

Perancangan Lemari Multifungsi Untuk Rumah Tinggal

Christofer Chandra, Adi Santosa, Grace Setiati Kattu
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: christofer.chandra@yahoo.com ; adis@petra.ac.id ; gracesika@petra.ac.id

Abstrak— Dunia fashion untuk sekarang mengalami perkembangan yang cukup pesat khususnya di Indonesia, karena fashion merupakan bagian yang sudah tidak dapat dilepaskan dari penampilan dan gaya keseharian masyarakat dan bagi mereka juga fashion juga sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan identitas. Perkembangan dunia fashion juga mempengaruhi munculnya produsen yang menawarkan barang yang telah dirancang untuk menarik perhatian para konsumen untuk memenuhi kebutuhan fashion mereka agar lebih *up to date*. Banyaknya kebutuhan fashion yang mereka beli dan juga mereka kumpulkan, membuat peran furniture sangat dibutuhkan untuk menjadi sebuah wadah penyimpanan di rumah tinggal. Oleh karena itu pada perancangan ini dirancang lemari multifungsi yang tidak hanya sekedar untuk menyimpan pakaian saja, melainkan menyimpan barang lain seperti sepatu, topi, tas, dan aksesoris lain dengan dasar pengumpulan data-data kebutuhan dari pengguna serta aktivitas pada saat berada di lemari penyimpanan, sehingga lemari yang dirancang dapat menyimpan barang-barang dalam satu tempat yang sama tanpa harus ditempatkan terpisah dan juga memudahkan aktivitas pengguna pada saat pemilihan barang yang ingin digunakan.

Kata Kunci— *fashion*, lemari, multifungsi, rumah tinggal, furniture

Abstract—The fashion world is now experiencing rapid development, especially in Indonesia, because fashion is the part that cannot be separated from people's appearance and everyday style, and also as a communication tool to state their identity. The development of fashion world also affects the emergence of manufacturers offering goods that have been designed to attract the attention of consumers to meet their fashion needs and be more *up to date*. Fashion needs they buy and also collect make the role of furniture very much needed to become a storage container at home. Therefore in this design multifunctional wardrobe are designed not only to store clothes, but also other items such as shoes, hats, bags, and other accessories based on collected data on user needs and activities while in a storage cabinet, so that the designed cabinets can store many items in the same place without having to be placed separately and also make user activities easier when selecting the items to be used.

Keyword— *fashion*, wardrobe, multifunction, residential, furniture

I. PENDAHULUAN

Dunia *fashion* di Indonesia sekarang ini mengalami perkembangan yang cukup pesat. Hal itu dapat terlihat dari

banyak jenis model pakaian yang berasal dari beberapa negara yang masuk ke Indonesia baik itu dari baju, celana, sepatu, aksesoris, dan jenis model pakaian lainnya. *Fashion* juga menjadi bagian yang tidak dapat dilepaskan dari penampilan dan gaya keseharian seseorang untuk sekarang ini, benda-benda seperti baju dan aksesoris yang dikenakan bukanlah sekedar penutup tubuh dan hiasan, lebih dari itu juga menjadi sebuah alat komunikasi untuk menyampaikan identitas pribadi. Dalam perkembangan selanjutnya *fashion* tidak hanya menyangkut soal busana dan aksesoris semacam perhiasan kalung dan gelang, akan tetapi benda-benda fungsionalis lain yang dipadukan dengan unsur-unsur desain yang canggih dan unik menjadi alat yang dapat menunjukkan dan mendongkrak penampilan seseorang misalnya jam tangan yang sudah didesain yang sangat canggih yang dapat terhubung dengan *smartphone*. Kemudian dunia *fashion* untuk sekarang tidak hanya untuk orang dewasa saja, melainkan anak kecil sudah bisa menikmati juga, karena dunia *fashion* bebas untuk dinikmati oleh semua orang.

Dunia *fashion* yang berkembang juga mempengaruhi munculnya produsen yang berlomba untuk membuat barang bukan lagi sekedar fungsi semata yang berbicara, tetapi juga bagaimana barang produksinya bisa merefleksikan kepribadian seseorang, oleh karena itu semua dilakukan dengan cara menawarkan barang-barang mereka untuk memenuhi kebutuhan dan selain itu juga menarik perhatian konsumen. Munculnya banyak produsen serta hal penampilan yang begitu penting juga membuat masyarakat berperilaku konsumtif untuk memenuhi kebutuhan penampilan mereka, dengan membelanjakan seluruh uang mereka demi penampilan yang *up to date* dalam kehidupan mereka sehari-hari di manapun mereka berada.

Dari kebutuhan *fashion* masyarakat yang selalu *up to date*, mereka juga memiliki barang yang bermacam-macam dari baju, celana, sepatu, dan lain-lain, karena semua itu sangat berhubungan dengan furniture. Furniture dalam hal ini berperan penting karena sebagai wadah yang digunakan untuk menampung koleksi pakaian di tempat tinggal mereka agar lebih tersusun, tertata, dan juga lebih sistematis sehingga memudahkan dalam merotasi pakaian mereka sehari-hari dalam beraktivitas, dan dalam hal ini juga dalam hal berpenampilan, masyarakat banyak yang membutuhkan furniture untuk menunjang kebutuhan mereka sebagai wadah penyimpanan.

Untuk itu, dibutuhkan perancangan furniture yang mendukung kebutuhan *fashion* masyarakat yang berawal dilakukannya observasi atau wawancara ke beberapa orang yang *fashionable*, dalam hal wadah penyimpanan mereka apakah sudah memenuhi kebutuhan mereka dan juga hal apa yang dibutuhkan untuk menutupi kekurangan wadah penyimpanan mereka yang dimiliki saat ini. Setelah wawancara, jawaban yang didapat untuk wadah penyimpanan yang mereka miliki saat ini belum memenuhi kebutuhan mereka dan hal yang dibutuhkan mereka lebih ke arah wadah penyimpanan yang berukuran tidak terlalu besar dan juga tidak terlalu kecil agar tidak memakan *space* yang begitu banyak di dalam ruang serta lebih serbaguna tidak hanya sekedar menyimpan

baju atau celana mereka, akan tetapi bisa untuk kebutuhan lain seperti untuk menyimpan sepatu, topi, dan aksesoris pendukung lainnya. Kesimpulan dalam perancangan ini mengatakan bahwa perancangan *furniture* yang memiliki desain inovatif serta multifungsi untuk memenuhi kebutuhan masyarakat secara universal.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Fashion

Fashion adalah suatu proses dalam mengkombinasikan gaya atau style dalam hal berpakaian yang dimulai dari atas kepala hingga ujung kaki yang umum banyak dilakukan oleh masyarakat untuk memberikan rasa nyaman maupun memberi penampilan yang menarik di manapun mereka berada. Mengkombinasi dalam hal berpakaian sudah ada sejak zaman dahulu kala dan seiring berkembangnya zaman *fashion* pun juga berubah-ubah dan *fashion* pun tidak dapat dipastikan perkembangannya juga, dikarenakan zaman selalu berputar, yang bisa terjadi tren *fashion* zaman dulu bisa menjadi tren pada zaman sekarang [1].

B. Pengertian Furniture

Produk interior yang memiliki ukuran relatif lebih besar yang memiliki kegunaan dalam mengisi suatu ruangan dan juga menyimpan berbagai macam barang agar barang yang disimpan lebih tertata [2].

C. Standarisasi Ergonomi Lemari

Standarisasi Ergonomi Lemari [3]

1. Panjang Lemari

- Panjang lemari pada umumnya dihitung berdasarkan jumlah pintu pada lemari yang biasanya berjumlah 2 pintu, 3 pintu, dan 4 pintu.

- Ukuran pintu pada umumnya yang menggunakan sistem buka yang menggunakan engsel sendok berkisar antara 50 cm atau 60 cm, dan juga terkadang bisa kurang dari ukuran pada umumnya tergantung dengan ukuran ruangan yang dibuat.

- Untuk penggunaan pintu geser atau sliding harus dibuat lebih lebar agar lebih stabil pada saat pintu digeser dan ukuran umum untuk membuat pintu geser atau sliding ini adalah 55 cm sampai dengan 60 cm.

2. Lebar Lemari

- Untuk lebar atau kedalaman ideal dari sebuah lemari adalah berkisar pada ukuran 56 cm hingga 62 cm, agar lebar baju yang ukurannya berkisar 50 cm sampai 55 cm dapat muat di dalam lemari. Kemudian untuk ruangan yang relatif kecil, kedalaman lemari dapat dikurangi menjadi kisaran 45 cm, akan tetapi dampaknya untuk baju yang memiliki ukuran 50 cm sampai 55 cm dapat terlipat ketika pintu lemari ditutup sehingga memungkinkan baju mudah kusut.

3. Tinggi Lemari

- Untuk tinggi lemari ideal pada umumnya memiliki ukuran 180 cm sampai dengan 200 cm, sedangkan untuk lemari yang mencapai plafon idealnya memiliki ketinggian 300 cm dan untuk model perumahan untuk zaman sekarang bisa memiliki ketinggian 330 cm sampai dengan 350 cm dan untuk mendapatkan tinggi lemari ideal pada umumnya menambahkan ambang bawah kisaran 5 cm - 10 cm. Lalu untuk tinggi ideal rak gantung adalah 150 cm agar pakaian yang panjang tidak terlipat.

4. Bagian-bagian lemari

- Laci atau drawer pada lemari biasa diletakkan pada bagian tengah lemari atau bagian bawah lemari.

- Ambalan atau rak penyimpanan lemari untuk meletakkan pakaian yang dilipat, idealnya memiliki jarak antar ambalan sekitar 40 cm.

D. Kayu Plywood

Kayu Plywood adalah bahan yang dapat ditemukan di mana-mana dan harganya yang sangat terjangkau dibandingkan dengan bahan yang lainnya. Harga terjangkau yang didapat dari kayu plywood ini juga tidak mengecewakan karena bahan kuat, tidak mudah patah, dan memiliki ketahanan yang cukup lama dengan perkiraan kurang lebih hingga 10 tahun [4].

E. Gaya Minimalis

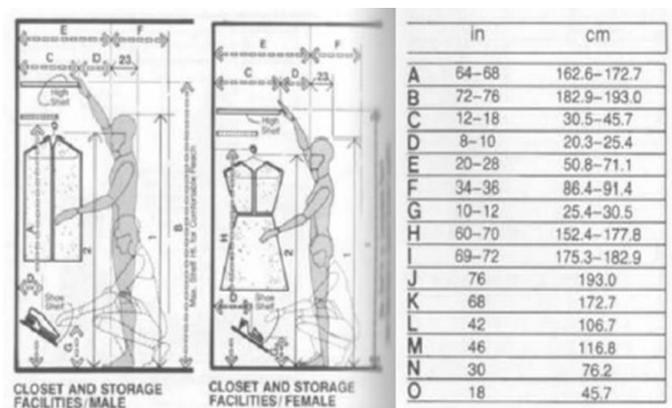
Gaya minimalis adalah salah satu gaya desain yang cukup netral untuk masuk ke segala bidang, karena gaya ini tidak berlebihan seperti lebih menggunakan warna *monochrome* atau hitam dan putih pada pengaplikasiannya khususnya interior [5].

F. Gaya Scandinavian

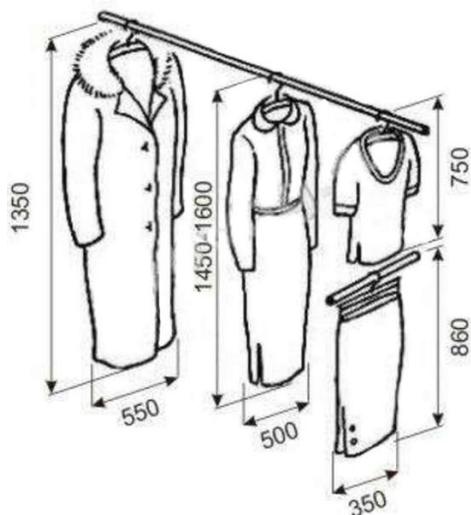
Gaya *scandinavian* memiliki karakter dengan garis-garis sederhana dan tampilan yang bersih yang terinspirasi dari pepaduan warna putih dan unsur kayu. Gaya yang menggambarkan suasana outdoor dengan lebih memilih memasang kayu alami dan warna-warna netral daripada warna berani dan menyala. Gaya ini juga berkaitan dengan alam, sehingga memberikan kesan segar, dingin, dan memberikan aura positif pada pengalokasian gaya *scandinavian* ini [6].

G. Data Ergonomi

Pada perancangan *furniture* untuk kebutuhan penyimpanan ini didesain agar bisa digunakan secara universal, maka perancangan perabot harus memerhatikan standar ergonomi agar mendapatkan desain perancangan yang baik dan benar.



Gambar 1. Aktivitas Manusia Pada Fasilitas Penyimpanan [7]



Gambar 2. Ukuran Luas Gantungan Pakaian [3]

III. METODE PERANCANGAN



Gambar 3. Metode *Design Thinking*
 Sumber: www.techsauco.co

A. *Empathize*

Langkah pertama yang dilakukan yaitu dengan mencari orang yang mengikuti perkembangan dunia *fashion* baik itu perempuan maupun laki-laki, serta memiliki sifat yang *fashionable* untuk dijadikan sebagai target wawancara dan objek untuk memenuhi kebutuhan perancangan dengan observasi data-data dari mereka seputar masalah yang mereka alami dan yang dibutuhkan oleh mereka, bentuk aktivitas yang mereka lakukan selama berada di depan lemari dan dari data-data tersebut akan menjadi latar belakang perancangan.

B. *Define*

Tahap ini adalah mengelompokkan data berdasarkan data wawancara yang sudah di dapat dengan menyeleksi data-data antara data yang diperlukan dan yang tidak diperlukan, kemudian dari data yang sudah diseleksi ini data tersebut dianalisa agar muncul kelebihan dan kekurangan yang dapat digunakan sebagai dasar perumusan masalah . Data-data yang sudah dianalisa ini diseleksi kembali untuk mendapatkan data yang lebih ringkas dan memusat pada target perancangan.

C. *Ideate*

Pada tahap ini, perancang melakukan proses analisa secara sistematis dan terstruktur yang memunculkan ide dan konsep yang akan dibuat. Proses analisa ini dilakukan berdasarkan metode komparatif, metode ini digunakan untuk membandingkan data-data

yang sudah dikumpulkan dengan data-data dari sumber lain yang sejenis untuk memunculkan suatu data baru yang lebih ringkas, padat, dan jelas. Dengan demikian, metode ini membantu proses perancangan produk interior display ini untuk menghasilkan kesimpulan serta ide-ide yang berupa alternatif desain yang berbentuk gambar.

D. *Prototype*

Pembuatan produk perancangan interior dengan skala 1:1 untuk memberikan hasil secara nyata selama menjalani proses perancangan dari awal hingga akhir.

E. *Test*

Tahap ini dilakukan sebagai bentuk evaluasi dan uji coba dari perancangan produk yang telah dibuat dengan tujuan agar produk yang dibuat apakah sudah menjawab latar belakang permasalahan.

IV. KONSEP DAN DESAIN AKHIR

A. *Permasalahan*

- Kebutuhan *fashion* yang dimiliki masyarakat beraneka ragam dan berjumlah banyak.
- Kebutuhan *fashion* yang banyak tersebut kurang terorganisir dengan baik terutama pada sistem penataannya.
- Wadah penyimpanan yang dimiliki dari tiap masyarakat untuk saat ini belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan mereka.

B. *Konsep Desain*

Konsep yang diambil pada desain perancangan ini adalah lemari multifungsi dengan aplikasi perpaduan *style* antara minimalis dengan *scandinavian*. Pemilihan multifungsi pada perancangan lemari ini bertujuan karena ingin membuat lemari berbeda dari yang biasanya yang sudah ada dipasaran dengan membuat lemari yang tidak hanya sekedar memiliki satu fungsi yaitu sebagai tempat penyimpanan pakaian, melainkan memiliki fungsi lain sebagai tempat penyimpanan sepatu, topi, tas dan aksesoris pendukung (misal: jam tangan, gelang, dan lain-lain), sehingga masyarakat dapat memilih apa yang mau dikenakan hanya pada satu wadah yang sudah menampung semua barang-barang tersebut.

Pengaplikasian *style* perpaduan minimalis dengan *scandinavian* ini dipilih pada perancangan ini lemari ini karena kedua *style* ini memiliki kesamaan dalam hal karakteristik yaitu tidak berlebihan dan yang menghubungkan kedua *style* ini adalah terutama pada *style scandinavian* karena selain sifatnya yang sederhana dan bersih, tetapi juga warna dari *scandinavian* yang *iconic* adalah kombinasi dengan warna natural kayu, sehingga pada konsep desain tidak hanya memunculkan *style minimalis* sekaligus memunculkan *style scandinavian* yang didapat dari kombinasi warna nya yaitu antara putih dan coklat.

C. *Material*

- Menggunakan kayu multiplek atau plywood dengan ketebalan 1,5 cm, karena bahan yang cukup kuat untuk merancang lemari



Gambar 4. Kayu Multiplek atau Plywood

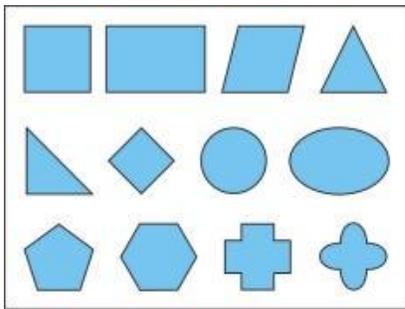
- Finishing menggunakan HPL agar memunculkan perpaduan style antara minimalis dan *scandinavian* yaitu menggunakan warna putih dan coklat muda



Gambar 5. HPL Warna Putih dan Coklat Muda

D. Bentuk

Bentuk yang dipilih adalah bentuk geometris, agar desain lemari lebih ergonomis dalam penggunaannya.

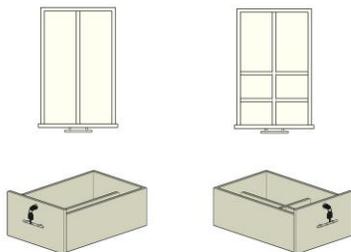


Gambar 6. Bentuk Geometris

E. Transformasi Desain

Transformasi Desain 1 (Set 1)

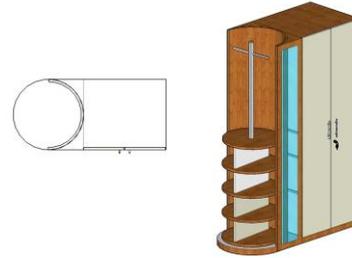
Bentuk desain lemari awal ini didesain lebih sedang seperti ukuran lemari pada umumnya, akan tetapi ruang penyimpanan yang diberikan terbatas, kemudian untuk laci didesain cukup fungsional karena terdapat 2 laci yang laci pertama digunakan untuk tempat pakaian dalam dan kaos kaki, sedangkan untuk laci kedua untuk meletakkan aksesoris seperti jam tangan, gelang, kaca mata, dll dan untuk tempat sepatu dan tas yang terbuka membuat nilai kurang dari produk karena memungkinkan terdapat debu atau kotoran pada saat produk diletakkan, oleh karena itu desain yang pertama ini dikembangkan lagi dan bukan pilihan desain yang *fix* untuk direalisasikan.



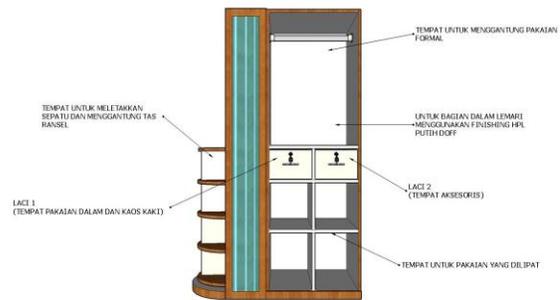
Gambar 7. Set 1 – Laci 1 [Kiri] dan Laci 2 [Kanan]



Gambar 8. Set 1 – Tempat Sepatu dan Tas



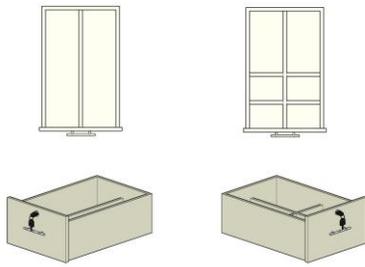
Gambar 9. Set 1 - Lemari



Gambar 10. Set 1 – Perspektif Dalam Lemari

Transformasi Desain 2 (Set 2)

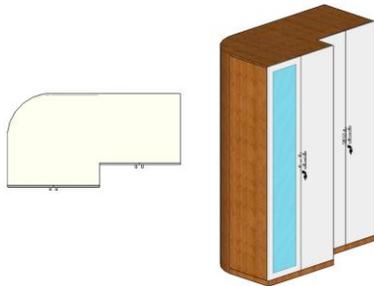
Bentuk desain lemari untuk pengembangan kedua ini didesain lebih dengan jumlah kapasitas penyimpanan yang cukup besar dan juga banyak, kemudian untuk desain laci tidak ada pengembangan karena sudah fungsional dan untuk tempat sepatu dan tas di beri penambahan fungsi lagi yaitu untuk tempat topi agar lebih fungsional serta penempatan tempat sepatu, topi, dan tas ini diletakkan didalam lemari atau tertutup agar barang-barang di dalam lebih terjaga dan aman dari kotoran. Untuk transformasi desain yang kedua ini perlu dikembangkan lagi karena terkesan besar untuk desain lemari dan juga tempat sepatu, topi dan tas dan bukan lagi pilihan untuk direalisasikan.



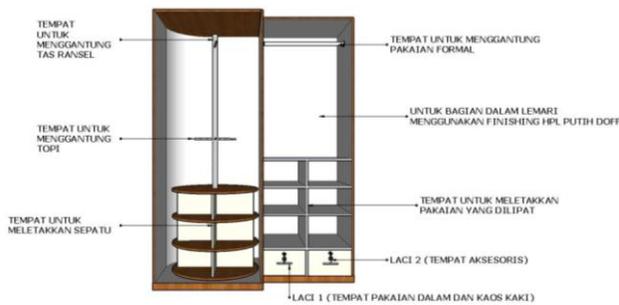
Gambar 11. Set 2 – Laci 1 [Kiri] dan Laci 2 [Kanan]



Gambar 12. Set 2 – Tempat Sepatu, Topi, dan Tas



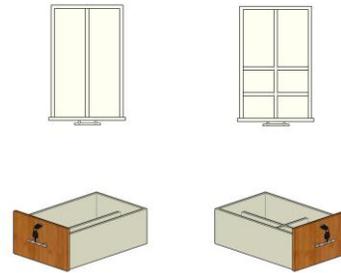
Gambar 13. Set 2 – Lemari



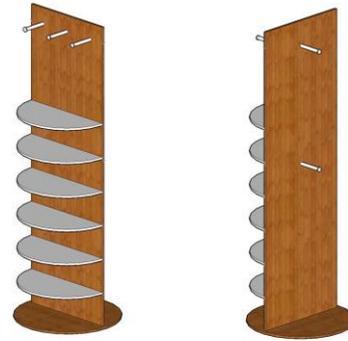
Gambar 14. Set 2 – Perspektif Dalam Lemari

Transformasi Desain 3 (Set 3 - Terpilih)

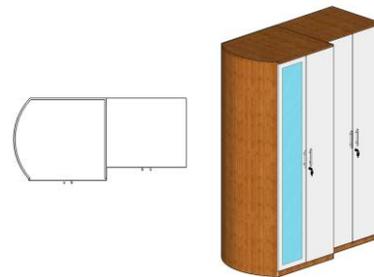
Bentuk desain lemari untuk pengembangan ketiga ukuran lebih dibuat stabil dengan maksud tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil kemudian untuk kapasitas ruang penyimpanan yang cukup luas dan banyak, kemudian untuk desain laci hanya ada perubahan pada warna laci dan untuk fungsi tidak ada perubahan dan untuk tempat sepatu, topi, dan tas mengalami perubahan yang cukup banyak terutama bentuk dibuat lebih sedang agar tidak terlalu seperti desain sebelumnya dan untuk penempatan tetap sama dengan yang sebelumnya yaitu tertutup. Untuk transformasi desain ketiga adalah desain yang terpilih untuk direalisasikan.



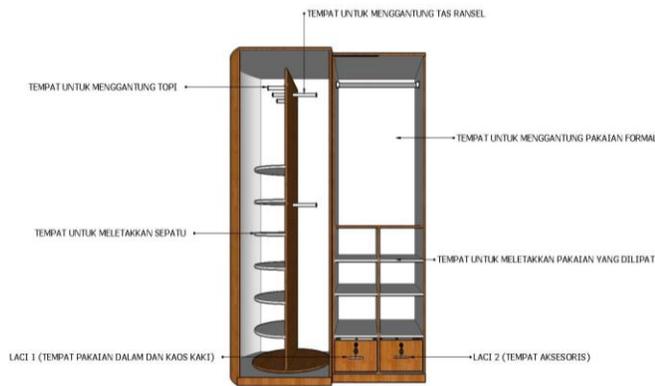
Gambar 15. Set 3 – Laci 1 [Kiri] dan Laci 2 [Kanan]



Gambar 16. Set 3 – Tempat Sepatu, Topi, dan Tas



Gambar 17. Set 3 – Lemari



Gambar 18. Set 3 – Perspektif Dalam Lemari



Gambar 20. Perspektif 1

F. Hasil Akhir



Gambar 19. Hasil Akhir



Gambar 21. Perspektif 2

V. KESIMPULAN

Perancangan lemari multifungsi ini dilakukan dengan latar belakang yaitu perkembangan *fashion* yang cukup pesat membuat banyak masyarakat yang membeli kebutuhan *fashion* untuk penampilan yang *up to date*, akan tetapi lemari penyimpanan yang mereka miliki di rumah tinggal saat ini belum bisa mengorganisir kebutuhan agar tertata dengan baik dan juga rapi. Untuk itu, ditawarkan lemari multifungsi ini agar dapat memenuhi kebutuhan mereka yang tidak hanya sekedar menyimpan pakaian, melainkan dapat menyimpan kebutuhan lain, seperti sepatu, topi, tas, dan aksesoris pendukung (misal: jam tangan, gelang, dan lain-lain) pada satu lemari yang sama, kemudian adanya penerapan dua *style* yang memiliki keterkaitan yaitu antara *style* minimalis dengan *style* scandinavian pada desain lemari multifungsi agar desain lemari lebih netral jika diaplikasikan pada semua *style* ruangan dan yang didapat dari sifat minimalis yaitu tidak terlalu berlebihan dan juga sifat scandinavian yaitu sederhana, sehingga penerapan dua *style* yang behubungan ini sangat tepat diterapkan pada desain lemari multifungsi ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Perancangan lemari multifungsi ini serta penulisan naskah tidak dapat terwujud tanpa dukungan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

G. Perspektif Produk Dalam Ruang

Site ruang yang dipilih untuk penempatan produk ialah ruang kamar tidur di rumah tinggal, berikut adalah beberapa *scene* penempatan produk pada ruang kamar tidur

- Tuhan yang maha Esa yang memberi kuasa dan berkat untuk menuntun penyusunan jurnal ini dari awal hingga akhir tanpa adanya hambatan.
- Adi Santosa, S.Sn., M.A.Arch., selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu serta pikiran dalam mengarahkan proses perancangan tugas akhir ini.
- Grace Setiati Kattu, S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan meluangkan waktu serta pikiran dalam memberi masukan dan membimbing selama proses perancangan tugas akhir ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] "Pengertian Fashion." 2017. 9 Jul. 2019. <http://eprints.dinus.ac.id/23546/6/bab1_20861.pdf>.
- [2] "Pengertian Furniture." 2015. 9 Jul. 2019. <<http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/2014-2-00423-DI%20Bab2001.pdf>>.
- [3] Fokus Furniture. "Ukuran Lemari Pakaian." Custom Furniture Jakarta Publikasi. 2016. Fokus Furniture. 8 Jul. 2019. <<http://www.fokusfurniture.com/2016/10/ukuran-lemari-pakaian.html>>.
- [4] Leora Furniture. "Inilah Bahan Furniture Terbaik Awet dan Tahan Air." Leora Furniture Publikasi. n.d. PT Putra Sumber Maton. 9 Jul. 2019. <<https://www.leorafurniture.co.id/inilah-bahan-furniture-terbaik-awet-dan-tahan-air/>>.
- [5] Yana, Hina. "Desain Minimalis: Sejarah Singkat, Ciri Khusus & Tip Praktis." Interior Design Publikasi. 2018. Interior Design ID. 9 Jul. 2019. <<https://interiordesign.id/sejarah-singkat-desain-minimalis/>>.
- [6] Sisriany, Saraswati. "Mengenal Lebih Jauh Interior Gaya Scandinavian." Urban Kompas Publikasi. 2015. Urban Kompas. 9 Jul. 2019. <<http://www.urbankompas.com/apa-itu-gaya-scandinavian-bagaimana-aplikasinya-pada-rumah/>>.
- [7] Panero, Julius, dan Martin Zelnik. Human Dimension & Interior Space. United States: Whitney Library of Design, 1979.