

Perancangan Furnitur Musikal untuk Ruang Tunggu Publik

Yeshua Monica Paulinesya, Grace Mulyono, Frenky Tanaya,
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: m41414135@john.petra.ac.id; gracem@petra.ac.id

Abstrak— Furnitur Musikal adalah furnitur yang fungsinya digabungkan dengan alat musik. Furnitur yang akan dirancang terdiri dari furnitur yang umumnya diletakkan pada ruang tunggu publik, diantaranya terdapat *low stool, bench, side table, coffee table*. Tujuan dari furnitur musikal ini adalah untuk mengemukakan bunyi yang dihasilkan oleh material pembentuk furnitur dan juga melestarikan budaya lokal daerah Jawa Timur dengan menerapkan beberapa alat musik khasnya ke dalam furnitur musikal. Tidaklah cukup menyampaikan seperti apa furnitur musikal diatas kertas, maka dari itu penulis membuat prototype 1:1. Segmen pengguna pada perancangan furnitur ini adalah dewasa usia 15-45 tahun, maka furnitur musikal ini dirancang dengan bentuk yang sederhana agar pengguna mudah memainkan.

Metode desain yang digunakan adalah dengan metode eksperimen dan penelitian yang diadaptasi dari perusahaan *Chabsrock* mengenai objek terkait yaitu mengenai material furnitur dan alat musik khas Jawa Timur dan modern untuk mendapatkan peluang kemungkinan perpaduan alat musik apa saja yang fungsinya dapat digabungkan dengan furnitur.

Kata Kunci—Furnitur, Musikal, Ruang Tunggu, Publik.

Abstract— Musical Furniture is furniture whose function is combined with musical instruments. The furniture that will be designed consists of furniture which is generally placed in the public waiting room, including *low stool, bench, side table, coffee table*. The purpose of this musical furniture is to express the sound produced by furniture-making materials and also to preserve the local culture of East Java by applying some of its distinctive instruments into the furniture. It is not enough to convey what musical furniture is on paper, so the author makes a full scale. The targeted user of this furniture are 15-45 years old adult, so this musical furniture is designed in a simple form to be easily played.

The design method used is the experimental method and research adapted from the *Chabsrock* company regarding objects, namely about furniture materials and musical instrument to combine with furniture.

Keyword— Furniture, Musical, Waiting Room, Public.

I. PENDAHULUAN

Setiap daerah memiliki alat musik yang beragam, hal ini dipengaruhi oleh keberagaman suku dan etnis. Musik di Indonesia memiliki berbagai macam alat musik tradisional, khususnya Jawa Timur. Penulis ingin menggabungkan alat musik tradisional khas Jawa Timur dengan alat musik modern guna turut melestarikan budaya lokal.

Oleh karena itu muncul gagasan untuk menggabungkan fungsi dari furnitur dengan alat musik, dimana tiap-tiap furnitur dapat digunakan sesuai fungsinya dan juga dapat dimainkan menjadi alat musik disaat bersamaan. Furnitur musikal bukanlah hal baru, beberapa desainer di luar Indonesia telah mengembangkan hal ini. Namun penulis akan membuat inovasi baru dari furnitur musikal ini serta dirancang dengan bentuk yang sederhana sehingga mudah untuk dimainkan. Untuk batasan alat musik yang penulis terapkan dalam desain nantinya adalah menggunakan alat musik yang cara memainkannya dipukul, baik itu alat musik tradisional khas Jawa Timur maupun alat musik modern.

Furnitur musikal dapat menjadi hiburan untuk menghilangkan jenuh sejenak, selain itu juga dapat meningkatkan kreatifitas serta membantu pengguna yang pada dasarnya hobi bermusik untuk mengekspresikan perasaannya ke musik sehingga memberikan inspirasi baru di dunia musik sekaligus dunia desain interior karena akan menambah nilai guna dari sebuah furnitur.

Dalam perancangan furnitur musikal ini, terdapat beberapa rumusan masalah yang digunakan penulis sebagai landasan perancangan yaitu:

- a. Bagaimana memadukan alat musik tradisional khas Jawa Timur dan alat musik modern ke dalam furnitur untuk ruang tunggu publik?

Metode yang digunakan pada perancangan ini adalah menggunakan metode desain linear yang dikombinasi metode non linear yang diadaptasi dari konsultan Instructional Design dan perusahaan *Chabsrock*. Sedangkan metode analisa data yang digunakan adalah metode kuantitatif yang didapatkan dari hasil wawancara dan data pembandingan kemudian dicocokkan dengan literatur yang ada, diharapkan desain dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna terhadap furnitur musikal.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Definisi Furnitur Musikal

Furnitur musikal merupakan perpaduan antara fungsi dari furnitur dan alat musik dan diharapkan keduanya dapat digunakan secara bersamaan. Furnitur musikal merupakan hal yang belum umum dikalangan masyarakat. Menurut D.K.Ching elemen pengisi ruangan atau furnitur yang digunakan dalam perancangan adalah perabot yaitu kursi, dan meja. Musik adalah suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung, irama, lagu dan keharmonisan terutama suara yang dihasilkan dari alat-alat yang bisa menghasilkan suara. Alat yang bisa menghasilkan suara disebut sebagai alat musik, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 27) adalah benda yang dipakai untuk menghasilkan bunyi-bunyian. Jadi proses pembuatan alat musik dapat disimpulkan sebagai tindakan atau kegiatan yang tersusun untuk menghasilkan/menciptakan suatu alat yang dapat mengeluarkan bunyi-bunyian. Menurut M.Soeharto, Sudharsono, dan Dasril Arief, bunyi berasal dari sumber bunyi, yang digetarkan oleh tenaga atau energi. Kemudian, getaran tersebut oleh pengantar diantarkan atau dipancarkan ke luar dan bila getaran ini sampai ditelinga kita, barulah kita dapat mendengarnya.

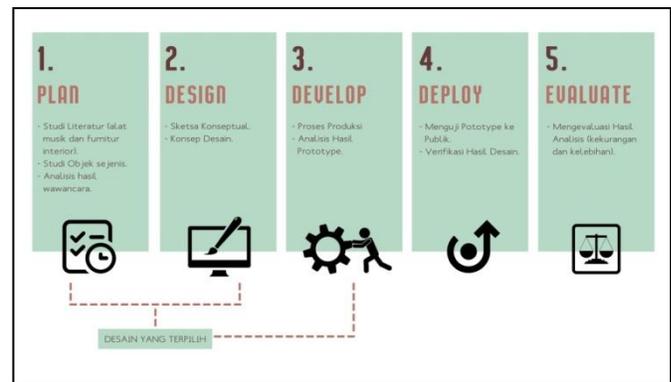
B. Fungsi dan Manfaat Furnitur Musikal

Fungsi elemen interior musikal adalah:

- 1) Untuk memberikan fasilitas elemen interior yang bisa digunakan sebagai alat musik.
- 2) Mewadahi kegiatan bermain musik diruang yang terbatas.
- 3) Sebagai sarana belajar bermain musik pada anak
Sedangkan manfaat elemen interior bagi pengguna adalah:
- 4) Untuk mengisi waktu luang.
- 5) Sebagai sarana mengekspresikan musik.
- 6) Sebagai substitusi dari alat musik yang asli.
- 7) Sebagai daya tarik tersendiri bagi penikmat musik.
- 8) Untuk menghilangkan kepenatan
- 9) Mencari Inspirasi.
- 10) Sebagai sarana untuk meluapkan emosi dan mengekspresikan diri

III. METODE PERANCANGAN

Dari metode desain yang digunakan pada kedua metode desain di atas yaitu metode dari konsultan instructional design dan perusahaan chabsrock penulis lakukan penyesuaian dan kombinasi dikarenakan pada metode *non linear sequence* apabila ada kesalahan akan kembali lagi ke tahapan sebelumnya namun pada perancangan furnitur musikal ini tidak semua tahapan akan kembali ke tahapan berikutnya kembali sehingga penulis mengkombinasikan keduanya, adapun metode desain yang digunakan adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Metode perancangan furnitur musikal yang diolah dan diadaptasi dari konsultan *Instructional design* dan perusahaan Chabsrock

A. Plan

Tahapan ini adalah pengumpulan data-data literatur, objek sejenis dan wawancara. Data ini digunakan sebagai acuan dan standar dari furnitur dan alat musik. Data objek sejenis adalah desain-desain sejenis dengan furnitur musikal yang bisa digunakan sebagai pertimbangan untuk perancangan furnitur musikal. Data terakhir adalah dari hasil wawancara, tujuannya adalah mendapatkan kriteria furnitur musikal agar dapat diterima di kalangan masyarakat mengingat furnitur musikal belum populer di kalangan masyarakat.

B. Design

Pada tahap ini proses selanjutnya dari tahapan 1, yaitu membuat sketsa konseptual yang kemudian diiringi dengan eksperimen alat musik yang akan digabungkan fungsinya dengan furnitur. Setelah itu akan dianalisis dan memilih desain dari sketsa konseptual yang nantinya akan dikembangkan hingga desain akhir. Pemilihan desain akhir berdasarkan hasil analisis dari tahapan 1. Setelah desain akhir keluar maka mulai memunculkan nama brand beserta nama produk dari furnitur musikal yang dapat mewakili karakteristik furnitur musikal.

C. Develop

Setelah desain akhir terpilih maka diwujudkan dan dimulai proses produksi, pada saat produksi juga terdapat beberapa perubahan desain secara teknis.

D. Deploy

Setelah tahap sebelumnya, lanjut pengujian hasil akhir dimana untuk mengetahui reaksi dan minat user melalui proses survey yang kemudian akan diolah secara kuantitatif.

E. Evaluate

Tahap ini merupakan tahapan akhir dimana dari hasil survey maka dianalisa perbaikan dan harapan masyarakat agar dijadikan evaluasi untuk pengembangan berikutnya, sehingga tidak perlu memulai proses desain dari awal kembali.

IV. DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN

Perancangan furnitur musikal ini adalah perancangan yang menggabungkan fungsi furnitur dan fungsi alat musik, furniture yang dimaksud meliputi meja dan kursi. Sedangkan alat musik yang dimaksud meliputi jenis alat musik yang berdasarkan sumber suaranya antara lain alat musik tiup, pukul, tekan, gesek dan petik. Namun tidak semua elemen interior dan alat musik dapat digabungkan fungsinya oleh karena itu penulis membuat sketsa konseptual untuk mendapatkan desain elemen interior musikal yang paling efektif.

Produk ini dapat diletakkan ruang tunggu area publik, dan lokasi yang terpilih adalah di Museum Musik Indonesia (MMI) daerah Malang, dikarenakan pada area ruang tunggu biasanya orang akan duduk untuk menunggu ataupun bersantai. Sedangkan menunggu adalah salah satu aktivitas yang cukup membuat orang jenuh. Maka dari itu furnitur musikal dirancang dan diletakkan di area ruang tunggu, agar orang-orang yang menunggu dapat memainkan furnitur musikal ini dan tidak merasa jenuh.

Sketsa konseptual dimulai dengan mengumpulkan berbagai alternatif desain yang diseleksi. Setelah alternatif desain terpilih maka akan dikembangkan hingga mencapai desain akhir.

Kemudian, disaat proses desain selesai maka dilanjutkan dengan realisasi perancangan furnitur musikal berupa prototype skala 1:1. Tahapan akhirnya adalah mengevaluasi furnitur musikal dengan proses survey dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan responden terhadap furnitur musikal.

Data pengguna didapatkan dari hasil kuisioner/formulir, narasumber yang mengisi kuisioner merupakan kriteria sebagai berikut:

- a. 5 orang usia 17<25 tahun, merupakan pemain musik (memiliki pengalaman dalam bidang musik).
- b. 5 orang usia 17<25 tahun, bukan pemain musik (tidak memiliki pengalaman dalam bidang musik).
- c. 2 orang pembuat alat musik.
- d. 1 orang dari keluarga yang suka bermain musik.

Kuisioner digunakan untuk mendapatkan informasi sebanyak-banyaknya, oleh karena itu penulis memilih narasumber yang mengerti tentang desain interior dan alat musik. Sehingga mereka dapat mengkondisikan bagaimana desain yang dapat mawadahi aktivitas, kebutuhan dan keinginan pengguna. Narasumber berikutnya adalah orang yang mengerti tentang desain interior namun tidak bisa bermain musik. Mereka dipilih untuk mendapatkan tanggapan dari narasumber mengenai furnitur musikal agar dapat diterima oleh pengguna.

Selanjutnya adalah narasumber dari keluarga yang dapat bermain musik untuk dapat mengetahui tanggapan narasumber mengenai furnitur musikal dan furnitur seperti apa yang diinginkan oleh narasumber.

Narasumber terakhir adalah dari tukang yang sudah berpengalaman membuat alat musik. Sehingga dapat memberikan wawasan mengenai alat musik serta tanggapan

apabila fungsi alat musik digabungkan dengan furnitur. Terutama mengenai prinsip yang harus dipertimbangkan apabila fungsi keduanya digabungkan.

Dari hasil kuisioner yang telah diisi narasumber, dapat disimpulkan bahwa fungsi dari furnitur musikal ini adalah:

- Untuk mengisi waktu luang.
- Untuk menghibur saat bosan.
- Menghasilkan nada dari alat musik tersebut.
- Sebagai sarana mengekspresikan musik.
- Sebagai daya tarik tersendiri.

Dari hasil kuisioner juga didapatkan keinginan pengguna yang paling banyak diharapkan adalah *user friendly*, dimana orang awam pun bisa dengan mudah memainkan alat musik ini, meskipun tidak bisa bermain musik.

Namun ada juga dari salah satu narasumber yang suka bermain musik secara bersama-sama karena menurutnya lebih seru ketimbang dimainkan sendiri. Selain itu juga ada yang berpendapat bahwa suara yang dihasilkan dari kayu harus menghasilkan suara yang unik atau memiliki ciri khas dari kayu itu. Dan juga produk yang dibuat memiliki desain yang sederhana, ringkas, sehingga mudah diletakkan dimana saja atau dibawa kemana-mana.

Secara garis besar, hasil dari kuisioner ini narasumber memiliki keinginan sebagai berikut :

- Mudah dimainkan.
- Dapat dimainkan lebih dari satu orang (kelompok).
- Memiliki suara yang khas.
- Bentuk sederhana.
- Mudah untuk dipindah-pindahkan.

V. KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Perancangan

Aplikasi konsep desain yang digunakan pada perancangan produk modular menggunakan konsep “LARAS LAN GAMEL”. Konsep “LARAS LAN GAMEL” merupakan istilah yang diambil dari bahasa Jawa. *Laras* memiliki arti kesesuaian atau kesamaan, *Lan* hanya merupakan kata penghubung yang berarti “dan”. Sedangkan *Gamel*, terinspirasi dari alat musik Gamelan Jawa, *Gamel* sendiri berarti memukul/menabuh. Dalam penerapannya, kata “laras” diupayakan untuk menerapkan kesesuaian warna dan bentuk yang diaplikasikan nantinya pada masing-masing produk dan juga alat musik yang diterapkan. Sedangkan penerapan kata “gamel” digunakan untuk peaplikasian alat musik yang cara memainkannya dengan dipukul atau ditabuh.

B. Batasan Desain

Perancangan desain furnitur musikal memiliki fungsi sebagai fasilitas pendukung pada ruang tunggu di Museum Musik Indonesia daerah Malang Jawa Timur. Produk dalam penggunaannya bersiat sebagai pengisi ruang dalam dan tidak ditujukan untuk penggunaan *outdoor* untuk ketahanan yang lebih baik. Produk furnitur musikal ini digunakan untuk memfasilitasi kegiatan di ruang tunggu agar pengunjung tidak merasa jenuh.

C. Bentuk Desain

Bentuk desain produk furnitur musical menggunakan bentukan tunggal maupun paduan geometris dasar (persegi, persegi panjang, segitiga, trapesium, dll). Bentuk desain dalam pengembangannya sebagai set, memiliki variasi, dimensi, finishing material.

D. Warna dan Tekstur

Aplikasi lapisan akhir (*finishing*) produk menggunakan beberapa pilihan bentuk material dan teknik. Dapat menggunakan finishing HPL warna natural kayu agar waktu pengerjaannya lebih efisien. Namun ada beberapa material dari kayu asli yang menggunakan lapisan *clear*, guna menonjolkan serat kayu dan menimbulkan kesan natural.

VI. HASIL PERANCANGAN

1). Low Stool 1

Fungsi dari kursi ini adalah sebagai sarana duduk untuk 1 orang, yang dapat mengeluarkan suara ketika bagian dinding ditabuh layaknya kajan. Material yang digunakan adalah multipleks 15mm dan 3mm, juga kayu sonokeling sebagai kakinya dengan diameter kayu 3cm.



Gambar 2. Low Stool 1

2). Low S

Sama seperti *low stool 1*, hanya saja desain bentuknya yang berbeda, yaitu segitiga. Cara memainkannya pun juga sama. Namun pada bagian dudukan diberi spons.



Gambar 3. Low Stool 2

3). Bench 2 Seat

Kursi panjang ini berfungsi sebagai sarana duduk yang hanya dapat menampung 2 orang saja. Menggunakan material kayu sonokeling sebagai kaki, dan multipleks 15mm dengan finishing HPL pada bagian dudukan atas dan *storage* majalah. Disamping itu terdapat pula *barchimes* sebagai elemen musik dari furnitur ini.



Gambar 4. Bench 2 Seat

4.) Side Table

Terdapat banyak fungsi pada *side table* ini. Dimana adanya kotak bagian atas sebelah kanan dan kiri berfungsi sebagai wadah kaset cd. Sedangkan pembatas bagian tengah berisi ecek-ecek yang dapat mengeluarkan suara khas ecek-ecek ketika ditabuh. Sedangkan pada bagian depan, dibaliknya terdapat simbal. Dan dibagian bawah, terdesain laci sebagai wadah kaset vinyl. Pada bagian paling atas terdapat kayu bundar melintang sebagai gantungan untuk headphone. Materialnya menggunakan multipleks 15mm dan 3mm finishing HPL, juga kayu sonokeling finishing *woodstain clear*.



Gambar 5. Side Table

5). Coffee Table

Fungsi dari *coffee table* sebagai tempat meletakkan aksesoris ruang ataupun makanan kecil dan minuman. *Coffee table* ini dibagi menjadi 2 bagian, yaitu meja satu yang didesain menyerupai alat musik gambang pada bagian *top*

table dengan batangan kayu sonokeling yang disusun hingga membentuk trapesium. Batangan kayu tersebut dapat mengeluarkan suara ketika dipukul menggunakan malet (pemukul). Sedangkan meja yang kedua berfungsi sebagai penunjang meja satu, dimana terdapat *storage* pada bagian bawah *top* *tablenya*.



Gambar 6. *CoffeeTable*

VII. KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan furnitur agar sesuai dengan kebutuhan pengguna di ruang tunggu publik maka data yang digunakan adalah data-data yang didapatkan dari hasil wawancara dengan beberapa narasumber, mengenai apa yang mereka inginkan dan harapkan dari furnitur ini. Data narasumber kemudian dikaji ulang dengan beberapa teori-teori dan standart-standart yang ada sehingga fungsi dari furnitur dan alat musik tetap bisa dijalankan dengan baik. Alat musik yang paling diinginkan untuk digabungkan fungsinya dengan furnitur berdasarkan hasil wawancara adalah alat musik pukul karena hampir semua material yang digunakan pada elemen interior apabila dipukul akan mengeluarkan suara. Akan tetapi bukan berarti menutup kemungkinan alat musik lain dapat digabungkan dengan elemen interior, tentunya alat musik lain memiliki potensi akan tetapi membutuhkan waktu untuk eksperimen lebih panjang karena membutuhkan penyesuaian lagi apabila keduanya digabungkan. Penyesuaian yang dimaksud tidak hanya alat musik dan furnitur akan tetapi juga berhubungan dengan tukang yang bersangkutan (tukang musik dan tukang mebel).

Pada perancangan furnitur musikal yang telah penulis buat masih ada ditemukan kekurangan yang nantinya dapat dipelajari dan dikembangkan lebih lagi oleh pihak-pihak yang ingin merancang furnitur ini. Penggabungan fungsi furnitur dengan alat musik memang bukan hal biasa bagi tukang yang mengerjakan, sehingga dalam proses pembuatan didapatkan kesulitan, maka agar tidak terjadi kesalahan yang sama maka penulis ingin memberikan beberapa saran kepada pembaca, pelaku interior, serta masyarakat atau kepada siapapun yang akan merancang objek yang sejenis. Sehingga dapat diperhatikan sebelum pihak-pihak tersebut berniat untuk merancang elemen interior musikal.

1) *Desain*

Proses eksperimen alat musik harus diselesaikan sebelum proses desain berjalan terutama apabila tidak mengerti tentang musik. Setelah proses eksperimen berhasil barulah proses desain bisa berjalan.

2) *Produksi*

Manajemen waktu sangat dibutuhkan pada perancangan ini, cari tukang yang dibutuhkan sebisa mungkin dari awal saat pemilihan perancangan agar apa yang dikerjakan bisa didiskusikan dengan tukang. Sedangkan proses produksi harus dimulai 2.5 bulan sebelumnya hal ini dikarenakan pada saat produksi biasanya akan ditemukan masalah- masalah secara teknis sehingga desain harus diubah sehingga waktu yang tersisa masih cukup untuk merevisi.

3) *Konstruksi*

Pastikan semua hardware yang akan digunakan tersedia dipasaran karena jika tidak akan membuang waktu untuk mencari hardware yang akan digunakan. Selain itu apabila hardware yang digunakan tidak umum dipakai tukang cari gambar-gambar pemasangan hardware sebisa mungkin dapatkan assembly instruction karena jika tidak akan menghambat proses pengerjaan.

4) *Komunikasi*

Masalah komunikasi juga banyak menghambat proses pengerjaan jadi usahakan untuk mendapatkan tukang terdekat dikarenakan butuh dikontrol dengan rutin. Penjelasan desain terhadap tukang musik dan tukang mebel berbeda, sehingga untuk menjelaskan harus menggunakan bahasa dan istilah-istilah yang biasa mereka gunakan sehingga bisa mengerti dan menghindari miss communication.

5) *Fungsi*

Perhatikan fungsi dari elemen interior musikal ini, mana hal yang bisa dikurangi dan mana yang tidak, jangan menghilangkan esensi dari furnitur dan alat musik.

6) *Material*

Pada dasarnya semua material dapat digunakan sebagai alat musik hanya saja perlu dieksplor kembali bagaimana cara kerjanya agar material ini dapat berbunyi sesuai dengan keinginan perancang. Akan tetapi perlu diingat kembali tidak semua material dapat cocok pada semua furniture, ada beberapa furnitur memerlukan kekuatan dan kestabilan ada juga yang tidak sehingga harus dianalisis lebih mendalam kembali.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis Yeshua Monica Paulinesya mengucapkan terima kasih kepada Pembimbing, Ibu Grace Mulyono S.Sn., M.T., dan Bapak Franky Tanaya, S.T., M.T. atas saran dan bimbingannya hingga karya Furnitur Musikal ini dapat diselesaikan tepat waktu. Serta kepada teman-teman mahasiswa yang telah memberikan semangat dan dukungan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Banoe, Pono. (1985) Kamus Istilah Musik. Jakarta : CV Baru

- [2] D.K. Ching, Francis, (1996). Ilustrasi Desain Interior. Erlangga. Jakarta
- [3] D.K. Ching, Francis, (2011). Desain Interior Dengan Ilustrasi Edisi Kedua. Erlangga. Jakarta
- [4] Nugroho, Prianto Ade, 2003, Musik dan Psikologi, Jakarta
- [5] Sunarko, H., Djarmono, Sikotjo (1988) Seni Musik, Kelaten : PT. Intan-Pariwara.