhan dalam kafe	(a) Sulit dibersihkan karena merapat (b) Membutuhkan banyak mal

Pengembangan set 2	(a) Tidak memerlukan banyak mal (b) Dapat digunakan lebih dari 1 orang	(a) Sulit dibersihkan anyaman (b) Tidak tahan di luar ruang (c) Konstruksi kurang kuat karena rotan tidak merapat
Pengembangan set 3	(a) Tidak memerlukan banyak mal (b) Konstruksi kuat karena merapat	(a) Sulit dibersihkan pada area yang merapat (b) Tidak tahan di luar ruang (c) Terkesan massif dan berat
Pengembangan set 4	(a) Tidak terkesan massif	(a) Konstruksi kurang kuat karena rotan tidak saling merapat (b) Sulit dibersihkan pada area yang merapat (c) Tidak tahan di luar ruang
Pengembangan set 5	(a) Tidak terkesan masif (b) Tiap mebel hanya menggunakan 1 mal	(a) Konstruksi kurang kuat pada bagian yang tidak merapat (b) Sulit dibersihkan pada area yang merapat (c) Tidak tahan di luar ruang

Dilihat dari tabel perbandingan yang ada maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan desain set 1 memiliki nilai yang paling tinggi jika dibandingkan dengan alternatif set lainnya. Sehingga pengembangan set 1 terpilih sebagai desain yang akan direalisasikan.

*E. Desain Akhir*

Pada desain akhir telah terpilih 1 set desain yaitu pengembangan set 1 yang berisi *stool*, *bench*, *coffee table* dan kursi makan, yang telah fix dan kemudian direalisasikan menjadi produk 1:1, meliputi :

- *Coffee table*

Gambar. 14. *Coffee Table*  
Desain: Penulis, 2018

Desain *coffee table* ini tidak mengalami perubahan dari desain tahap pengembangan. *Coffee table* memiliki bentuk desain yang dinamis, di mana pada desain ini terdapat beberapa perbedaan ketinggian sehingga desain terkesan bergerak dinamis. Untuk tiap perbedaan ketinggian memiliki perbedaan ukuran tiap setengah diameter batang rotan. Menggunakan rotan berdiameter 22 – 24 mm. *Top table* meja menggunakan kaca dengan ketebalan 10mm *finishing bevel* sehingga ujung kaca tidak tajam. Konstruksi yang digunakan yaitu menggunakan sambungan sekrup dan paku tembak kemudian ditutupi dengan dowel bahan rotan yang kemudian didempul. Sedangkan untuk *finishing* yang digunakan yaitu NC.

- *Stool*

Gambar. 15. *Stool*  
Desain: Penulis, 2018

Pada desain *stool* ini juga tidak mengalami perubahan dari tahap pengembangan desain. Bentuk modul rotan sengaja dibuat menyerupai bentuk modul *coffee table*, sehingga dapat menghasilkan desain yang selaras. Desain *stool* ini memiliki keuntungan hanya memerlukan satu macam mal, sehingga dapat menekan biaya produksi dan waktu produksi. Untuk rotan yang digunakan yaitu rotan berdiameter 22 – 24 mm. Menggunakan konstruksi *fix* dengan sambungan sekrup dan paku tembak yang akan ditutup dengan dowel berbahan rotan yang kemudian didempul, selain itu untuk *finishing* akan menggunakan *finishing* NC.

- *Bench*

Gambar. 16. *Bench*  
Desain: Penulis, 2018

Pada desain *bench* cukup banyak mengalami perubahan dan cukup signifikan, perubahan yang terjadi yaitu pada bagian bentuk modul rotan. Awalnya bentuk modul rotan menyerupai bentuk dari *coffee table* dan *stool*, namun setelah mengalami perubahan bentuk modul rotan menjadi asimetris hal ini agar dapat mencapai bentuk yang lebih dinamis jika dibandingkan dengan desain pengembangan. Bentuk *bench* jika dilihat dari tampak samping akan menyerupai bentuk modul *coffee table* dan *stool* sehingga desain masih selaras dengan desain lainnya. Pada *bench* ini juga digunakan batang rotan berdiameter 22 – 24 mm. Untuk konstruksi menggunakan konstruksi *fix* dengan sambungan sekrup dan paku tembak, sedangkan *finishing* menggunakan NC.

- *Kursi makan*

Gambar. 17. *Kursi Makan*  
Desain: Penulis, 2018

Pada desain kursi telah mengalami perubahan dari tahap pengembangan desain, perubahan yang terjadi yaitu pada bentuk sandaran dan juga dudukan kursi, untuk sandaran bentuk menggunakan repetisi rotan sehingga desain yang dihasilkan tidak terkesan kosong dan selaras dengan desain lainnya. Sedangkan untuk bagian dudukan mengalami perubahan yaitu bentuk yang dibuat saling bersinggungan antara bagian dudukan dan kaki sehingga dapat menghasilkan desain yang selaras dengan desain lainnya. Batang rotan yang digunakan yaitu batang rotan berdiameter 22 – 24 mm untuk rangka. Konstruksi menggunakan konstruksi *fix*, untuk *finishing* menggunakan *finishing* NC.



F. Proses Produksi

Proses produksi dibagi menjadi beberapa tahapan proses, meliputi:



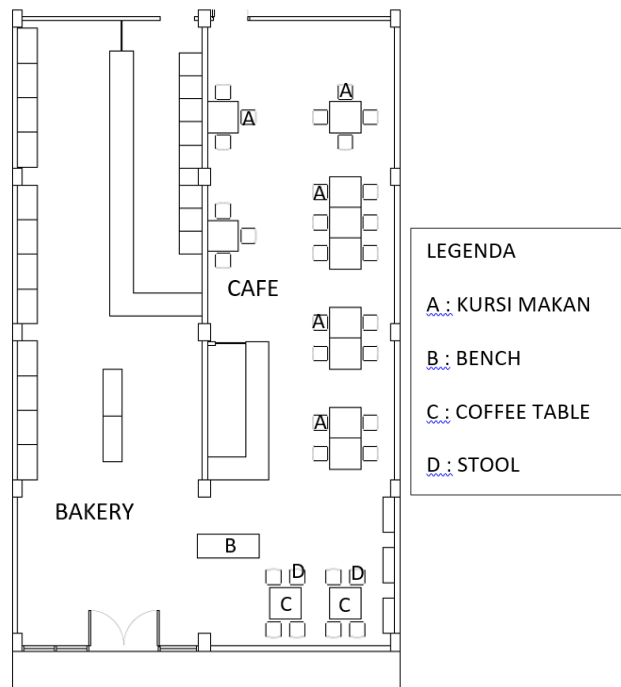
Gambar. 18. Proses Produksi  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

1. Pada tahap pertama yaitu melakukan proses penyortiran rotan yang akan digunakan untuk produksi.
2. Proses selanjutnya yaitu proses *steam* (pengukusan) rotan dengan tujuan untuk membuat rotan menjadi lunak sehingga mudah untuk dibentuk.
3. Setelah proses steam dilanjutkan dengan proses *bending* (pelengkungan) rotan disesuaikan dengan bentuk pola desain yang digunakan.
4. Setelah *dibending* kemudian rotan didiamkan selama sehari dan kemudian dilanjutkan dengan proses *adjusting* (penyesuaian) rotan.
5. Proses selanjutnya yaitu proses *assembling* (perangkaian) rotan atau pemasangan rangka sehingga menjadi bentuk yang diinginkan.
6. Setelah proses *assembling* maka masuk pada tahap terakhir yaitu tahap *finishing*, *finishing* yang digunakan adalah NC.

G. Implementasi Produk dalam Ruang

Produk diimplementasikan dalam ruang kafe, produk yang dihasilkan yaitu meliputi, bench, stool, coffee table,

meja makan, dan kursi makan. Set ini ditujukan untuk memenuhi kebutuhan pada ruang.



Gambar. 19. Layout Ruang  
Desain: Penulis, 2018



Gambar. 20. Implementasi Produk dalam Ruang  
Desain: Penulis, 2018

IV. KESIMPULAN

Perancangan *furniture* dengan material rotan bertujuan untuk membangkitkan kembali kesadaran masyarakat akan potensi rotan yang sangat besar, terutama karena rotan merupakan material yang mudah didapat khususnya di Indonesia, karena keberadaan rotan yang menyebar luas di Indonesia dan Indonesia sendiri merupakan penghasil rotan terbesar di dunia. Selain itu, perancangan dengan mengambil nilai budaya lokal bertujuan untuk melestarikan dan menjaga budaya yang ada agar dapat tetap eksis dikalangan masyarakat. Perancangan ini juga memiliki tujuan secara ekonomi yaitu untuk mendatangkan keuntungan bagi pengrajin dan meningkatkan devisa negara.

Melalui analisis dan survey mengenai berbagai data *trend* pasar khususnya pasar Kalimantan maka dapat diketahui bahwa tren bangunan komersial yang sedang berkembang di

Kalimantan adalah kafe, sehingga pada perancangan ini kafe dijadikan sebagai objek perancangan. Penggunaan material rotan dapat menjadi inovasi dalam perabot kafe untuk menggantikan penggunaan material lain seperti kayu, di mana rotan sendiri memiliki banyak keunggulan seperti lebih ekonomis dan mudah dibentuk. Sehingga mudah untuk menciptakan bentuk desain yang baru dan menarik, khususnya untuk digunakan pada kafe.

Untuk menghasilkan desain yang berkualitas dan tepat sasaran, diperlukan pemahaman material yang cukup. Selain itu juga penting mengetahui kebutuhan ruang serta kebutuhan pengguna sehingga desain yang dihasilkan dapat memberikan dampak positif saat digunakan dan juga dapat mempermudah aktivitas pengguna.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Selama proses perancangan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Laksmi Kusuma Wardani, S.Sn, M.Ds selaku dosen pembimbing pertama dan juga M. Taufan Rizqy, S.Sn selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan banyak dukungan kepada penulis dalam proses perancangan ini. Selain itu penulis juga mengucapkan terima kasih kepada bapak Laurentius, bapak Seno dan juga bapak Hadi selaku pemilik *workshop* tempat produksi pembuatan produk perancangan ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Azkia, F. *Demand Properti Komersial Tumbuh 0,39%*. Jakarta: Liputan6, 2017. 16 Mei 2018 <<https://www.liputan6.com/properti/read/2871960/demand-properti-komersial-tumbuh-039>>
- [2] Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Adat Istiadat Daerah Kalimantan Selatan*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1982.
- [3] Interaction Design Foundation. *Design Thinking, Essential Problem Solving 101-It's More Than Scientific*. 2016. . 18 Oktober 2017 <<https://www.interaction-design.org/literature/article/design-thinking-essential-problem-solving-101-it-s-more-than-scientific>>
- [4] Januminro. *Rotan Indonesia*. Yogyakarta: Kanisius, 2000.
- [5] Kementerian Perindustrian Republik Indonesia. *Pengembangan Industri Pengolahan Rotan Indonesia*. Jakarta: Kemenperin, 2017. 20 November 2017 <<http://www.kemenperin.go.id/artikel/471/Pengembangan-Industri-Pengolahan-Rotan->>
- [6] Kementerian Perindustrian Republik Indonesia. *Prospek dan Kebijakan Pengembangan Industri Rotan Indonesia*. Jakarta: Kemenperin, 2013. <Materi presentasi>
- [7] KSM Tour. *Pasar Terapung Pasar Tradisional yang Unik di Kalimantan Selatan*. KSM Tour, 2017. 9 December 2017 <<https://ksmtour.com/informasi/tempat-wisata/kalimantan-selatan/pasar-terapung-pasar-tradisional-yang-unik-di-kalimantan-selatan.html>>
- [8] Koentjaraningrat. *Manusia dan Kebudayaan di Indoensia*. Jakarta: Djambatan, 1975.
- [9] L, Siany dan Atiek Catur. *Khazanah Antropologi 1: untuk kelas XI SMA/MA*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2009.
- [10] Sakdiah, Hilamatus. *Peran Pedagang Perempuan Pasar Terapung Dalam Melestarikan Tradisi dan Kearifan Lokal di Kalimantan Selatan (Perspektif Teori Perubahan Sosial Talcott Parsons)*. Banjarmasin: UIN Antasari, 2016.
- [11] Narasumber wawancara: Herry <selaku pekerja di CV Bintang Selatan>. 20 November 2017.