

# Penerapan Metode Design Thinking Kembel Dalam Pengembangan Mebel Modular Pada Lounge Rekarasa Universitas Kristen Petra

Ryan Sidharta Pribadi Santoso, Mariana Wibowo, Filipus Priyo Suprobo  
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra  
Jl.Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail : [Ryansantoso8888@gmail.com](mailto:Ryansantoso8888@gmail.com), [mariana\\_wibowo@petra.ac.id](mailto:mariana_wibowo@petra.ac.id),  
[priyosuprobo@widyakartika.ac.id](mailto:priyosuprobo@widyakartika.ac.id)

**Abstrak--** Lounge Rekarasa Universitas Kristen Petra Surabaya merupakan fasilitas untuk bersinggah di dalamnya dan menjadi sebuah *study center*. Pada proses eksekusinya, pengunjung lounge di dominasi oleh mahasiswa Program Studi Manajemen Perhotelan, serta pengunjung yang memiliki kepentingan khusus (seperti rapat dan menyambut tamu). Pada rencana pengembangan yang dilakukan di lounge Rekarasa Universitas Kristen Petra, penulis mengambil kesempatan ini untuk melakukan perancangan untuk dapat membantu pengembangan fasilitas yang dilakukan untuk lounge sehingga mampu menjalankan tujuannya sebagai *study center* yang optimal, dengan disediakan fasilitas yang dapat menjadi daya tarik bagi mahasiswa di Universitas Kristen Petra. Dengan penggunaan metode *design thinking* Kembel, dapat dilakukannya pengembangan secara efisien dan tepat sasaran melalui proses pemahaman masalah, pengelompokan data, analisa secara sistematis, pembuatan *prototype* dan uji coba untuk mengakomodasi kebutuhan pengguna yang beragam. Setelah tahap uji coba, tahap akhir adalah tahap implementasi, yaitu mengevaluasi nilai kelayakan produk yang berkelanjutan setelah diuji cobanya di lapangan dan meninjau kembali dampak dan efek dari produk yang dibuat. Dengan keterbatasan ruang yang ada, dibutuhkan fasilitas yang bersifat fleksibel berbasis modular. Produk yang dihasilkan merupakan meja, kursi, *stool*, *puff* dan meja samping. Dengan demikian, dirancang pula *business model* serta *brand* untuk dipasarkan pada masyarakat untuk melengkapi kebutuhan masyarakat yang beragam pula.

**Kata Kunci:** Lounge, Study Center, Modular, Fleksibel, Surabaya

**Abstrak--** The Rekarasa lounge in Petra Christian University is a facility that is used to stop by and lay back, which will be a study center. In the execution process, the lounge visitors are dominated by the students of Hospitality Management Department, and visitors which have a specific need (For example meetings and to greet guests). In the development plan that is carried out in the Rekarasa lounge, the author takes this opportunity to do researches to develop facilities for the lounge in order for it to be an excellent study center, by using facilities to attract students in Petra Christian University. By using Kembel's design thinking, the development can be efficient and right on target, through processes which are defining the problem, data grouping, sistematical analysis, making a prototype and testing to accommodate the different needs of the user. After the testing phase, the final phase is the implementation phase which

evaluates whether the product is sustainable or not and evaluating the effects and impacts that was made by the product solution. With the space limitations, the solution for it is a flexible and modular based facility. The design output are tables, chairs, stools, puffs and a side table. Therefore, it can be made into a business model as well as brand to be marketed to fulfill the various needs of the society also.

**Keywords:** Lounge, Study Center, Modular, Flexible, Surabaya

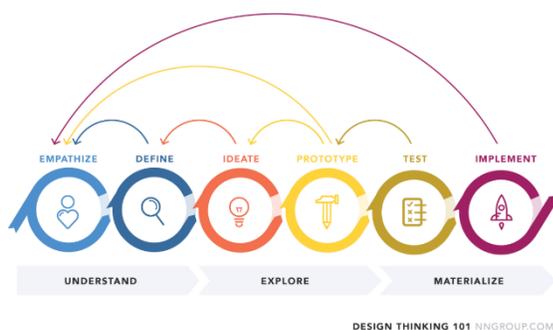
## I. PENDAHULUAN

Lounge Rekarasa Universitas Kristen Petra Surabaya merupakan fasilitas yang diberikan bagi pengunjung Universitas Kristen Petra untuk bersinggah di dalamnya. Lounge Rekarasa ini telah berdiri dan beroperasi sejak tahun 2012. Lounge Rekarasa Universitas Kristen Petra dioperasikan oleh Program Studi Manajemen Perhotelan Universitas Kristen Petra. Walaupun tujuan berdirinya lounge Rekarasa Universitas Kristen Petra ini adalah untuk mawadahi seluruh mahasiswa, realita yang ada adalah pengunjung lounge Rekarasa ini mayoritas hanya mahasiswa dan dosen Program Studi Manajemen Perhotelan. Dikarenakannya kurang dikunjunginya lounge Rekarasa Universitas Kristen Petra ini, cukup banyak mahasiswa yang belum mengetahui keberadaannya lounge Rekarasa di Universitas Kristen Petra sendiri, dimana tentunya mahasiswa tersebut juga belum pernah mengunjungi lounge Rekarasa di Universitas Kristen Petra.

Setelah dilakukannya survei dan analisa data, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan mahasiswa tiap program studinya sangat bervariasi. Untuk mengembalikan tujuan awal berdirinya lounge Rekarasa Universitas Kristen Petra, dibutuhkan fasilitas penunjang lounge Rekarasa Universitas Kristen Petra untuk melengkapi kebutuhan spesifik mahasiswa tiap Program Studinya. Dengan adanya fasilitas di lounge Rekarasa Universitas Kristen Petra ini, diharapkan fasilitas dapat menjawab kebutuhan mahasiswa tiap Program Studi. Untuk tercapainya penjawaban kebutuhan mahasiswa, diperlukan juga nilai-nilai khas atau aksentuasi khusus pada objek perancangan yang akan dirancang sebagai nilai *branding* yang dapat mempengaruhi lounge Rekarasa Universitas Kristen

Petra, sehingga semakin banyak sivitas akademika yang mengetahui fasilitas *lounge* Rekarasa di Universitas Kristen Petra. Dengan menjawab kebutuhan mahasiswa, semakin banyak mahasiswa yang merasa memiliki tujuan tersendiri untuk mengunjungi *lounge* Rekarasa Universitas Kristen Petra, yaitu keperluan fasilitas yang ada di dalamnya, mengingat fasilitas merupakan tujuan utama mahasiswa untuk mengunjungi *lounge* Rekarasa Universitas Kristen Petra.

## II. METODE PERANCANGAN



Gambar. 1. Skema tahapan *Design Thinking* menurut Kembel

*Design thinking* merupakan kerangka untuk pendekatan yang berpusat pada manusia yang menjadi strategi inovasi dan suatu paradigma manajemen yang baru untuk nilai kreasi [2]. *Design thinking is not an experiment: it empowers and encourages us to experiment* [1]. Pada Perancangan *Study Lounge* ini menggunakan metode perancangan *design thinking* menurut Kembel, yaitu proses menciptakan ide-ide baru yang dapat memecahkan suatu masalah menggunakan pendekatan *user-centric*. yang terdiri atas 6 tahapan, antara lain :

### A. Empathize

Pada tahap *Empathize*, yang perlu dilakukan adalah memahami permasalahan yang ada di lingkungan sekitar *Lounge* Rekarasa Universitas Kristen Petra sebagai dasar latar belakang perancangan. Hal ini dapat dianalisa melalui aktivitas yang dilakukan, perilaku ketika menggunakan fasilitas, serta memperhatikan waktu kunjung pengunjung. Berdasarkan dari pemahaman dan pengamatan yang dilakukan, dapat diperoleh data kebutuhan fasilitas oleh mahasiswa, serta tingkat kepuasan dari mahasiswa terkait fasilitas yang sudah disediakan yang dapat menjadi poin penting dalam perancangan yang dilakukan..

### B. Define

Melakukan pengelompokan data yang terdiri dari berbagai sumber dan data konkrit menjadi beberapa bagian sehingga dapat ditemukan kebutuhan fasilitas mahasiswa, serta hipotesa alternatif solusi terhadap kebutuhan mahasiswa. Data-data yang terkumpul diseleksi dan dikaji ulang sehingga dapat diperoleh data yang lebih ringkas, jitu, dan tepat sasaran. Pengumpulan data dikelompokkan menjadi beberapa bagian, yaitu :

- Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mencari data-data yang berkaitan dengan *lounge*, *study center*, pola aktivitas manusia, desain mebel, serta mebel modular yang dapat membantu pada saat proses perancangan berlangsung, dan ngan yang terorientasi pada pengguna. bersifat sebagai dasar pengetahuan dari peranca

- Data lapangan

Melakukan survei kualitatif dan kuantitatif dengan pihak-pihak yang dapat memberikan data yang diperlukan sehubungan dengan perancangan mebel untuk *Lounge* Rekarasa Universitas Kristen Petra. Pengambilan data dilakukan secara langsung dengan wawancara (*on the spot*) dan melalui kuisisioner.

- Data perbandingan

Data perbandingan diperoleh dengan melakukan studi tipologi atau peninjauan langsung ke beberapa *lounge* yang berada di Surabaya dan sekitarnya, serta studi melalui internet mengenai *lounge* yang ada di luar kota dan di luar negeri. Data perbandingan juga diperoleh dengan melakukan observasi untuk mengetahui aktivitas yang ada pada objek perancangan sejenis, serta mengamati fasilitas yang dibutuhkan oleh pengunjung sehingga dapat menjadi parameter perbandingan.

- Dokumentasi

Mengabadikan data yang diperoleh pada objek yang ada di lapangan secara visual, serta bersifat sebagai bukti proses perancangan yang dilakukan.

### C. Ideate

Pada tahap *Ideate*, dilakukan analisa secara sistematis yang beranjak dari permasalahan dan keadaan yang ada, sehingga mampu melahirkan ide, konsep desain dan batasan desain yang sesuai sebagai solusi dari permasalahan yang dimiliki pada *lounge* Rekarasa Universitas Kristen Petra. Metode analisis data dilakukan melalui analisa data-data yang terkumpul, baik data fisik maupun data non fisik sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangan objek sejenis yang ada, serta dengan pertimbangan perilaku pengguna.

Dengan demikian, akan diperoleh kesimpulan dan memunculkan ide-ide berupa alternatif desain dalam bentuk skematik desain. Skematik desain yang telah dibuat kemudian dilakukan pengembangan kembali dengan dilakukannya analisa lebih lanjut. Sehingga dapat menghasilkan luaran yang bermanfaat bagi perancangan mebel *lounge* Rekarasa Universitas Kristen Petra.

### D. Prototype

Tahap pembuatan *prototype* dengan skala 1:1 untuk memberikan gambaran desain yang final. Proses pengerjaan *prototype* skala 1:1 akan dikerjakan di *workshop* yang sesuai dengan material yang digunakan pada produk interior yang dirancang. Pada tahap ini dilakukan supervisi lapangan dan pengamatan proses produksi oleh perancang di lapangan. Selain itu juga melakukan revisi pada gambar kerja apabila diperlukan untuk mengembangkan kembali desain yang telah dibuat.

### E. Test

Tahap *Test* merupakan tahap yang dilakukan sebagai bentuk evaluasi dan uji coba dari perancangan desain yang

telah dibuat, sehingga produk dapat dinilai apakah sudah layak untuk diletakkan di *lounge* Rekarasa Universitas Kristen Petra atau belum, selain itu juga dinilai kelayakannya untuk dipasarkan. Kemudian dilakukan perancangan *business model* untuk memasarkan produk yang telah diproduksi.

**F. Implement**

Tahap *Implement* merupakan tahap yang sangat penting dalam suatu perancangan. Pada tahap implementasi, di implementasikan karya perancangan yang telah dibuat untuk diuji coba secara nyata di target lokasi perancangannya. Setelah diuji di masyarakat, hasil dari penggunaannya ditinjau kembali dampak dan efek dari solusi yang dibuat. Selain itu, dapat dievaluasi pula solusi yang telah dibuat sudah memenuhi nilai *sustainable* atau belum. Kemudian dilakukan uji dan survei lapangan terkait *business model* yang telah dibuat.

**III. PROGRAMMING DAN ANALISA**

**A. Data Lapangan**

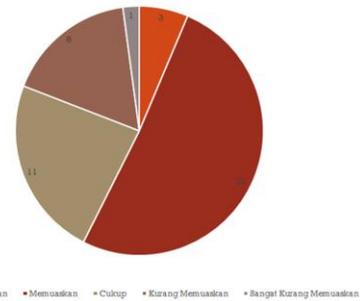


Gambar. 2. Tampak ruang *Lounge* Universitas Kristen Petra

*Lounge* Rekarasa Universitas Kristen Petra merupakan lingkungan untuk bersantai dan belajar bagi pengunjungnya, terkhususnya mahasiswa. Selain menyajikan hidangan, *Lounge* Rekarasa Universitas Kristen Petra juga menyediakan fasilitas duduk dan meja untuk menunjang aktivitas pengunjung. Furnitur memegang peranan penting dalam sebuah ruangan karena *furniture* mempengaruhi dan menunjang aktivitas yang dilakukan oleh manusia. Melalui perancangan ini, pengunjung terkhususnya mahasiswa dapat melakukan aktivitasnya secara maksimal di *Lounge* Rekarasa Universitas Kristen Petra. Perancangan yang dilakukan adalah untuk memenuhi dan memfasilitasi kebutuhan mahasiswa tiap program studi yang bervariasi.

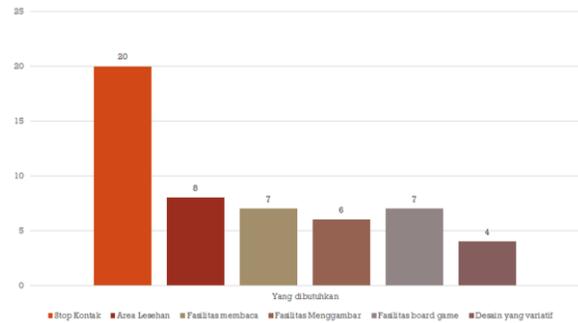
Untuk menentukan kebutuhan yang tepat sasaran, dibuatlah *survey* melalui kuisioner bagi pengujung *Lounge* Rekarasa UK Petra. Berikut hasil *survey* yang dilakukan :

Tingkat Kepuasan Pengunjung



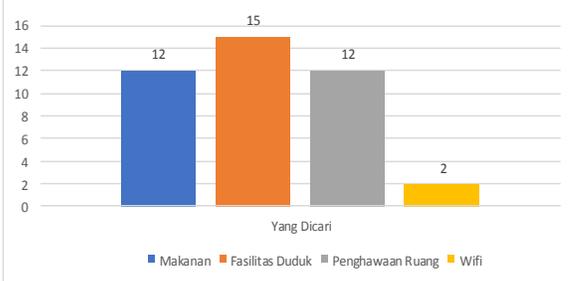
Tabel 1. Data Tingkat Kepuasan Pengunjung

Data Kebutuhan Pengunjung



Tabel 2. Data Kebutuhan Pengunjung

Daya penarik pengunjung lounge Universitas Kristen Petra



Tabel 3. Data Penarik Pengunjung

Melalui data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan mahasiswa tiap program studinya sangat bervariasi dan fasilitas merupakan aspek penting yang mempengaruhi kedatangan pengunjung. Dalam hal ini, fasilitas merupakan tujuan utama mahasiswa untuk mengunjungi *lounge* Rekarasa Universitas Kristen Petra.

Fasilitas yang sekiranya diperlukan merupakan meja yang bersifat multifungsi yang dapat memenuhi kebutuhan mahasiswa, yang dilengkapi dengan set produk seperti kursi dan *storage* yang dapat menunjang aktiitas mereka.ataupun tabel yang dicantumkan,

## B. Analisa Permasalahan dan Solusi

Berikut merupakan analisa penjabaran permasalahan yang dialami oleh pengunjung, kebutuhan yang dibutuhkan oleh pengunjung, serta ide solusi yang dapat menjawab permasalahan tersebut.

### - Sirkulasi Ruang Sempit Kebutuhan

Kebutuhan untuk mengatur atau menata ulang elemen ruang di dalam lounge Rekarasa Universitas Kristen Petra sehingga dapat menjadi ruang dengan sirkulasi yang ideal untuk orang bergerak

### Solusi

Menggunakan sistem *space saving* produk modular. Memanfaatkan jenis sistem modular atau fungsi yang dapat dipindah dengan konstruksi tertentu

### - Desain Ruang Kuno

### Kebutuhan

Kebutuhan untuk mendesain ulang atau mengganti isi dari lounge Rekarasa Universitas Kristen Petra untuk menjadikannya memiliki nuansa dan style kekinian yang lebih digemari oleh masyarakat

### Solusi

Mengaplikasikan desain modern menggunakan aksentuasi teknologi. Memanfaatkan fungsi konstruksi tertentu untuk mempermudah penggunaan fasilitas mebel. Jenis teknologi konstruksi yang digunakan merupakan penggunaan hardware double drawer untuk mempermudah pergerakan pengguna dan memberikan modul tambahan yang dapat diatur sesuai keinginan pengguna.

### - Fasilitas kurang lengkap

### Kebutuhan

Kebutuhan untuk melengkapi kebutuhan pengunjung khususnya bagi mahasiswa dengan berbagai macam program studi yang berbeda, sehingga dapat mawadahi kebutuhan atau aktivitas pengunjung atau mahasiswa

### Solusi

Menggunakan fasilitas produk multifungsi, yaitu jenis mebel multifungsi untuk memenuhi banyak kebutuhan pengguna di dalam satu objek

### - Tidak semua mahasiswa di Universitas Kristen Petra

mengetahui lounge Rekarasa

### Kebutuhan

Kebutuhan untuk melakukan *branding area* untuk memberikan aksentuasi atau nilai khas yang dapat menjadi ciri khas dari lounge Rekarasa Universitas Kristen Petra dan mudah diingat serta dikenali

### Solusi

Mengaplikasikan nilai khas atau aksentuasi unik khusus pada produk. Memberikan nilai khas atau khusus sehingga lounge semakin dikenal, baik secara visual maupun fungsi

### - Kebutuhan fasilitas kebersamaan

### - Kebutuhan

Kebutuhan untuk memfasilitasi pengunjung dengan kegiatan kekerabatan serta menunjang kelancaran kebutuhan dalam bidang kemahasiswaan di Universitas Kristen Petra

### - Solusi

Menunjang kegiatan kebersamaan seperti kegiatan kemahasiswaan dengan adanya fasilitas lesehan. Berdasarkan data yang diperoleh, mahasiswa lebih suka berkerabat secara lesehan

### - Kebutuhan fasilitas Hiburan

### Kebutuhan

Kebutuhan untuk memfasilitasi pengunjung dengan fasilitas hiburan untuk memaksimalkan fungsi ruang tunggu pada lounge Rekarasa, selain itu juga dapat menunjang kebersamaan didalamnya

### Solusi

Memberi media *entertainment* di dalam lounge Rekarasa berupa *board game* sebagai fasilitas hiburan serta salah satu alasan penambah agar mahasiswa mengunjungi.

### - Kurangnya Power Source

### Kebutuhan

Kebutuhan untuk memfasilitasi pengunjung dengan *power source* atau stop kontak dalam jumlah yang lebih banyak, mengingat jaman sekarang hampir semua pekerjaan dilakukan secara *digital*, sehingga makin meningkatnya kebutuhan *power source* dalam suatu area

### Solusi

Mebel yang dilengkapi dengan fasilitas yang mampu menunjang kebutuhan *power source*

### - Kebutuhan Fasilitas Menggambar

### - Kebutuhan

Kebutuhan untuk memfasilitasi pengunjung dengan fasilitas yang nyaman dan ergonomis untuk menggambar (luas dan fungsi dari mebel yang ideal untuk menggambar)

### - Solusi

Memfasilitasi dengan fasilitas meja yang dapat digunakan sesuai kebutuhan yaitu dapat dipanjangkan kecilkan atau *extendable*

## IV. KONSEP PERANCANGAN

Konsep desain perancangan ini berfokus pada tujuan untuk mengoptimalkan kegiatan yang dapat dilakukan dengan fasilitas mebel yang ada di lounge mahasiswa Universitas Kristen Petra. Frekuensi temuan masalah utama yang diperoleh meliputi kebutuhan charging, serta kebutuhan area kerja atau gerak yang lebih luas, sehingga perancangan dilakukan dengan batasan utama yaitu pemanfaatan sistem *extendable*, multifungsi, dapat menunjang kebutuhan *power source* dengan kebutuhan tambahan antara lain fasilitas lesehan dan fasilitas *board game*. Untuk menciptakan nilai lebih serta *branding* yang baik bagi lokasi perancangan ini, dibutuhkan juga suatu aksentuasi atau nilai khas pada produk interior yang dirancang sehingga dapat menjadi sesuatu yang mudah diingat oleh orang.



Gambar. 2. Konsep perancangan yang diterapkan

Dari analisa permasalahan, kebutuhan dan solusi yang diambil, tema desain dalam perancangan ini adalah “*Experience the Spacial Convenience*”

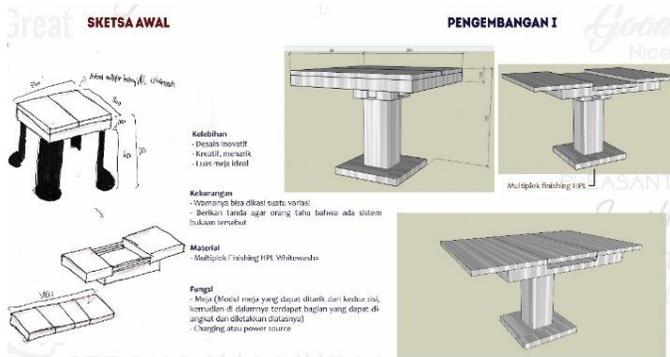
*Experience the Spacial Convenience* merupakan konsep desain yang menunjang kenyamanan di dalam suatu lingkungan dan membuat suatu ruang nyaman serta memaksimalkan potensi yang ada di dalamnya, hal ini bertujuan untuk menciptakan kesan *convenient* di dalam ruang yang terbatas.

Kenyamanan tidak hanya diperoleh dari aksesoris fisik, akan tetapi juga dari nilai pengalaman yang dialami oleh pengguna, selanjutnya *branding* sebetulnya merupakan pengalaman oleh produk dengan manusia, sama halnya konsep ini juga diharapkan dapat menghasilkan pengalaman yang baik dengan pengguna.

Konsep *Experience the Spacial Convenience* berasal dari adanya permasalahan bahwa di dalam lokasi perancangan, kurangnya terpenuhi kebutuhan fasilitas mebel yang ideal. Fasilitas yang disediakan di dalam lokasi perancangan juga dinilai kuno dan kurang optimal untuk melakukan segala jenis aktivitas yang dilakukan oleh mahasiswa yang berbeda-beda. Oleh karena itu, perlunya penerapan konsep *Experience the Spacial Convenience* untuk menunjang efisiensi kerja mahasiswa sesuai kebutuhannya masing-masing. Penggunaan pengalaman sebagai nilai aspek *branding* dan identitas dapat menciptakan kesan khusus bagi pengguna sebagai *image* awal yang baik pengunjung ketika berpikiran tentang *lounge* Rekarasa.

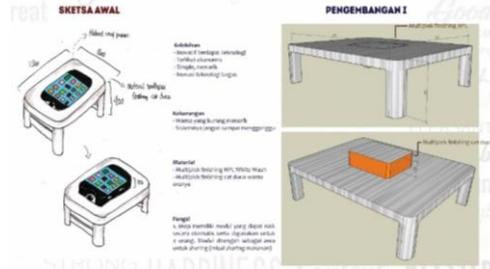
Fungsi untuk menunjang kebutuhan dapat digunakan hanya ketika dibutuhkan, sehingga dapat menghemat *space* dan penggunaannya menjadi efisien. Hal ini untuk menciptakan kesan *convenient* pada aktivitas yang dilakukan, dimana kegiatan yang dilakukan menjadi ideal dengan kenyamanan dan kemudahan produk, sehingga dapat menghasilkan efisiensi kerja. *Output* yang dihasilkan merupakan produk yang multifungsi, ergonomis dan mampu memaksimalkan potensi pemanfaatan ruang pada bentuk dengan bentuk yang hemat ruang. Akan tetapi juga perlunya memperhatikan nilai visual yang baik dan dapat menciptakan pengalaman yang baik bagi pengguna.

A. Pengembangan 1



Gambar. 3. Sketsa Awal dan Pengembangan 1A

Desain ini merupakan desain dengan inovasi top table yang dapat dibuka dari kedua sisi, yang kemudian terdapat modul meja lagi ditengahnya yang dapat diangkat dan diletakkan sejajar dengan *top table*. Material yang digunakan merupakan multiplek finishing HPL *whitewash*.



Gambar. 4. Sketsa Awal dan Pengembangan 1B

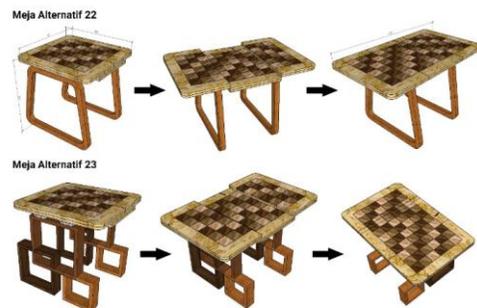
Desain ini merupakan desain dengan inovasi meja memiliki modul yang bisa ditekan kemudian akan ada modul yang naik secara otomatis untuk mengeluarkan charger port padanya. Material yang digunakan adalah multiplek finishing HPL dan cat duco.



Gambar. 5. Sketsa Awal dan Pengembangan 1C

Desain ini merupakan desain dengan inovasi meja yang dapat dibuka ke kiri dan ke kanan, yang dapat kemudian membuka area laci di dalamnya sebagai tempat penyimpanan barang, pada bagian kaki meja juga dapat digunakan untuk meletakkan barang. Material yang digunakan merupakan multiplek finishing HPL.

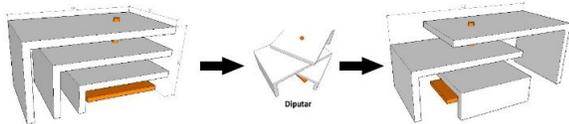
B. Pengembangan II



Gambar. 6. Gambar Pengembangan 2A

Desain ini merupakan desain pengembangan dari meja dengan sistem *extendable*. Meja ini menggunakan *hardware double drawer* sehingga meminimalisir gerak atau upaya yang

digunakan untuk membuka meja. Pengembangan awalnya *top table* diberikan patra layaknya seperti patra board game. Kemudian sebagai area storage, pada area kaki diberikan ketebalan sehingga pada kaki meja bisa digunakan untuk meletakkan barang seperti *board game*. Material yang digunakan pada produk ini merupakan material OSB. Material ini merupakan jenis material yang unik, sehingga bisa menjadi kunci utama sebagai aksesoris khas *branding* atau aksesoris yang unik yang dapat dengan mudah diingat oleh orang. *Finishing* yang digunakan adalah *natural woodstain*.



Gambar. 7. Gambar Pengembangan 2B

Desain ini merupakan desain pengembangan dari meja dengan sistem gerak, pada pengembangan desain ini, meja memiliki tingkat ketinggian yang berbeda-beda yang kemudian dapat digerakan dengan cara dirotasikan atau diputar. Dengan ketinggian yang berbeda, meja dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan penggunaan pada saat itu. Material yang digunakan pada pengembangan desain ini merupakan material mdf dengan *finishing* cat duco warna putih dan oranye.



Gambar. 8. Gambar Pengembangan 2C

Desain ini merupakan desain pengembangan dari meja dengan sistem extendable. Meja ini menggunakan sistem *rel double drawer hardware*. Ketika meja dibuka, terdapat modul yang digunakan untuk meratakan *top table*, sehingga panjang permukaan semakin luas. Di bawah *top table* juga terdapat *storage* untuk meletakkan barang serta adapula *charger port* yang bisa digunakan untuk *charging*. Material menggunakan multiplek *finishing soft wood HPL* dengan besi *finishing black gloss*, penggunaan material besi dikarenakan memiliki yang kuat dan torsi yang rendah, serta *finishing* akan memberikan ketahanan terhadap korosi.

C. Hasil Desain Akhir

Alternatif Desain 1 – Pendekatan *Fun*

KURSI MAKAN OSB



MEJA OSB EXTENDABLE



PUFF/STOOL OSB



Gambar. 9. Desain akhir Set 1 – Pendekatan *Fun*

Desain ini merupakan desain pengembangan dengan nuansa set yang bertemakan menyenangkan, fungsional dan menarik perhatian pengunjung. Melalui desain ini, diharapkan agar pengunjung mampu melihat set desain ini sebagai sesuatu yang menangkap mata dan menjadi *focal point* pada lokasi. Set yang dirancang merupakan kursi, meja dan *puff* atau *stool*

Alternatif Desain 2 – Pendekatan *Relax*

KURSI LOUNGE SANTAI





Gambar. 10. Desain akhir Set 2 – Pendekatan Relax

Desain ini merupakan set desain pengembangan yang bernuansa santai dan relax, dengan tujuan penggunaan untuk *laid back* dan mengutamakan optimasi penggunaannya. Set yang dirancang merupakan kursi, meja, dan *side table*.

Alternatif Desain 3 – Pendekatan Bekerja



Gambar. 11. Desain akhir Set 3 – Pendekatan Bekerja

Desain ini merupakan set desain yang mengutamakan penggunaan dalam aktivitas kerja yang maksimal dan praktis. Set yang dirancang merupakan meja, kursi dan *stool*. Desain ini menggunakan permainan material besi, hal ini dikarenakan Material ini memiliki properti yang kaku, awet, kuat dan peletaknya membuatnya rentan terhadap korosi. [3]

Proses Produksi

Berikut merupakan proses produksi alternatif set desain yang direalisasikan sebagai *prototype* 1:1 :



Gambar. 12. Foto proses produksi

Berikut merupakan bahan dasar awal material OSB, dimana material ini merupakan lembaran dengan 2440x1220x15mm. Pemakaian material keseluruhan dari *prototype* yang dibuat membutuhkan sebanyak 3 lembar OSB dengan ketebalan 15mm dan 1 lembar OSB dengan ketebalan 9mm. Material kemudian diukur sesuai dengan ukuran yang ingin dipotong, sehingga dapat menghasilkan ukuran dan pemotongan yang optimal. Setelah dilakukannya pengukuran, material kemudian

dipotong sesuai dengan ukuran yang telah ditandai pada material. Setelah diperolehnya potongan ukuran yang diinginkan, kemudian potongan kayu disambungkan antar satu dengan yang lain dengan menggunakannya sekrup dan lem *power*. Untuk bagian kayu yang memerlukan bentuk lengkung, dilakukannya proses bending material dengan menggunakan cetakan dari besi sehingga bentuk lengkung dapat diperoleh sesuai dengan yang diinginkan. Untuk memperoleh ujung bagian yang lengkung, setelah disambungkan, ujung kayu kemudian dihaluskan menggunakan mesin penghalus, hal ini bertujuan untuk menghindari sudut yang lancip atau tajam. Setelah diperolehnya konstruksi bentuk serta proses bending dan penghalusan, dilakukannya proses dempul kayu untuk menutupi lubang kayu pada sambungan serta menghaluskan atau meratakan bagian kayu yang ditempel antar satu dengan yang lain. *Finishing* yang digunakan pada perancangan ini merupakan *finishing water based clear woodstain* untuk menonjolkan warna dan patra dari material OSB yang digunakan. *Finishing* dilakukan dengan menggunakan kuas, kemudian diamlas atau dihaluskan, kemudian diulang kembali hingga memperoleh hasil yang rapi dan halus.

### Prototype skala 1:1



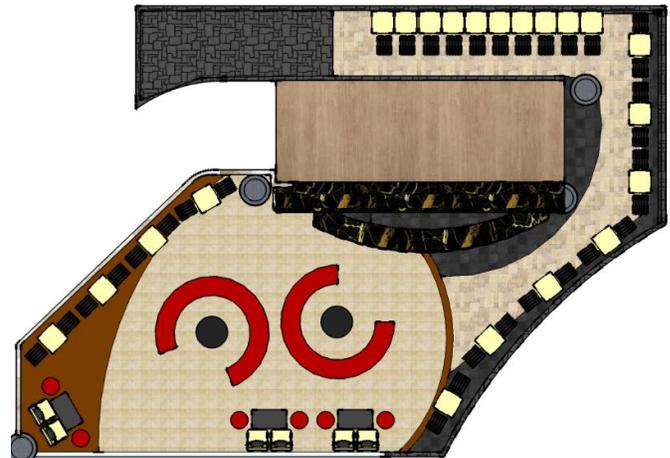
Gambar. 13. Foto produk perancangan di lokasi perancangan

Berikut merupakan implementasi produk perancangan di dalam lokasi perancangan, yaitu di lounge mahasiswa Universitas Kristen Petra Surabaya. Penempatan produk diletakkan pada area samping, yaitu pada area dengan dinding kaca. Pencahayaan yang diperoleh dari luar memperkuat detail pada produk sehingga mampu menonjolkan nilai visual dari produk yang terbuat dari material OSB.

Ketiga jenis produk ini memiliki permainan modul, dimana pada meja terdapat rel *double drawer* (jenis rel yang dapat digerakan hanya melalui satu sisi) serta modul lipatan meja untuk memperluas permukaan pada meja, selain itu juga terdapat modul *charging source* yang dilengkapi oleh variasi jenis lubang colokan serta colokan khusus *USB port* saja. Pada meja terdapat modul yang berupa keranjang rotan pada bagian bawah yang dapat dijadikan sebagai tempat penyimpanan barang, dalam hal ini dapat digunakan untuk menyimpan buku dan barang pribadi konsumen. Pada bagian *stool/puff* terdapat modul di dalamnya yang dapat ditarik, dimana modul ini dilengkapi dengan jenis rel *slow*. Pada modul ini dapat digunakan sebagai tempat untuk menyimpan

barang pula, dengan konteks yang lebih tertutup dibandingkan dengan jenis yang kursi.

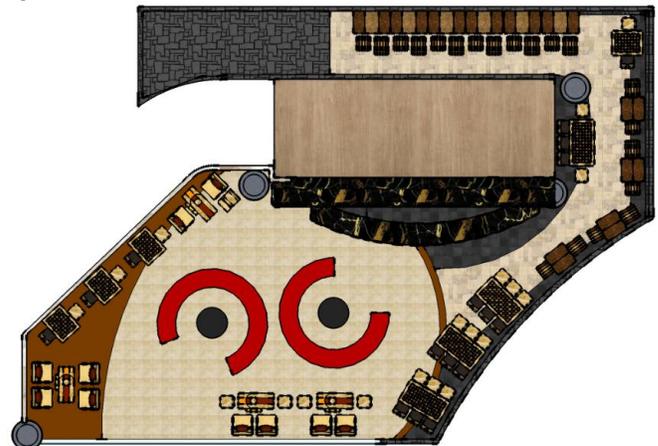
### Layout Awal



Gambar. 14. Gambar *layout* awal

Penataan ruang di *lounge* rekarasa awalnya banyak terdiri atas meja yang cukup kecil yang disertai dengan 2 kursi. Terdapat bagian dengan area sofa yang dilengkapi dengan *stool* di kiri kanannya dan *coffee table* sebagai meja.

### Layout Akhir



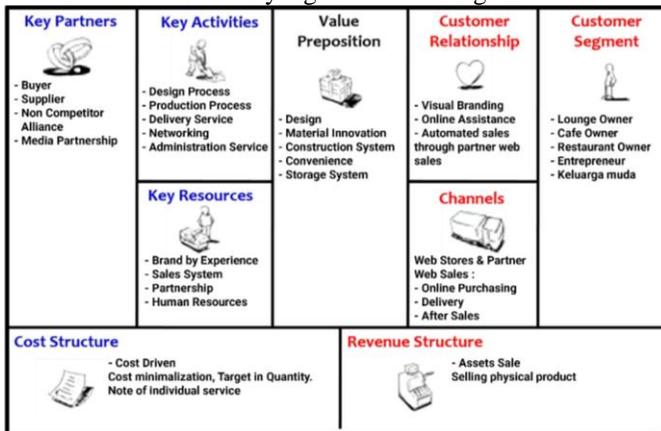
Gambar. 15. Gambar *layout* awal

Penataan ruang di *lounge* rekarasa setelah diletakkan mebel yang dirancang memberikan ruang yang lebih banyak dengan ruang gerak yang tetap ideal. Perabot pada *lounge* rekarasa sendiri dapat mengakomodasi fasilitas duduk yang lebih banyak sehingga dapat menampung lebih banyak pengunjung di dalam. Fasilitas modular pada produk juga berguna untuk memberikan area penyimpanan yang praktis, serta dapat mengatur besar kecil permukaan meja yang ingin digunakan.

## V. BUSINESS MODEL CANVAS

*Business Model Canvas* yang dirancang merupakan bisnis *startup* untuk meneruskan mebel yang dirancang hingga tahap penjualan. Konsep yang diambil untuk membuat *Business Model Canvas* adalah memberikan pengalaman yang baik bagi

konsumen. Dalam tahap awal ini pula, dilakukannya target untuk dapat menjalin relasi dan kerjasama yang baik dengan perusahaan seperti *supplier* dan media. Berikut rangkaian *Business Model Canvas* yang telah dirancang :



Gambar. 16. Skema *Business Model Canvas*

A. *Revenue Structure*

*Business Model Canvas* yang telah dirancang bertujuan untuk menjual produk atau asset yang berupa barang.

B. *Customer Segment*

*Business Model Canvas* yang telah dirancang memiliki target yaitu pemilik perusahaan yang berhubungan dengan area makan atau keluarga muda, selain itu juga bisa menjadi target bagi *entrepreneur* muda.

C. *Channels*

Model bisnis yang dilakukan pada tahap awal ini merupakan bisnis *online*, sehingga segala pembelian merupakan pembelian *online*, akan tetapi juga melayani COD (*Cash on Delivery*), setelah dilakukannya DP (*Down Payment*) sebanyak 50% dari harga barang yang dibeli.

D. *Customer Relationship*

Relasi yang diharapkan dengan konsumen dapat dicapai melalui *visual branding*, layanan *online* yang baik, serta menjalin kerjasama dengan *website online* yang lainnya. Upaya ini bertujuan agar konsumen dapat memiliki pengalaman yang baik bertransaksi dengan bisnis yang dirancang, sehingga dapat membawa *image* yang baik terhadap perusahaan serta menyebarkan nama baik perusahaan.

E. *Value Proposition*

Nilai jual yang dapat diberikan meliputi aspek desain, inovasi material, sistem konstruksi, kenyamanan dan kebutuhan, serta sistem penyimpanan barang. Hal ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman bertransaksi yang baik.

F. *Key Activities*

Kunci kegiatan yang selalu perlu diperhatikan adalah proses desain, proses produksi, distribusi, servis dan juga

mempertahankan jaringan relasi yang baik. Hal-hal ini merupakan aspek yang dipercaya diperlukan untuk dipertahankan secara konsisten untuk memperoleh bisnis yang mampu berkembang di dalam pasar persaingan dagang.

G. *Key Resources*

Sumber daya yang diperlukan meliputi *brand*, sistem penjualan, sistem kerjasama serta keahlian atau tenaga kerja manusia. Sumber daya menentukan pengalaman yang dialami oleh konsumen, sehingga sumber daya yang dibutuhkan perlu dijaga kualitasnya agar dapat memperoleh timbal balik yang baik.

H. *Key Partners*

Rekan kerja yang dapat dijalin dan dipertahankan merupakan pembeli, *supplier*, perusahaan *non competitor* dan *media partner*, sehingga bisnis yang dirancang dapat memperoleh nama yang baik untuk memperoleh reputasi yang dapat diperluas.

I. *Cost Structure*

Penjualan didasari oleh meminimalisir biaya dan memiliki target kuantitas pembeli yang dapat diperoleh. Walaupun memiliki target kuantitas, akan tetapi servis penjualan yang dilakukan tetap menjadi perhatian, karena servis penjualan yang baik mampu memberikan alasan lebih bagi konsumen untuk berkunjung kembali

J. Nama Bisnis

Nama bisnis yang telah dicetuskan merupakan “*This is it! Design*”, makna dari nama ini adalah arti dari kata “*This is it*” merupakan “ini dia”. Esensi dari penggunaan nama ini merupakan kesesuaian, serta sesuatu yang diinginkan, sehingga dengan nama tersebut dapat membangun *brand* atau nama yang baik dengan *mindset* sesuatu yang sesuai dan diinginkan orang. Perencanaan slogan merupakan “*A wow in its own way*”

K. *Visi & Misi This Is It!*

Visi : *Giving You Remarkable Experiences*

Visi yang dirancang merupakan “*Giving You Remarkable Experiences*”, esensi dari penamaan ini adalah untuk capaian yang ingin disampai untuk selalu dapat memberikan pengalaman yang baik dengan bisnis yang direncanakan, sehingga dapat menjadi suatu sustainability plan dan mindset untuk dapat selalu memberikan pelayanan yang memuaskan. Tujuan akhir dari hal ini adalah untuk memperoleh kepercayaan dari konsumen, sehingga dapat selalu membawa nama baik dalam segala hal yang akan dilakukan.

Misi :

- *To fulfill every furniture needs of our customer*
- *Applying design principles to compact an exact or precise furniture to fulfill the needs of the people*
- *Maximizing fine art and function into furniture designs*

Makna dari misi “*To fulfill every furniture needs of our customer*” adalah untuk memenuhi kebutuhan mebel

konsumen, dimana hal ini berarti dapat menjawab keinginan dan kebutuhan konsumen. Misi “*Applying design principles to compact an exact or precise furniture to fulfill the needs of the people*” memiliki makna bahwa proses desain akan memberdayakan prinsip desain untuk menciptakan sesuatu yang sesuai, tidak lebih dan tidak kekurangan untuk memenuhi kepuasan konsumen. Misi “*Maximizing fine art and function into furniture designs*” memiliki arti untuk mengoptimalkan aspek seni dan fungsi secara maksimal pada desain mebel untuk memperoleh keseimbangan yang sesuai atau *convenient* bagi knsumen.

## VI. KESIMPULAN

Melalui metode perancangan yang *user centric* (berpusat pada perilaku manusia), yaitu metode perancangan Kembel, telah melaksanakan studi lapangan dan studi perilaku pengguna, analisa permasalahan dari data yang diperoleh serta dengan dukungan data pembanding, kemudian telah membuat konsep, ide dan skematik desain yaitu menghasilkan desain yang bersifat modular dan fleksibel atas dasar penjawaban kebutuhan yang diperlukan sehingga mampu untuk mengakomodasi kebutuhan pengguna yang beragam. Penerapan sistem yang digunakan juga mampu menunjang kebutuhan *space saving* dengan adanya modul pada tiap bagian produk yang memiliki area penyimpanan barang, serta terdapat modul pada bagian meja untuk dapat dilebarkan sehingga dapat mengatur lebar permukaan meja sesuai kebutuhan pengguna. Kemudian dilanjutkan dengan tahap proses produksi untuk membuat *prototype* skala 1:1 dimana kemudian *prototype* yang dibuat diuji kelayakannya dengan proses *quality control*, serta kemudian implementasi perancangan dilakukan dengan meletakkan *prototype* 1:1 pada lokasi perancangan yaitu *lounge* Rekarasa Universitas Kristen Petra. Perancangan fasilitas *lounge* Rekarasa modular dan fleksibel yang dilakukan dapat menjawab sebagian besar permasalahan dari data yang diperoleh, antara lain :

- Mengatasi sirkulasi ruang yang sempit dengan fasilitas mebel yang bersifat fleksibel
- Mengatasi desain yang kuno dengan penggunaan inovasi material, konstruksi dengan beberapa alternatif finishing yang digunakan
- Melengkapi variasi kebutuhan dengan fasilitas yang multifungsi
- Fasilitas yang dapat menjadi aksesoris pada ruang sehingga semakin banyak mahasiswa yang dapat mengetahui *Lounge*
- Fasilitas dengan meja yang luas dan optimal untuk menggambar
- Menyediakan fasilitas yang dapat menunjang penggunaan *Power Source*
- Menyediakan fasilitas yang dapat menunjang penggunaan *Board Game*

Akan tetapi, terdapat analisa permasalahan yang belum dapat diwujudkan, yaitu kebutuhan fasilitas lesehan. Hal ini dikarenakan keterbatasannya ruang, dana dan waktu yang dimiliki oleh *stakeholder* pada pengembangan yang dilakukan

saat ini. Akan tetapi hal tersebut merupakan salah satu poin yang ingin dicapai oleh *lounge* pada waktu ke depan.

Dari implementasi mebel yang diletakkan di lokasi perancangan, hasil perancangan sudah memperoleh feedback yang baik, serta perancangan yang dilakukan telah membuktikan bahwa material OSB dapat menghasilkan performa yang baik dari segi konstruksi dan strukturnya. Perancangan *Business Model Canvas* berdasarkan pada konsep dan berpedoman pada visi untuk memberikan pengalaman yang baik yang menjadi patokan kuat dalam mulainya bisnis online yang akan dilakukan dengan nilai jual inovasi desain serta pelayanan yang baik untuk dapat membangun relasi yang baik dengan konsumen dan rekan kerja. Rancangan *Business Model Canvas* telah berhasil untuk menghasilkan beberapa luaran baik dari segi visual, sistem dan perencanaan *brandingnya*.

Pada proses pembuatan *prototype* yang dilakukan, terdapat beberapa saran perbaikan yang dapat diperhatikan, antara lain:

- Sebelum proses produksi atau proses pengembangan desain dan gambar kerja, sebaiknya melakukan studi *hardware* atau konstruksi terlebih dahulu, karena pada dasarnya, pada beberapa jenis konstruksi yang langka, ukuran produk menyesuaikan dengan ukuran konstruksi, bukan sebaliknya.
- Sebaiknya lebih diperhatikan pula pasar konsumen yang ingin dicapai, karena untuk beberapa jenis konstruksi memiliki harga yang cenderung mahal.
- Material OSB kurang dapat diolah dengan bentuk yang unik, karena pola kayu pada permukaannya akan terkikis dan pada lapisan dalamnya memiliki pola kayu yang berbeda dengan permukaan awalnya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan berkat dari-Nya yang telah diterima oleh penulis selama melaksanakan perancangan ini. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak *lounge* Rekarasa Universitas Kristen Petra, seluruh sivitas akademika program studi Desain Interior Universitas Kristen Petra, serta keluarga yang telah mendukung secara moral dan finansial hingga bisa mencapai pada titik ini. Semoga seluruh rangkaian perancangan yang dilakukan bisa menginspirasi dan menambah wawasan bagi pembaca.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Moote, Idris, *Design Thinking for Strategic Innovation*, New Jersey : John Wiley & Sons, Inc. (2013)
- [2] Peterson, Bryan L. *Design Basics for Creative Results 2<sup>nd</sup> Edition*, New York: Allworth Press (2013).
- [3] Lawson, Stuart. *Furniture Design, An Introduction To Development, Materials And Manufacturing*. London : Laurence King Publishing (2013).